

# Cenário dinâmico (Parallax)

Danilo Dionisia

# Cenário dinâmico (Parallax)

Crie um novo projeto 2D

Unity 2018.3.4f1

Projects Learn

New Open My Account

Project name

Paralax2D

Template

2D

Location

C:\Users\danilo.dionisia\Documents

Add Asset Package

Organization

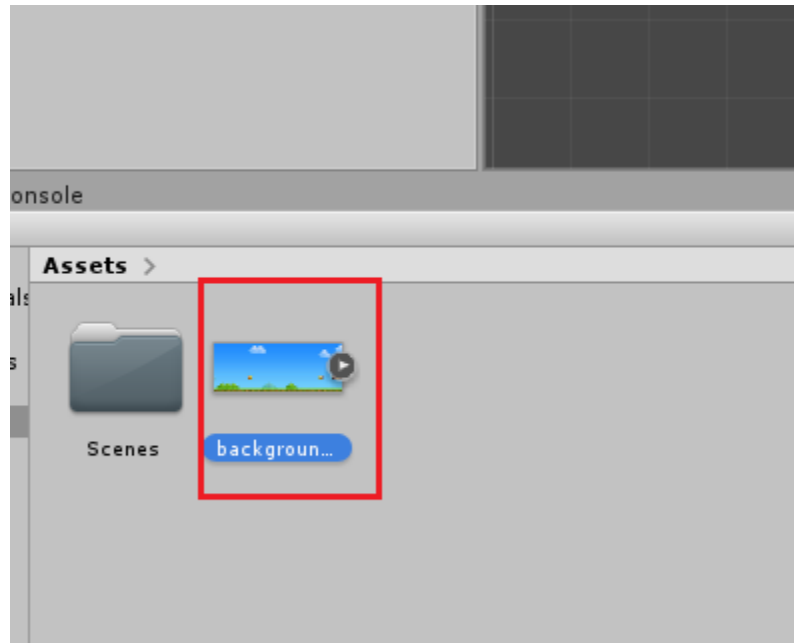
danilodionisia

ON Enable Unity Analytics ?

Create project

# Cenário dinâmico (Parallax)

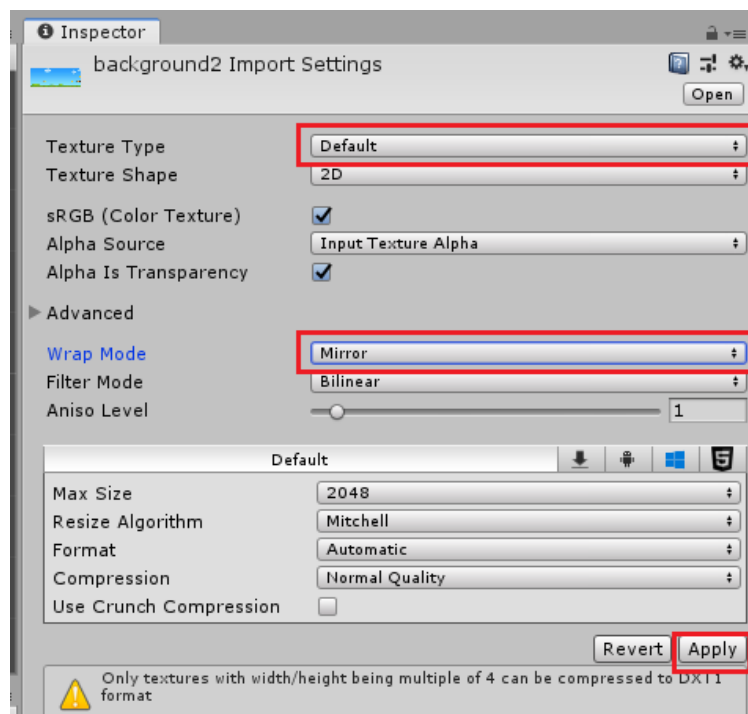
Importe a imagem que servirá de background



# Cenário dinâmico (Parallax)

Vamos editar alguns formatos da imagem do background, clique na imagem e vá até a aba Inspector.

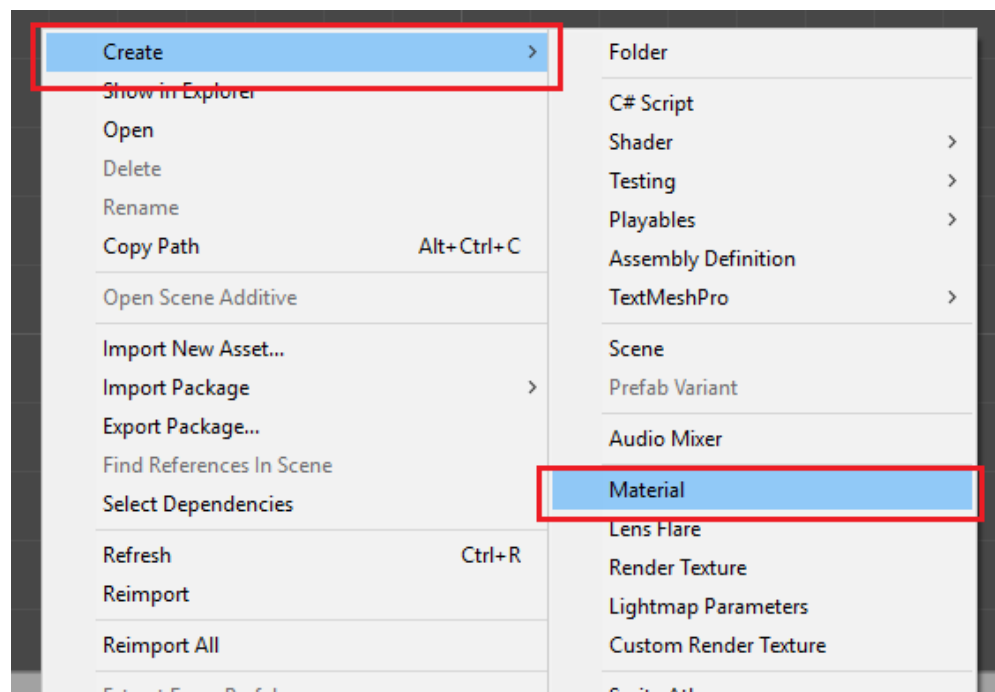
Altere os seguintes campos e clique em Apply.



# Cenário dinâmico (Paralax)

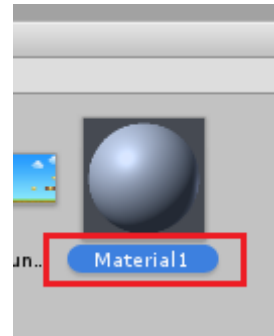
Agora crie um novo Material.

Clique com o botão direito do mouse e faça como na imagem.



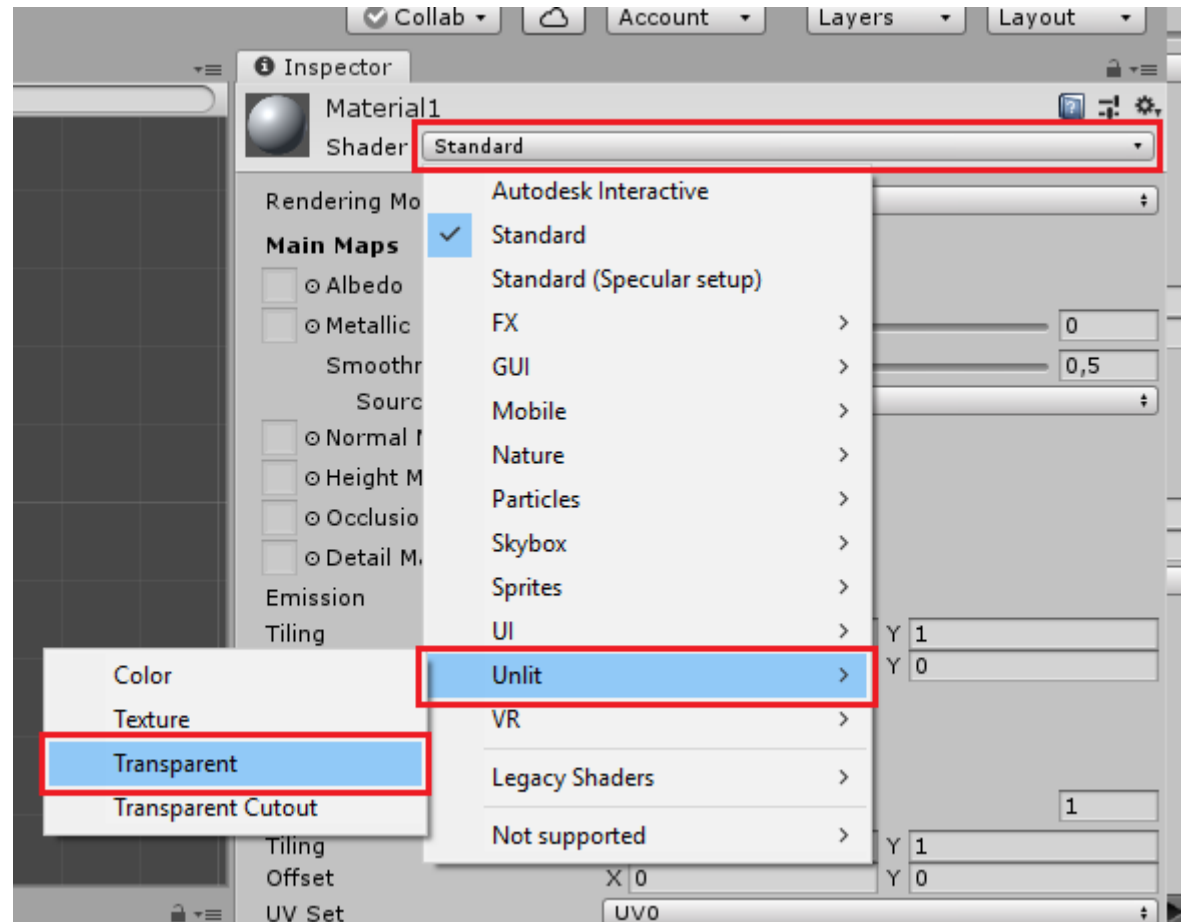
# Cenário dinâmico (Paralax)

Renomeie o Material para material1



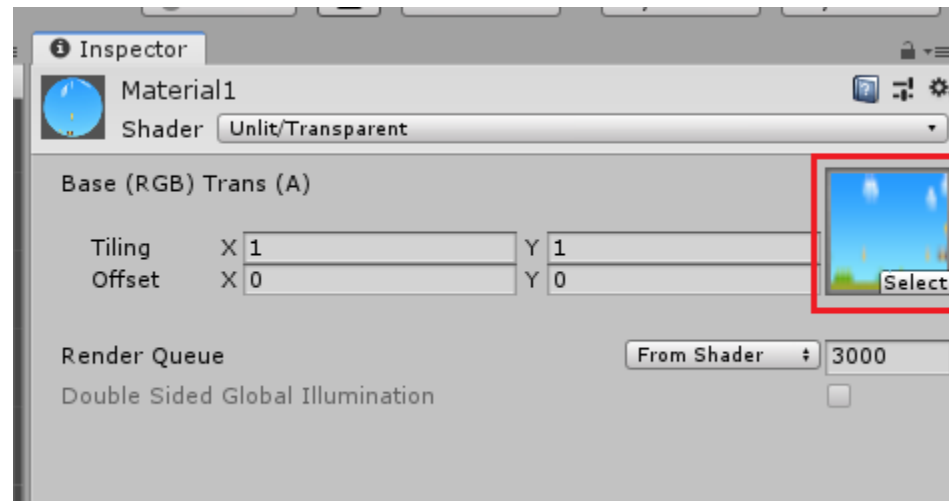
# Cenário dinâmico (Parallax)

Agora selecione o material1 e altere as propriedades como na figura



# Cenário dinâmico (Parallax)

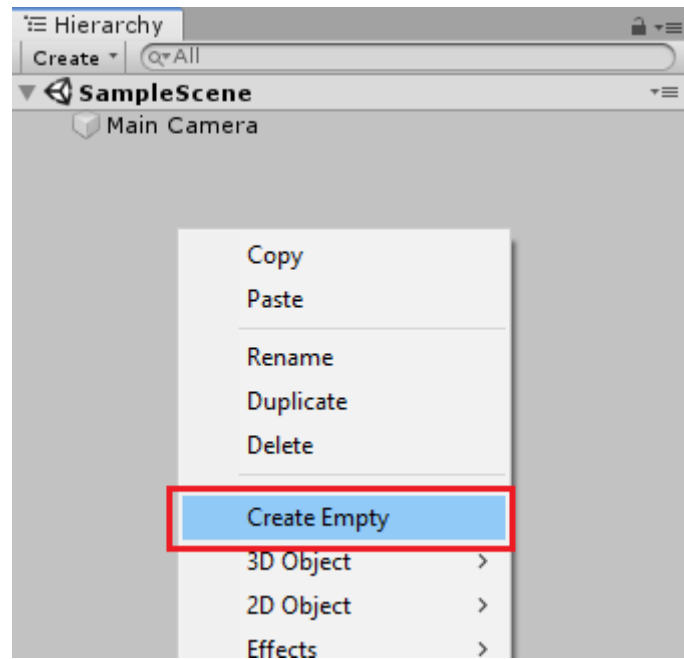
Agora arraste a imagem para o material





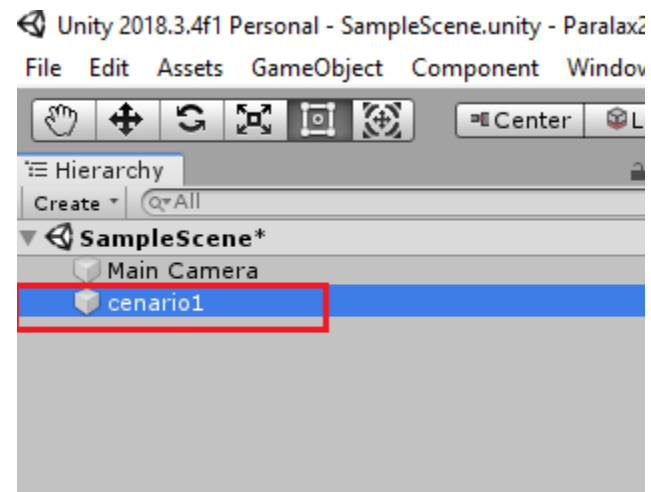
# Cenário dinâmico (Parallax)

Clique com o botão direito do mouse na aba Hierarchy e crie um novo GameObject



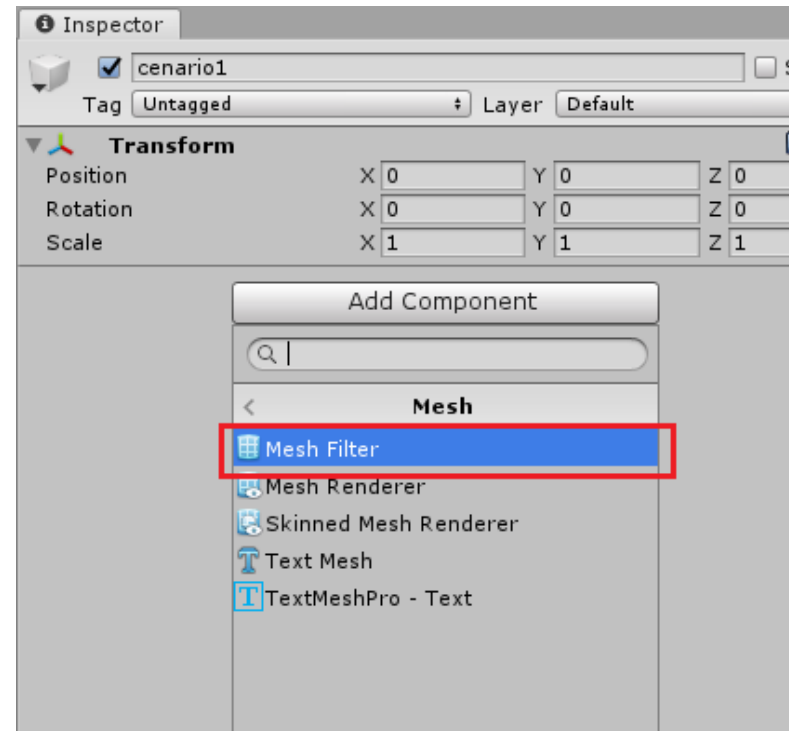
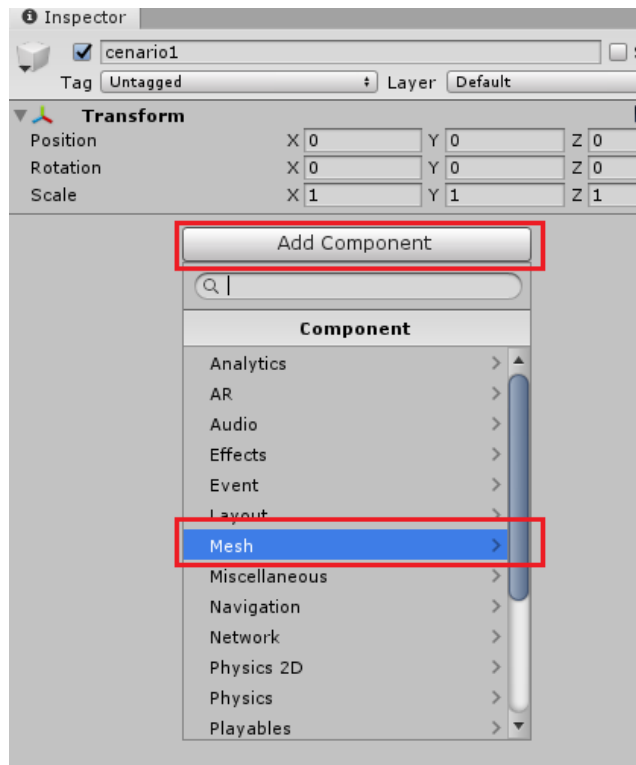
# Cenário dinâmico (Parallax)

Renomeie esse GameObject para cenário1



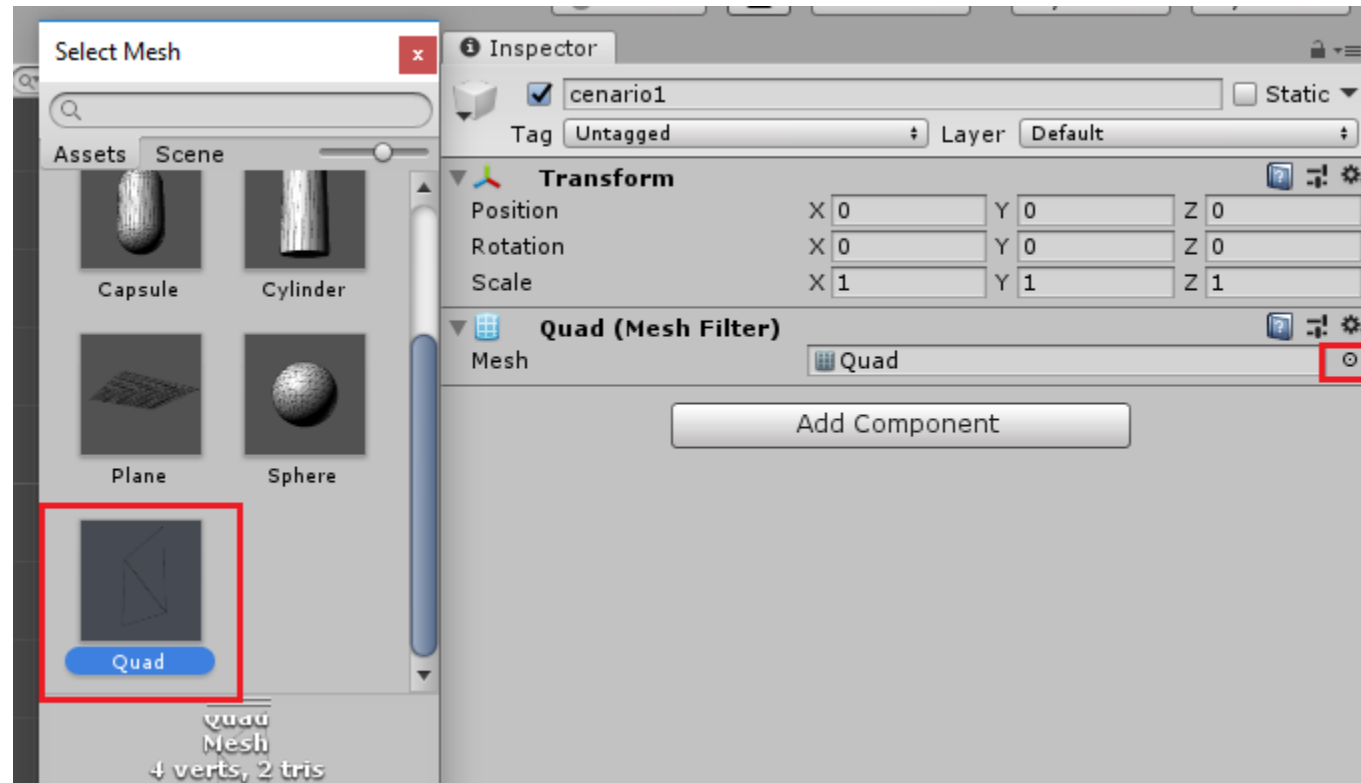
# Cenário dinâmico (Paralax)

Selecione o objeto cenario1 e faça como nas imagens abaixo



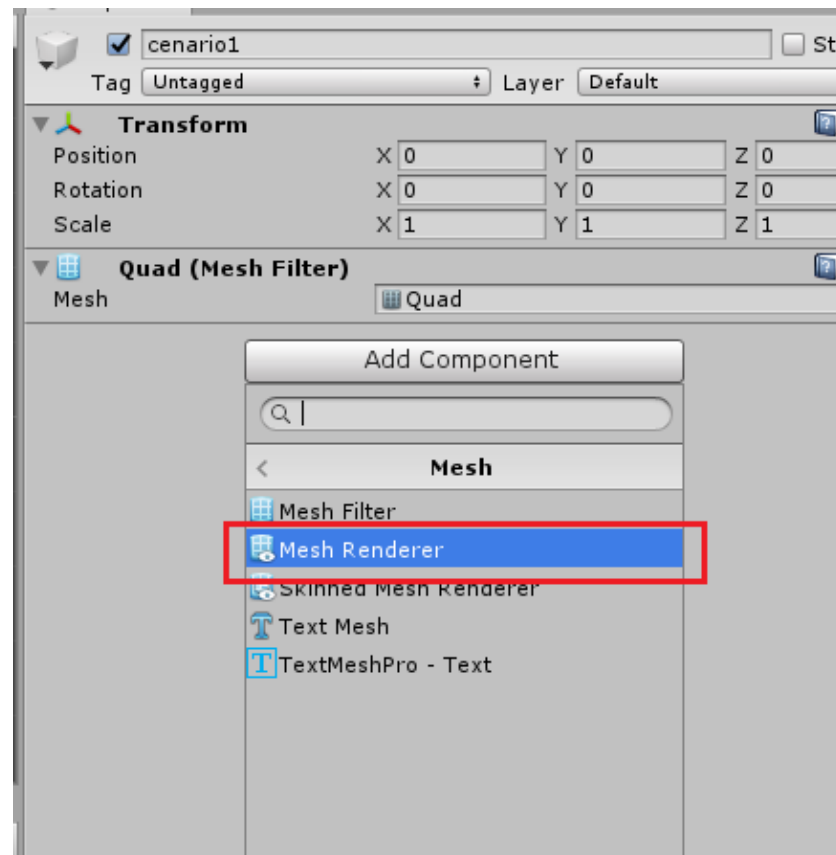
# Cenário dinâmico (Paralax)

Adicione um elemento Quad ao seu Mesh Filter



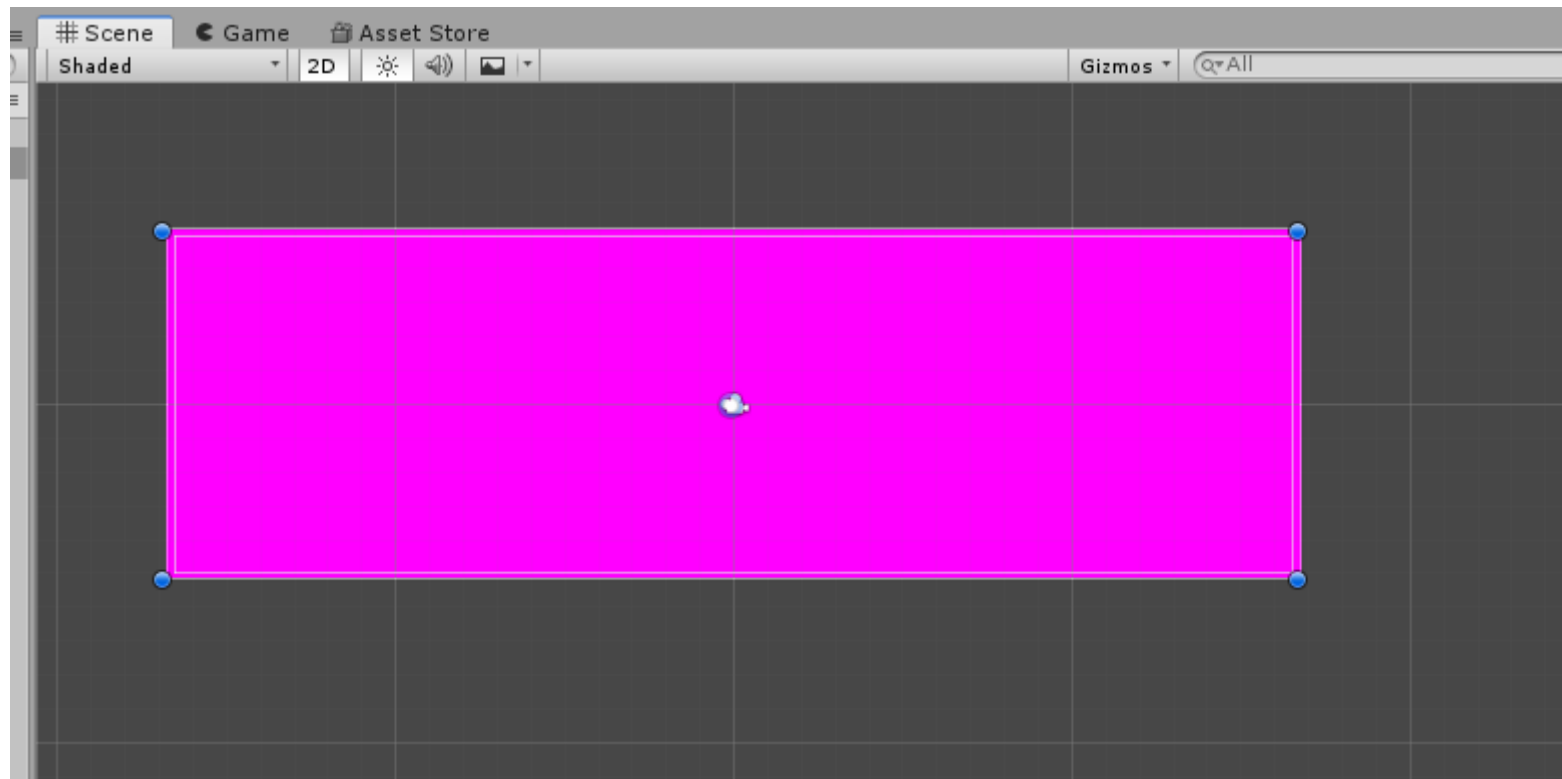
# Cenário dinâmico (Paralax)

Agora adicione também o elemento Mesh Renderer



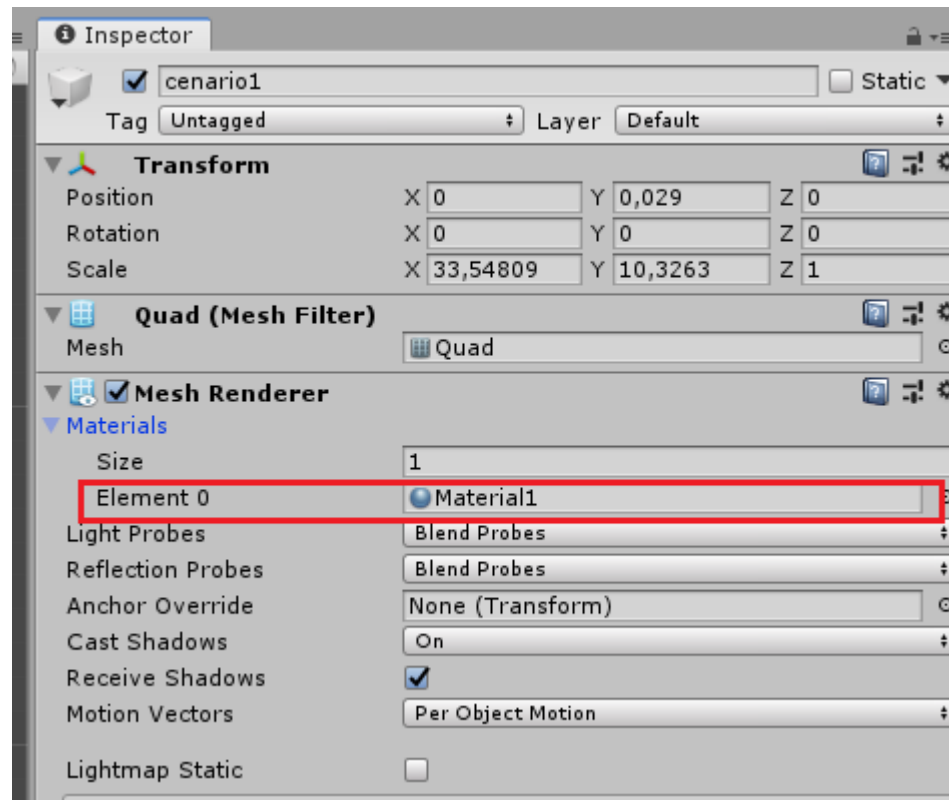
# Cenário dinâmico (Parallax)

Ajuste a altura e largura do seu elemento cenario1 de acordo com a Main Camera



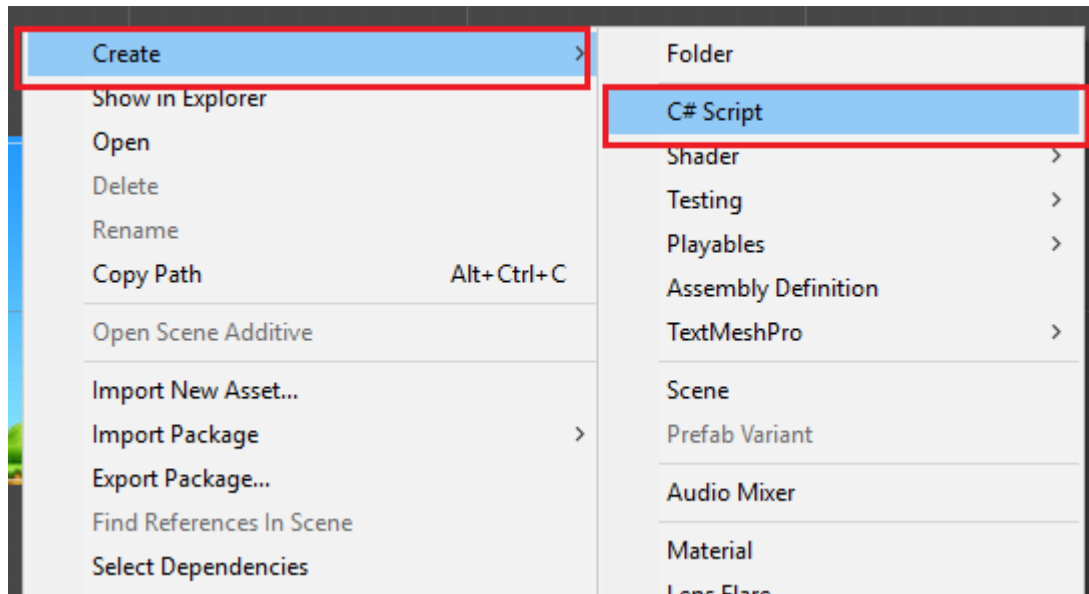
# Cenário dinâmico (Parallax)

Arraste o material1 para seu cenario1



# Cenário dinâmico (Parallax)

Crie o script chamado cenário para controlar o movimento da cena





# Cenário dinâmico (Parallax)

Escreva o código ao lado

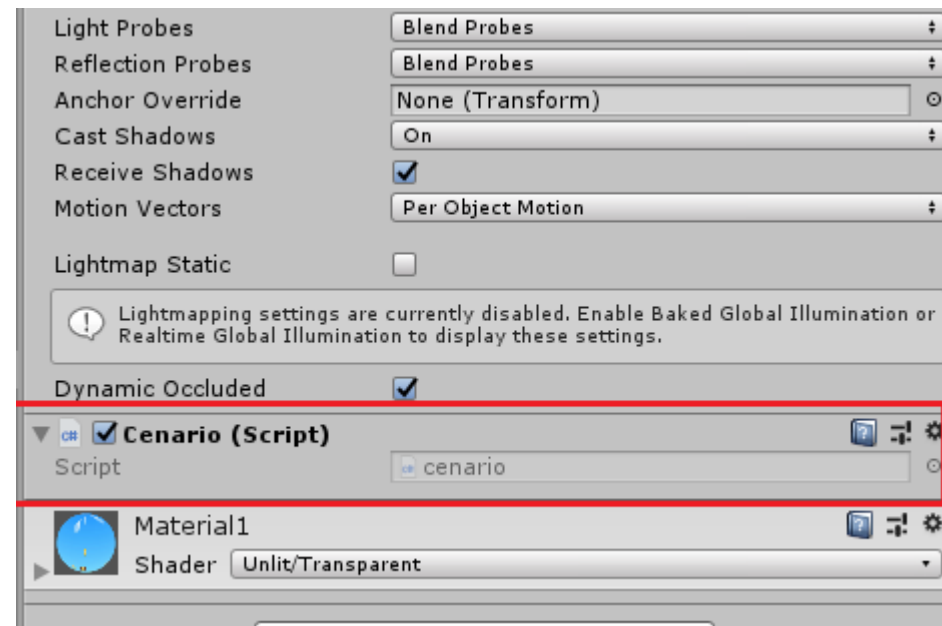
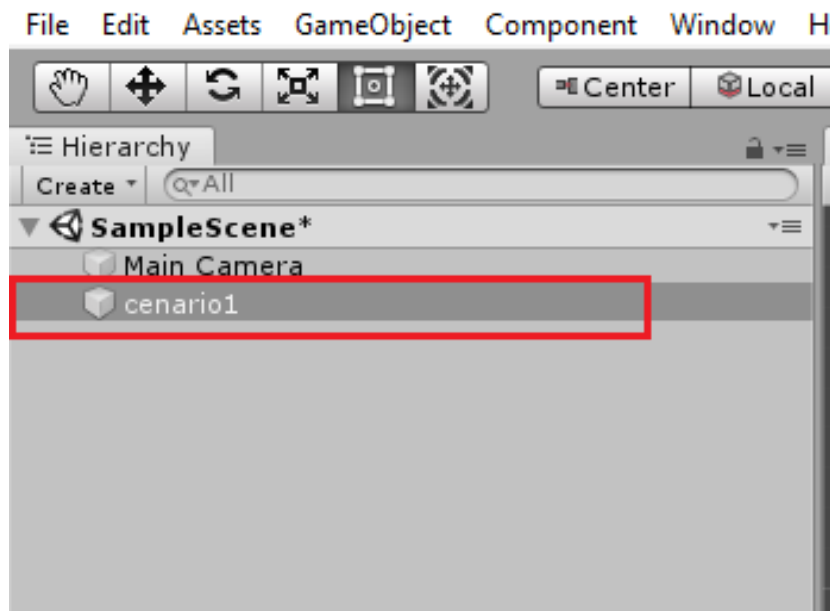
```
public class cenário : MonoBehaviour
{
    public float speed = 0;
    private Material mat;
    private float pos = 0;

    void Start()
    {
        mat = GetComponent<Renderer>().material;
    }

    void Update()
    {
        float vel = Input.GetAxisRaw("Horizontal");
        if (Input.GetAxisRaw("Horizontal") != 0)
        {
            pos += speed * vel;
            mat.mainTextureOffset = new Vector2(pos, 0);
        }
    }
}
```

# Cenário dinâmico (Parallax)

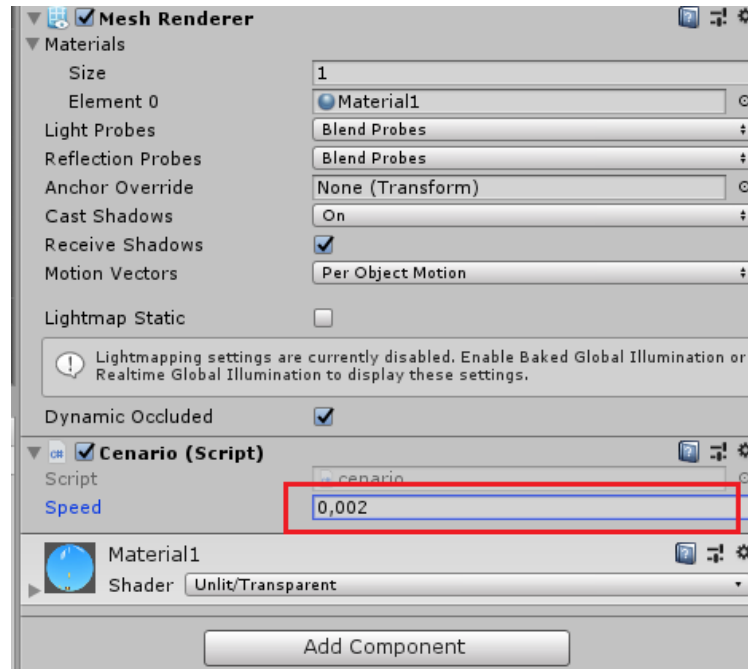
Adicione o script criado ao elemento cenario1



# Cenário dinâmico (Parallax)

Execute seu script no Visual Studio para garantir que não haja nenhum erro de compilação.

Vá até o Unity e insira a velocidade que você deseja que cenário tenha.



# Cenário dinâmico (Parallax)

Execute seu jogo no Unity e movimente as teclas para a direita e para a esquerda. Verifique se o movimento está com a velocidade adequada.

