

# Mòdul 8

---

UF 3: desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils. 30 hores

Cinemachine

# Prefabs

Cinemachine, és una suite d'eines per a càmeres dinàmiques, intel·ligents i sense codi que permet afinar, modificar, experimentar i crear comportaments de càmera en temps real.

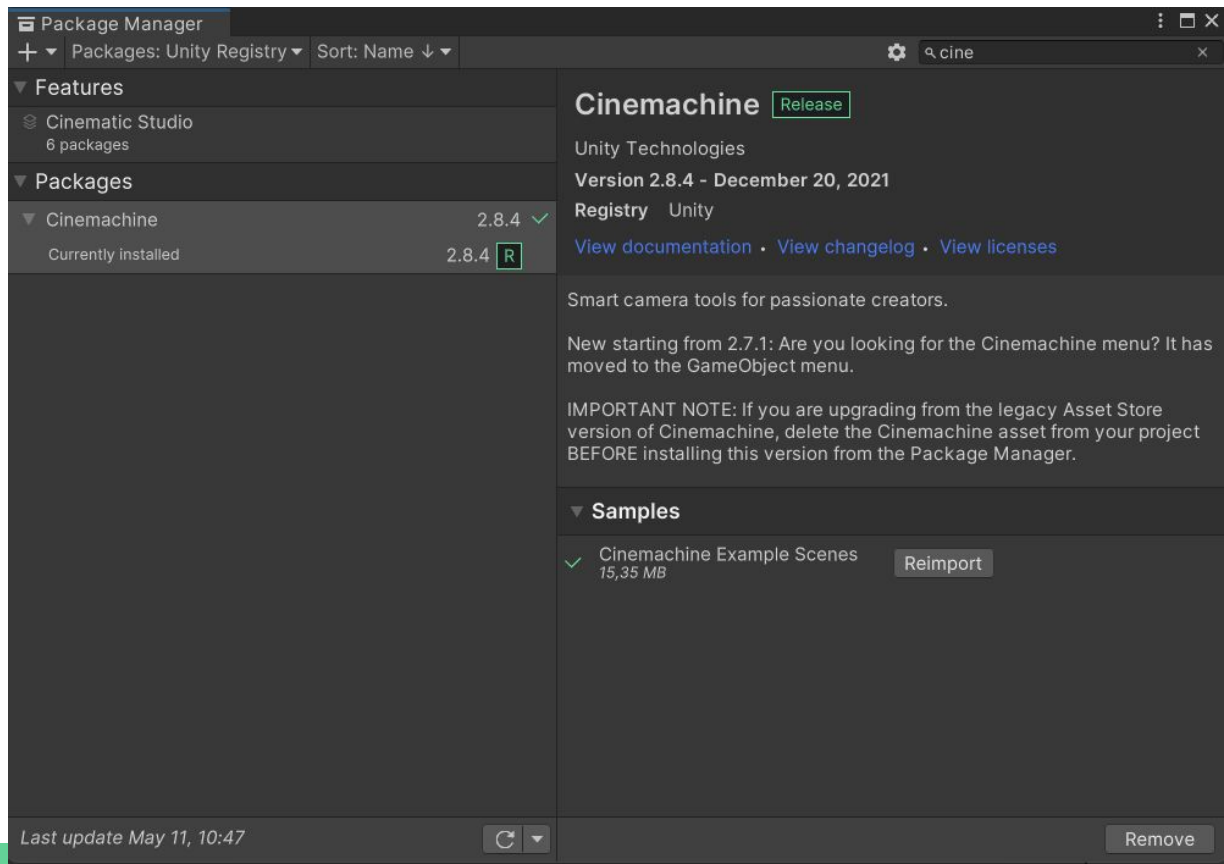
[Web informativa](#)

[Documentació](#)

Cinemachine és gratuït i està disponible per a qualsevol projecte. Si ja ho vas instal·lar, pots actualitzar-lo a la versió més recent.

# Instal·lació de Cinemachine

Fes servir el Package Manager d'Unity (al menú superior: Window > Package Manager) per seleccionar Cinemachine per a la seva instal·lació. Si no veieu el paquet, busqueu un menú desplegable sobre la llista i seleccioneu "All packages".



# Afegim cinemachine a la nostra escena

- Per afegir la càmera farem click a GameObject → Cinemachine → 2D Camera

Modificarem les següents propietats:

- Follow: hi arrossegarem el personatge que volem que segueixi la càmera
- X Y Z Damping: aquesta propietat farà que la càmera es mogui una mica després del moviment. Si ho poseu tot a 0 veureu que la càmera es mou a l'instant amb el jugador, si varieu els valors veureu que es mou amb una mica més de sensibilitat.
- Screen X i Screen Y: aquestes dues propietats ens serviran per centrar la càmera en l'usuari

# Afegim cinemachine a la nostra escena

- Death zone height/width: aquesta propietat genera un rectangle en el que si el jugador es mou en aquesta àrea la càmera no es mourà, en el moment que surti sí.



# Afegim cinemachine a la nostra escena

- Lookahead Time: ens permetrà anticipar la vista quan fem moviments
- Lookahead Smooth: calibra la sensibilitat d'aquest moviment
- Lookahead Ignore Y: deshabilita aquesta propietat per l'eix de les Y.



# Afegim cinemachine a la nostra escena

Per reduir aquest espai negre quan arribem a l'extrem de l'escena farem el següent:

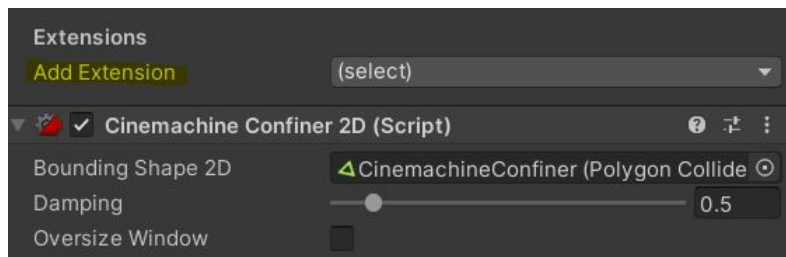




# Afegim cinemachine a la nostra escena

Per reduir aquest espai negre quan arribem a l'extrem de l'escena farem el següent:

- Afegirem l'extensió Cinemachine Collider 2D



- Crearem un nou GameObject botó dret Create Empty i l'anomenarem CinemachineConfiner i que tingui Trigger.
- Li afegirem un Polygon Collider 2D i l'editarem, farem que aquest s'ajusti a la mida de l'escena.

# Afegim cinemachine a la nostra escena

- Una vegada ho tinguem, l'haurem d'arrossegar a la propietat Bounding Shape 2D de l'extensió que hem afegit.

