

Animação de Morrer

Transcrição

[00:00] Outro detalhe que podemos tratar é o seguinte: quando o zumbi morre, ele magicamente some. Não dá a impressão de que ele morreu. Para dar essa impressão, seria legal se tivesse uma animação de morte.

[00:47] Temos que primeiro linkar no nosso zumbi uma animação de morte. Para isso, podemos ir em modelos 3D, personagens, animações, e tenho algumas opções. Vou escolher uma e colocar o frame. Não vou marcar o loop.

[01:55] Se você notar na animação, tem um momento em que o personagem sente que ele foi atingido por algo. No caso do zumbi, isso não deveria acontecer, porque ele já está morto. Posso pular essa parte, começando a animação de onde eu quero.

[02:30] Outra coisa que podemos fazer é jogar a animação para o zumbi. O zumbi pode estar em idle ou ataque quando morrer. Então, eu não preciso necessariamente transitar de todas para a morte. Já tenho o any state. Ou seja, de qualquer estado posso transitar para a animação de morte. Mas se eu deixar sem nada na transição, ele vai simplesmente começar e morrer. Preciso criar um parâmetro do tipo trigger, que é um gatilho.

[04:30] Na nossa animação, no y, ao invés de usar original, posso utilizar no pé, para que o y leve em consideração onde é o pé do personagem. Tem outros, como centro de massa, que também é uma boa.

[05:10] Agora só tenho que fazer com que a animação toque no script de animação de personagem, onde vou criar um novo método, setando o trigger. Como ele é só um gatilho, é só uma marcação. Não tem estado de verdadeiro ou falso.

[06:05] Quando o meu inimigo morrer, não vou destruir ainda. Eu quero que antes entre no código de animação e rode o método morrer.

[06:55] Quando eu testo, o zumbi está me perseguindo deitado, porque o script ainda continua funcionando, ele continua tentando me perseguir. Quando o zumbi morrer, posso dizer com o this que o zumbi vai entrar no modo enabled, porém como falso. Seria a mesma coisa de desabilitar o código.

[07:57] Outro problema é que posso ficar empurrando os corpos dos zumbis. Podemos fazer ele sumir pelo chão e ir embora, para depois sumir e não gastar memória do jogo.

[08:26] Para isso, podemos acessar o código que faz nosso personagem se movimentar. É a mesma coisa, crio o método de morrer e rodo. Para fazer o zumbi cair, tenho que desabilitar a colisão. Também tenho que tirar o freeze position, senão ele não vai conseguir andar para baixo. Tirando essas duas coisas, já posso fazer ele cair.

[09:26] Também podemos pegar a velocidade do rigid body e colocar em zero, porque o zumbi vai parar de ter velocidade e a gravidade vai jogar para baixo. O RigidbodyConstraints tem vários modos. Nós vamos desabilitar tudo usando o none. Tirando essas travas, vamos desabilitar também a velocidade, ou seja, o vector3 vai ser zero. Também vou pegar o componente de collider e acessar o enabled como falso. Agora no morrer também temos que acessar o movimentaInimigo.Morrer.

[12:00] Os zumbis estão morrendo, mas ficando no meu cenário. Temos que destruir eles. Mas podemos colocar para rodar o destroy depois de 2 segundos. Assim, limpo a memória do meu jogo.

[12:57] Se você quiser trabalhar um pouco mais, ao invés de fazer ele cair, você pode fazer ele deitar e depois cair.

