

Novas Construções no Cenário

Transcrição

[00:00] Vamos continuar montando o nosso cenário aqui, vamos pegar essa parte de cá e montar alguma coisa, então vamos separar uma partezinha até aqui mais ou menos. Aqui eu vou utilizar um canto desse aqui, Ctrl + D, V, jogar o canto para cá, e vou subir a rua para cá, 90 graus. Só com essas ruas já dá para fazer bastante coisa, eu já vou fechar um quadrado aqui. Ctrl + D V e vamos fechando.

[00:41] Essa parte aqui agora não fez mais tanto sentido, então vamos deletar isso aqui e colocar um outro canto deste lado aqui também, Ctrl + D nesse canto aqui, pronto. E aí aqui a gente pode continuar a rua para cá, mas antes vamos fazer essa parte aqui.

[01:04] O que eu vou fazer aqui? Aqui eu vou montar alguns restaurantes, como se isso aqui fosse o estacionamento, aqui fosse uma galeria e tivesse umas lojas. A gente está até contando uma história com o nosso cenário.

[01:17] Então tem que colocar o chão aqui, essa parte que está mal posicionada, V aqui, agora está posicionada direitinho. Então, consequentemente todas as outras estão posicionadas erradas. Vou colocar um chão ali, para colocar o nosso chão, eu vou buscar aqui na nossa pasta uma parte que chama concreto, que é essa parte aqui. É só, vou jogar aqui para cá, não joga dentro de um objeto, joga quanto tiver com a linha, que aí eu estou jogando ela nessa posição.

[01:52] Esse concreto é só um quadrado cinza, e utilizar como chão, primeira coisa que eu vou fazer vai ser, coloquei a layer de chão, apliquei, e coloquei um mesh collider, e apliquei de novo. Toda vez que a gente usar o concreto agora, a gente pode utilizar isso aqui. Vou rotacionar ele por que?

[02:13] Porque é interessante que você coloque o canto dele, que é esse canto onde ele está aqui, numa parte deste lado aqui, nesse caso. Vou mostrar para vocês, vou colocar ele aqui com V, vou dar um F, vou dar um zoom, ele está certinho com o canto, eu vou descer ele um pouquinho, como se ficasse um degrauzinho aqui. Vou selecionar ele aqui, tirar a seleção, ficou tipo um degrauzinho.

[02:39] Por que eu coloquei ele nesse canto aqui? Porque agora, se eu usar a ferramenta de escala, ele vai fazer a escala a partir desse canto, então a escala é R a partir deste canto. Porque a gente pode aumentar ele aqui até casar bonitinho aqui, e aí eu posso, depois que eu aumentar ele todas as direções, mas não aumenta muito, para casar esse lado aqui eu posso aumentar ele só no X verdinho aqui.

[03:07] Aí eu aumento ele para um lado e pro outro, e posso casar ele aqui neste. Então, eu coloquei o chão aí, vamos lá na parte de construções aqui dos nossos prefabs, construções, vamos procurar aqui o restaurante.

[03:27] Vou usar o destruído, arrasta para cá, posiciona, então vamos jogar para cá, para funcionar o restaurante desse lado aqui, 90 graus, para ficar certinho. Nele eu vou colocar, deixa eu jogar ele um pouquinho mais para cá, para ele ficar bem no meio, nele eu vou colocar um box collider, pronto. Só que o box collider não casou muito bem com essas plantas dele, então vamos aumentar um pouquinho, mais um pouco.

[04:06] Agora eu vou colocar além do restaurante, a loja de ferramentas. Vamos procurar aqui, loja de ferramentas destruída, joga ela aqui também, vou jogar ela aqui na hierarquia para ela ficar no zero, aí certinha. Vou arrastar para cá, rotacionar, - 90, eu quero que a loja aqui desse lado de cá, posiciona ela aqui.

[04:36] Vamos olhar se ficou legal uma com a outra, ficou, coloca o box collider, prontinho, edita o colisor para casar com as plantinhas aqui. Tira o box, desliga isso, aplica o prefab, aplica esse outro prefab aqui também, prontinho.

[04:56] Porque toda vez aí agora que você for usar o restaurante, já tem box collider. Vamos fechar essa parte aqui desse lado aqui agora, para ficar bonitinho? Então vamos usar um canto aqui, eu vou usar um canto, vai ser igual a esse aqui. Eu já sei que é esse canto porque eu sei que se eu der Ctrl + V e jogar esse canto para cá, ele vai casar certinho aqui. É bom você já olhar o canto porque às vezes você já tem ele em algum lugar, e você não precisa ficar rotacionando toda hora.

[05:26] A mesma coisa vale para as ruas, ver aqui por exemplo, a rua rotacionada para esse lado aqui, eu já tenho essa aqui, Ctrl + D nela e joga para lá, pronto, fecha aqui, Ctrl + D, fecha aqui, Ctrl + D, e assim vamos indo, até fechar tudo. Canto desse lado aqui, eu já tenho, deixa eu ver, aqui não tem né, então a gente vai ter que fazer.

[05:53] Copia esse canto, arrasta para cá, rotacionei 90, deixa eu dar um clear aqui no console, porque fica esse monte de erro, mas não tem problema, se você der um clear aqui para limpar os erros, e os erros sumirem, está tudo ok.

[06:12] Pronto, Ctrl + D, rotaciona para cá, 180, aí segura o V aqui. A gente já montou um cenário bem bacana, o que a gente tem que fazer agora? Primeira coisa que a gente vai ter que fazer, é fazer a rua do outro lado aqui também e fechar o cenário, por exemplo, fechar essa parte de cá, fechar essa parte de cá, para o nosso jogador não poder sair do cenário. Então, o que eu vou fazer aqui?

[06:45] Fechar o cenário é bem prático, você pode usar a cerca, você pode usar carros, você pode usar veículos, eu vou acelerar esse vídeo e mostrar para vocês como que eu estou fechando o nosso cenário aqui. Para vocês verem como é que eu estou fazendo isso aqui dentro da Unity. Então, eu vou acelerar o vídeo um pouquinho e eu já volto para o que que eu fiz.

[08:19] Bom, terminei aqui de montar o nosso cenário e olha lá. Olha só, aqui eu fechei com alguns carro, só lembra de o cenário continuar um pouco depois de quando você fechar, por que? Porque aí você está garantido, se não vai conseguir ver essa parte tem esse chão aqui que eu coloquei que chama a terra com jogador não está entrando nessa parte central da cerca.

[08:50] Beleza, então não coloquei colisão nela, mas eu posso ir no médico online porque porque eu vou colocar esse chão na lei de chão também para o nosso jogador conseguir rotacionar com o mouse em cima dela para ele conseguir rotacionar com mouse para o raio bater um objeto. Tem que ter com eles. Então, eu colocar colisão layer de chão. Apliquei pronto.

[09:13] Sempre coloca colisão em todos os objetos. Aí eu fechei aqui com a cerca, fechei aqui com as barreiras, fechei aqui com essa van batida no poste, um carro que eu capotei aqui e esses escombros, tudo com colisão, e fechei aqui com as barreiras. Se eu testar o meu jogo agora, a melhor forma de você saber se está funcionando é testar tudo.

[09:35] Você tem que tentar aqui colidir e não ver nenhum bug, beleza? Não estou vendo, aqui eu já vi que deu errado, tem que aumentar a rua para lá, mas até o presente momento tudo ok. A princípio, aqui está legal, aqui já está bem legal. E aqui no fundo deu para passar.

[09:56] Então vou aumentar a colisão. Então, aumenta a colisão do carro de polícia. Vem aqui, vamos jogar essa colisão um pouquinho atrás, vamos dar um zoom aqui, beleza? está meio ruim de ver desse ângulo aqui, vamos dar uma esse aí. Agora sim.

[10:18] Joga para cá e joga essa colisão para cá. Fechei aqui, pronto, terminei aqui e aí agora a gente tem um cenário bem maior aí. Falta corrigir alguns pontinhos, como pegar a rua e continuar pro fundo, esse tipo de coisa, mas já está bem maior e bem mais legal para a gente poder jogar o nosso jogo.

