

EasyStart Third Person Controller

Versão em português

O **EasyStart Third Person Controller** é a solução perfeita para desenvolvedores que desejam criar jogos em terceira pessoa na Unity de forma rápida e sem esforço.

Este pacote oferece uma abordagem simplificada para implementar controles de personagem e câmera em jogos de terceira pessoa na Unity. Os códigos são estruturados de forma simples e intuitiva, permitindo que você continue desenvolvendo seu jogo com facilidade, sem a necessidade de estudar profundamente os códigos fornecidos, pois são básicos e fáceis de modularizar. Seja qual for o seu nível de experiência, o EasyStart Third Person Controller é uma opção acessível e amigável para agilizar seu projeto, para que você não perca tempo criando os controles do seu personagem.

Recursos Incluídos

Prefab de Personagem com Controles de Movimento Básico

- Movimentação com teclas de seta ou WASD (analógico esquerdo para joystick)
- Pulando com a barra de espaço (botão Y)
- Agachar com a tecla Ctrl (botão B)
- Correr com a tecla Shift (botão X)

Controle de Câmera em Terceira Pessoa

- Movimento livre do mouse (analógico direito para joysticks)
- Opção de movimento da câmera apenas quando o botão direito do mouse é pressionado (não disponível para joysticks)

Apenas Dois Scripts: Básicos e Simples:

Este pacote cria todos os controles em terceira pessoa usando apenas dois scripts: um para a câmera (**CameraController.cs**) e outro para o jogador (**ThirdPersonController.cs**). Ambos os scripts são diretos e usam uma linguagem fácil de entender. Você pode usá-los para continuar o script do seu jogo da maneira que quiser, ou simplesmente aprender com eles como criar seu próprio movimento.

Scripts Comentados

Além disso, existem scripts alternativos para a câmera e os movimentos. Na pasta *Commented* dentro *Scripts*, você encontrará **CommentedCameraController.cs** e

CommentedThirdPersonController.cs. Esses scripts têm comentários ligeiramente extensos, explicando em detalhes como cada linha de código funciona. Ótimo para iniciantes! Escrevi de forma didática para ensinar exatamente como cada comando funciona. Vale a pena ler.

Como Usar

O prefab e o modelo usados neste projeto servem apenas como testes para que você possa experimentar a funcionalidade dos scripts deste pacote. Eles não devem ser usados no seu projeto, e sim, apenas os scripts.

Para usar o EasyStart Third Person Controller em seu projeto pessoal, siga os passos:

Personagem

- Crie um objeto em seu jogo que será o seu jogador. É recomendado que você faça isso diretamente com o modelo do personagem que será jogado. Nomeie-o como quiser.
- Adicione a ele a **tag Player**
- Adicione o componente Character Controller e ajuste o colisor
- Adicione o script ThirdPersonController.cs

Pronto! Seu personagem já está pronto para jogar.

No entanto, ainda é necessário adicionar **animações** para que seu personagem tenha interações entre os movimentos. Para isso, você pode baixar animações gratuitamente do [Mixamo](#). Para animações, faça o seguinte:

- Adicione o componente **Animator** ao seu jogador
- Crie um arquivo **Animator Controller** (botão direito na janela do seu projeto > Create > Animator Controller) e anexe ele ao componente Animator do seu personagem

Você vai precisar de animações para: andar, correr, pular, agachar e andar agachado. Essas animações podem ser baixadas gratuitamente no Mixamo e importadas no seu projeto. Após isso, abra o Animator Controller que você criou e copie o mesmo esquema de animações usado neste pacote, que se localiza em EasyStart Third Person Controller/Prefabs/Animations/PlayerAnimator.controller

Após isso, tudo deve estar funcionando de acordo com as animações escolhidas por você.

***Nota:** as animações deste projeto não seguem os Rigs criados pelo Mixamo, sendo assim, pode ser que não funcionem no seu jogo se você as copiar para seu projeto.*

Câmera

Para a câmera, é ainda mais fácil, basta adicionar o **CameraController.prefab** ao seu projeto, localizado na pasta *Prefabs*. É isso aí! Apenas lembre-se de excluir o **MainCamera** original da sua cena e manter apenas a câmera importada deste pacote.

Especificações técnicas

Este pacote contém a seguinte estrutura de pasta e arquivos:

Prefabs (pasta)

Dentre de prefabs você encontrar dois prefabs. Ambos são os prefabs que o usuário pode importar no seu jogo com componentes prontos, animações preparadas e os scripts já integrados, tanto para ao personagem quanto para a câmera.

Além dos prefabs, temos a pasta Source que contém os seguintes itens:

Prefabs > Source > **Animations** – Contém as animações usadas pelo prefab do jogo. São as animações de corrida, caminhada, agachamento e pulo. Aqui também está o Animator Controller do personagem.

Prefabs > Source > **Models** – Contém apenas o modelo *FuturisticSoldier* usado no prefab, juntamente com o arquivo de texto com créditos para o autor.

Prefabs > Source > **Scripts** – Contém os scripts que são usados no personagem e na câmera do jogo. Leia a sessão anterior de descrição do projeto para entender como usar os scripts.

Prefabs > Source > Scripts > **Commented** – Contém os mesmos scripts da pasta anterior, no entanto, de forma muito bem detalhada em comentários. Além disso, estes scripts estão escritos de forma mais simples e menos minificada. Consulte esses arquivos para entender melhor a programação deste asset.

Demo.scene – Cena de demonstração do pacote. Acessando este arquivo você tem uma estrutura simples de cenário para testar pulos, sprints, agachamentos e outras situações de jogo. Além disso, é um cenário bem legal, você pode usar o cenário nos seus jogos para realizar testes de jogabilidade.

Tutorial.pdf – O documento em PDF desta descrição e ficha técnica contida dentro do próprio projeto. Está contido também o arquivo *Tutorial_portuguese.pdf* com todo o conteúdo escrito na língua portuguesa.

Todo o conteúdo deste pacote é totalmente **gratuito**. Os códigos foram escritos, estruturados e comentados por mim, com base na minha experiência de programação e desenvolvimento de jogos, feito de forma simples e básica para que todos entendam e aprendam a desenvolver seu próprio controle de personagens para jogabilidade em terceira pessoa. Todos os modelos e recursos usados neste pacote são públicos e gratuitos.

Todo o conteúdo deste pacote também está disponível no GitHub! Visite o repositório [aqui](#).

Open Source no GitHub

Este pacote também está disponível como open source no GitHub para você explorar e contribuir.

<https://github.com/conradosaud/ThirdPersonPack>

☀️ Avalie este pacote na Unity Asset Store!

Aproveite o EasyStart Third Person Controller, é grátis e sempre será! 🚀