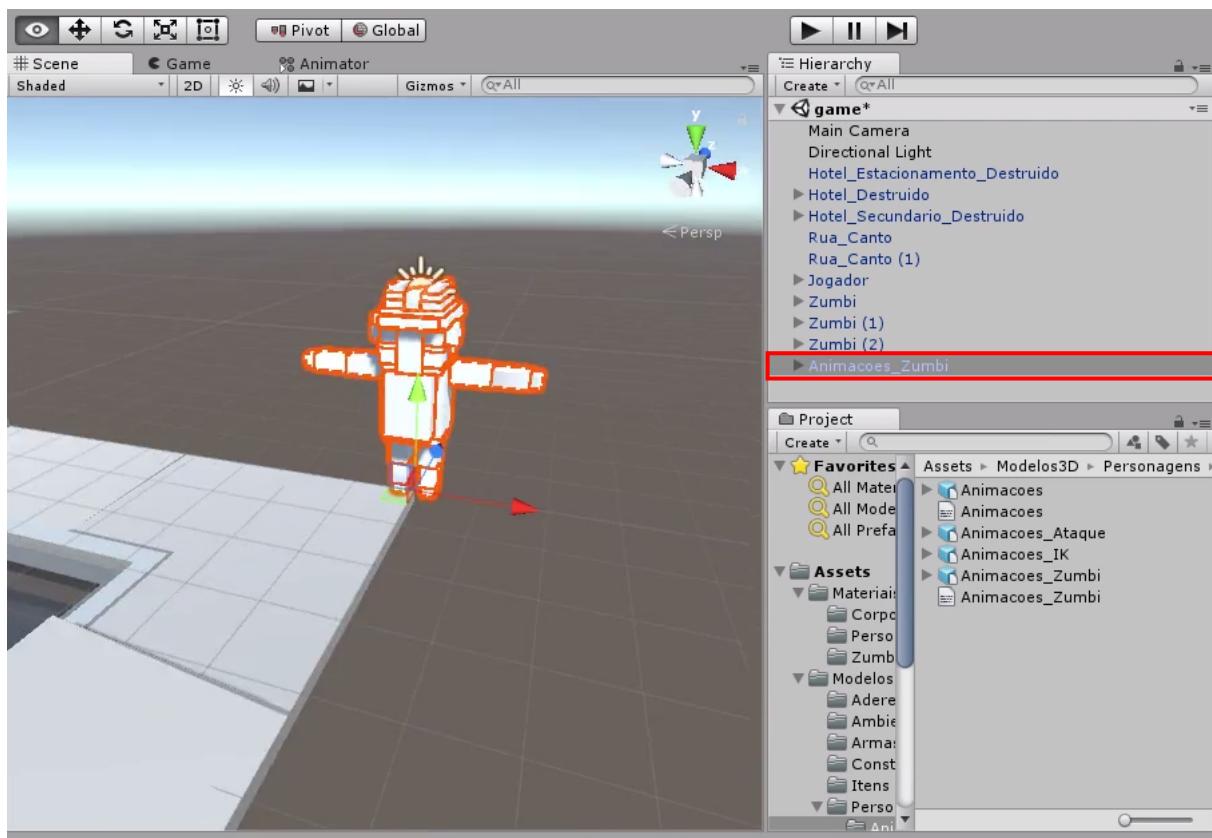


01

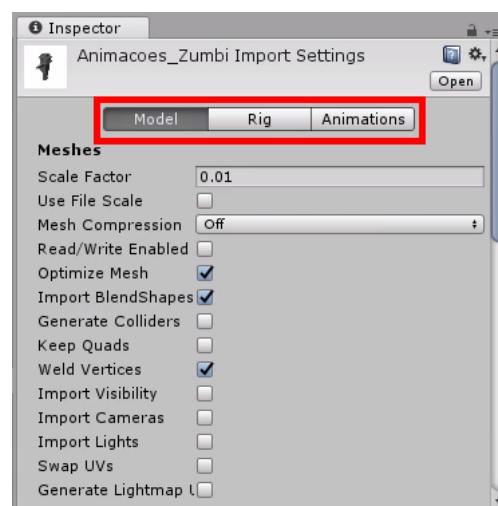
Zumbi inimigo

Transcrição

Aprimoramos bastante a personagem principal do jogo. Abriremos "Project > Assets > Modelos 3D > Personagens > Animacoes > Animacoes_Zumbi" para ver como eram os "Zumbis" antes de "Prefabs". Arrastaremos "Animacoes_Zumbi" para "Hierarchy" e o veremos em "Scene".

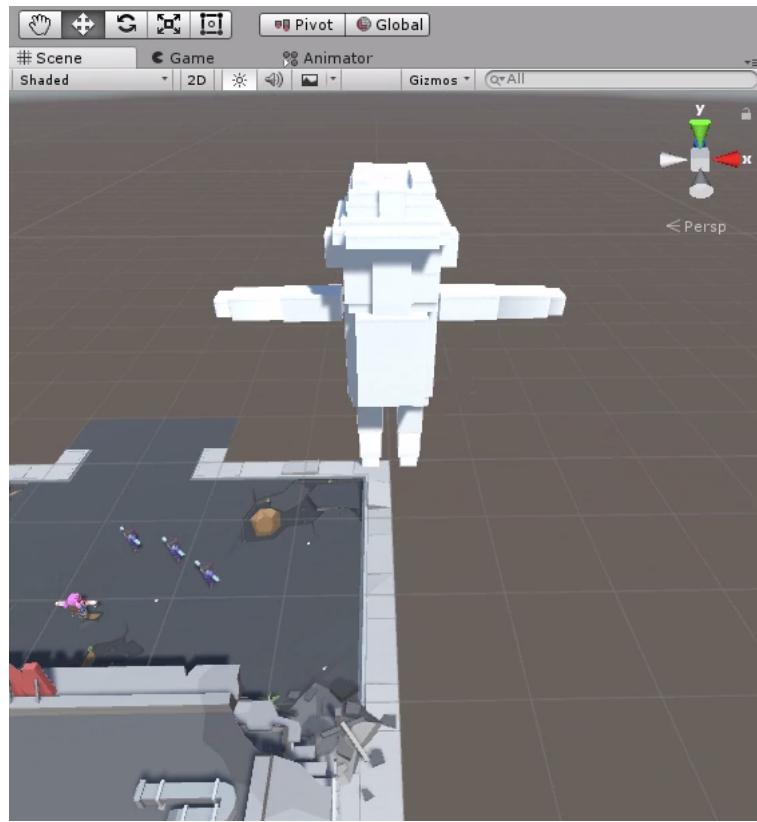


Veremos o que foi feito nas três telas, em "Inspector". A parte de "Animations" já foi vista. Olharemos o que acontece em "Model" e em "Rig".



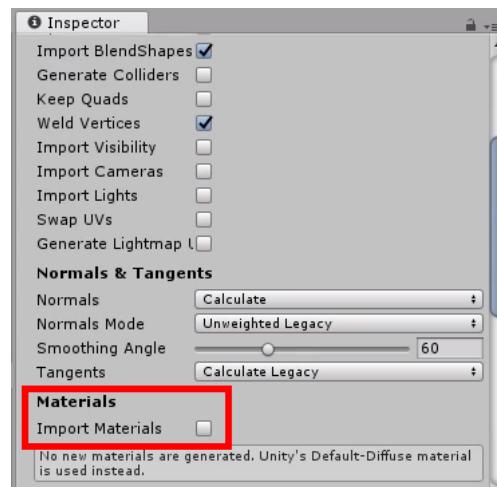
A primeira configuração de "Zumbi" foi feita em "Model". Nessa parte, podemos ajustar o tamanho do personagem, aumentando ou diminuindo em "Scale Factor", que está com o valor `0.01`. Se aumentarmos para `0.1` e clicarmos em

"Apply", em "Scene", veremos que o "Zumbi" ficou muito maior, em função do aumento do **fator de escala**, que aumenta ou diminui a proporção dos objetos.



Geralmente, utilizamos o mesmo fator de escala para toda a arte que o artista envia. Se os objetos vierem muito pequenos, com "Scale Factor" igual a `0.001`, por exemplo, podemos aumentar para melhorar a visualização deles na Unity.

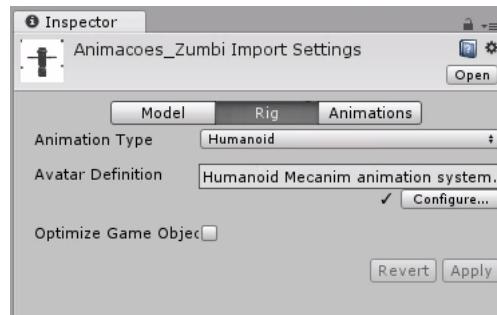
Ainda em "Model", outra configuração importante é feita em "Import Materials", que deixamos desativada, pois quando importamos materiais, a Unity tende a não saber computar os materiais do modelo. É difícil que diferentes programas computem de forma compatível. Assim, deixamos a caixa sem seleção para criar os materiais dentro da Unity.



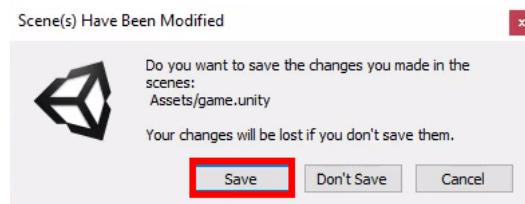
Na maioria das vezes, é melhor criar os materiais na Unity, aplicar nos personagens e salvar como "Prefab". Essas são as configurações que aplicamos em "Model", na qual lidamos com o modelo 3D dos personagens.

Em "Rig", ajustamos a animação e as juntas. Nessa parte, configuramos como a Unity lidará com as animações importadas de outros programas. Notem que "Animation Type" está como "Humanoid", considerando que o "Zumbi"

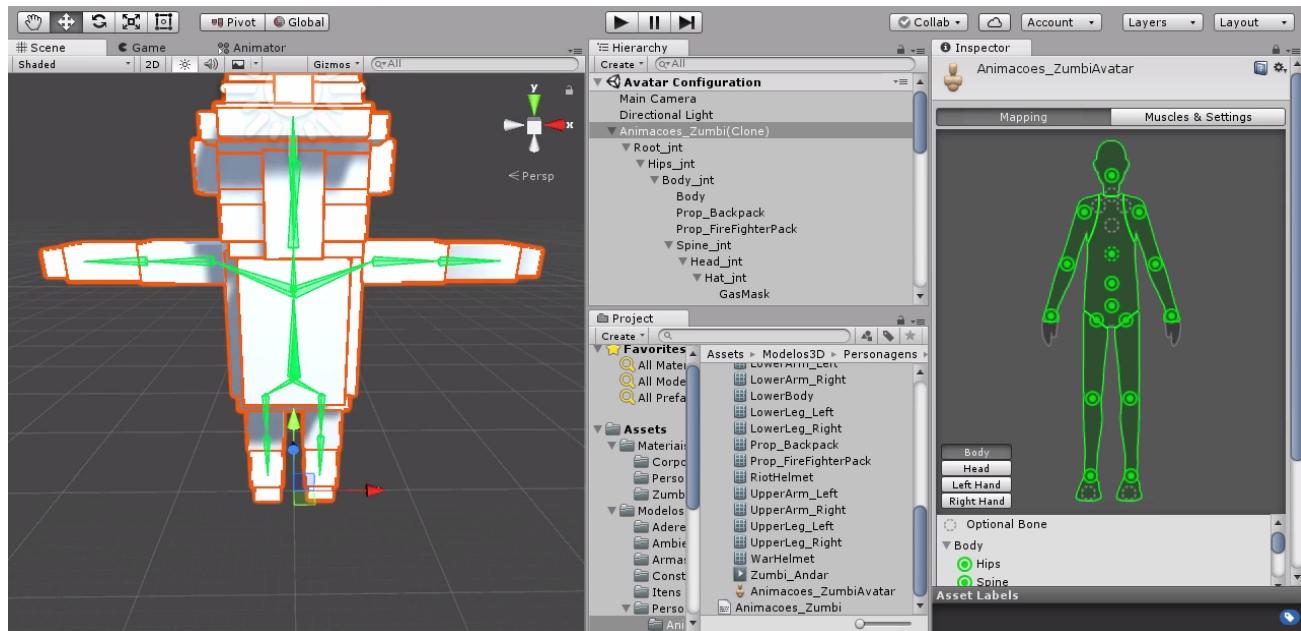
possui uma cabeça, um tronco, dois braços e duas pernas. Dessa forma, a Unity computa a forma dele mais facilmente, ela entende que esse personagem é semelhante ao humano.



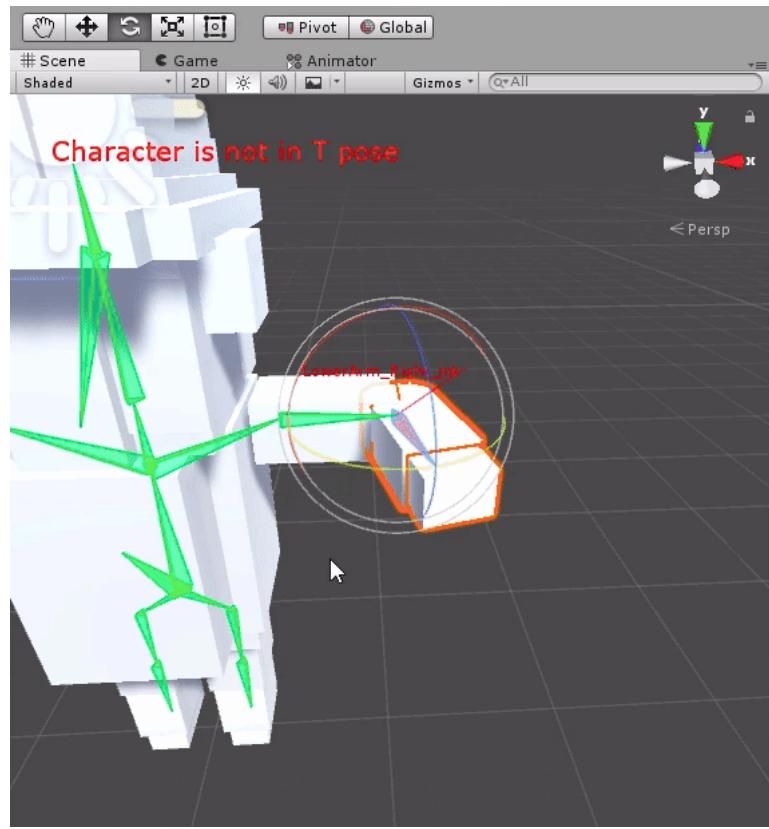
Se clicarmos em "Configure...", abrirá uma mensagem avisando que haverá troca de cena, na qual podemos clicar em "Save".



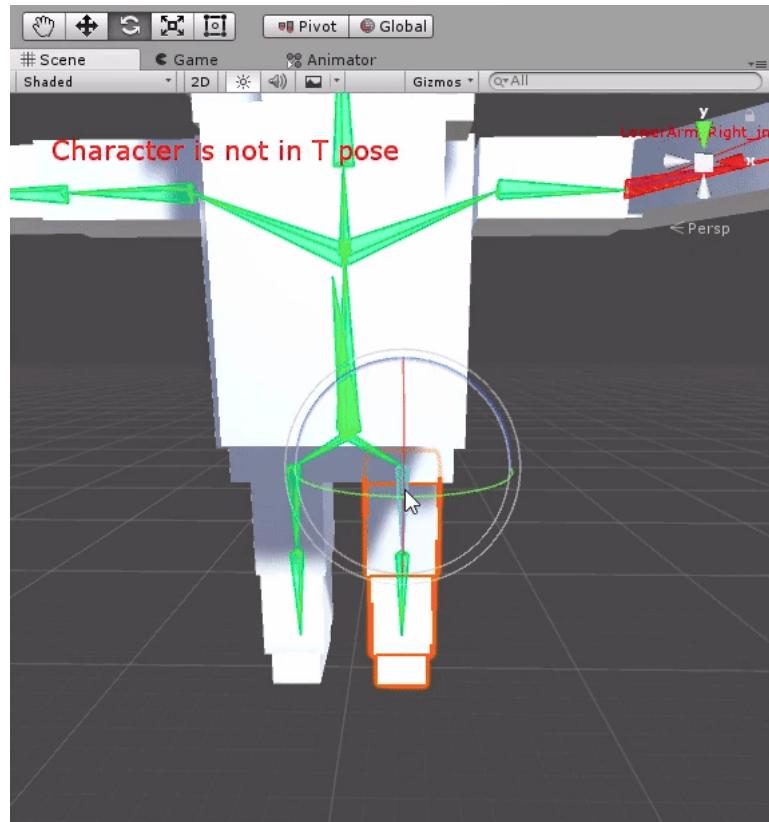
Na nova cena, veremos as juntas dos personagens. Ao criarmos uma animação, criamos um esqueleto com juntas semelhantes as do corpo humano.



Se clicarmos no triângulo vermelho, do eixo X, no braço do personagem, poderemos movimentar a junta que seria do cotovelo para frente e para trás.



Faltam alguns elementos, mas é uma simulação esqueleto humano. Na perna, por exemplo, temos o equivalente ao fêmur e ao joelho.

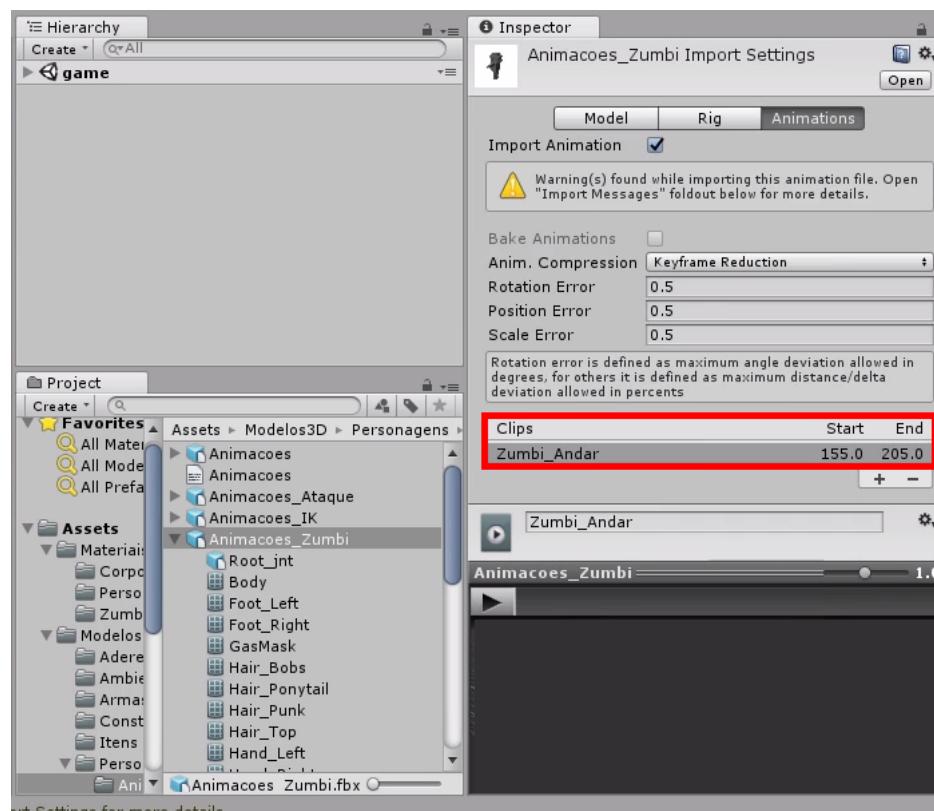


É assim que acessamos a visualização do esqueleto dos personagens. Não precisamos aplicar nenhuma configuração, mas caso necessário, a Unity nos permite aplicar ajustes em "Rig". Na maioria das vezes, o artista configura corretamente, dispensando adaptações. Reverteremos as alterações que fizemos para exemplificar e concluirmos clicando em "Done". Então, em "Rig" podemos:

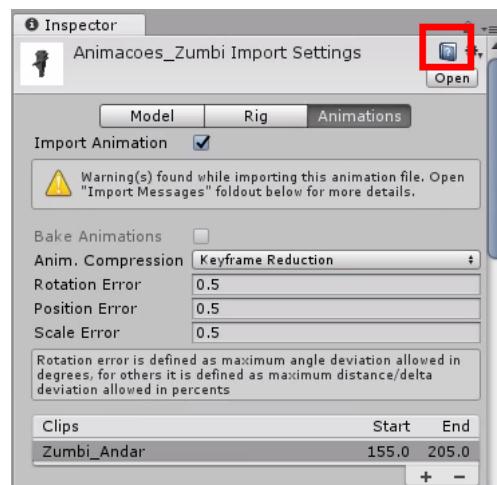
- configurar o comportamento das articulações dos personagens;

- especificar se é um humanoide;
- visualizar o funcionamento do esqueleto;
- criar um avatar para definir o comportamento da Unity em relação às animações.

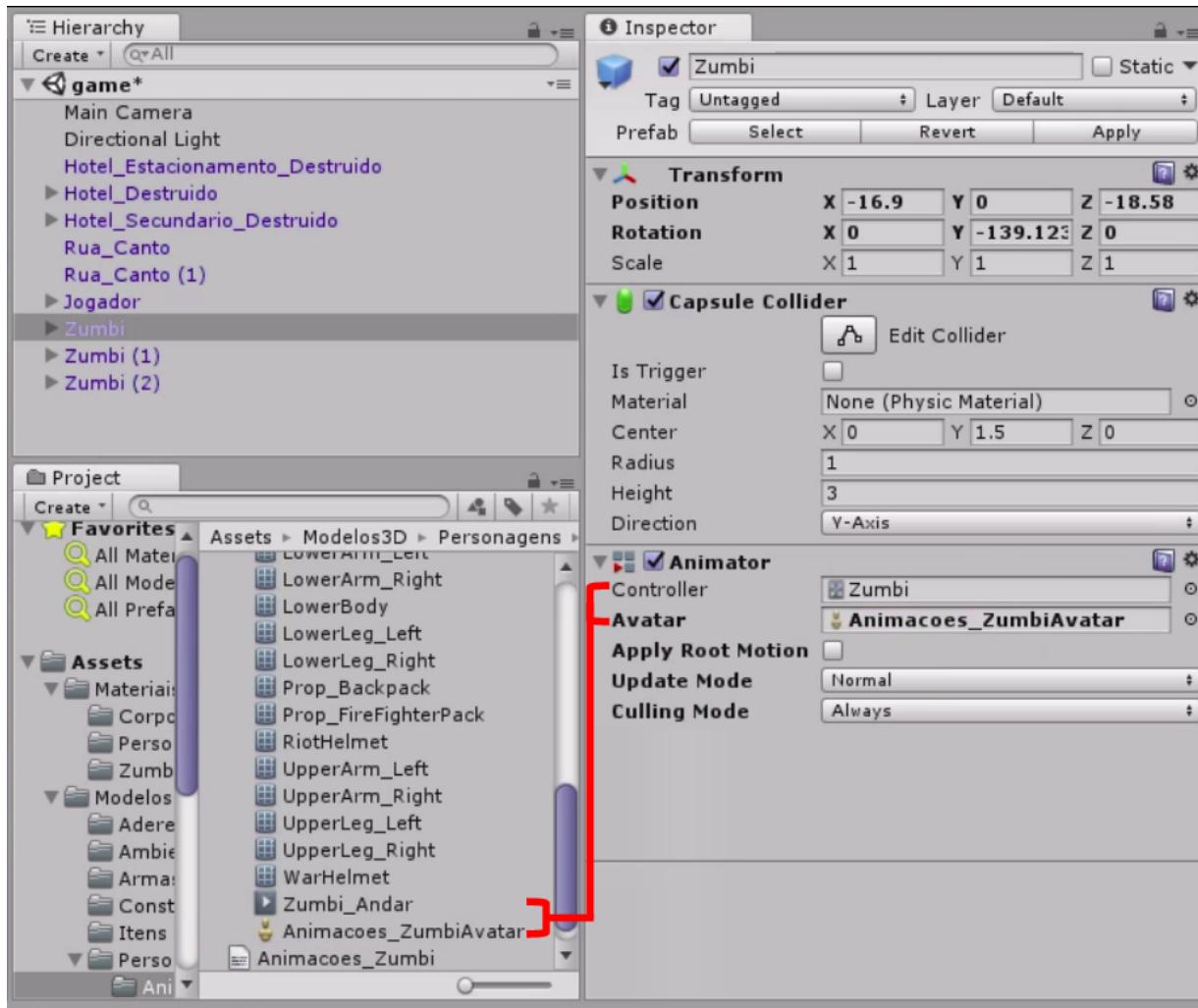
Utilizamos "Animations" algumas vezes. Em "Clips", "Zumbi_Andar" já está separada para utilizarmos.



Para ver mais detalhes das funções disponíveis em "Inspector", podemos clicar no ícone de livro com um ponto de interrogação no canto superior direito. Ele abrirá o manual da Unity. Nele, se clicarmos no botão "Model Tab", abrirá uma janela com a especificação detalhada de cada configuração. É possível alterar o idioma de inglês para português, clicando com o botão direito do mouse e selecionando a opção "Traduzir para o português".



De volta à janela inicial da Unity, deletaremos "Animacoes_Zumbi" que adicionamos em "Hierarchy" e selecionaremos "Zumbi" como "Prefab". Aplicaremos a animação "Zumbi_Andar" que já recordamos, arrastando-a para "Inspector" de "Zumbi". Aproveitaremos para definir como a Unity lidará com a animação, arrastando "Animacoes_ZumbiAvatar" para o campo "Avatar" de "Inspector".



Clicaremos duas vezes em "Zumbi" para abrir "Animator" e aproveitaremos para organizar, transferindo-o para "Assets". No "Zumbi", não acrescentaremos a animação dele parado (Idle), porque quando ele aparecer, já estará em movimento, seguindo a personagem. Ou seja, ele não ficará parado. Mesmo que eles batam em algum obstáculo, continuarão rodando a animação de caminhar, como se realmente fossem zumbis. Dessa forma, não precisaremos configurar a animação. Se clicarmos em "Play", veremos o "Zumbi" se movimentando.



Clicaremos em "Apply", no "Inspector", para aplicar a animação nas cópias de "Zumbi". Ao ligarmos o "Play" novamente, veremos todos os personagens se movendo.

Bacana! Vimos como configurar os modelos 3D na Unity e abordar de forma diferente, considerando que os zumbis começarão com a animação e depois andarão, ao contrário da personagem principal.



