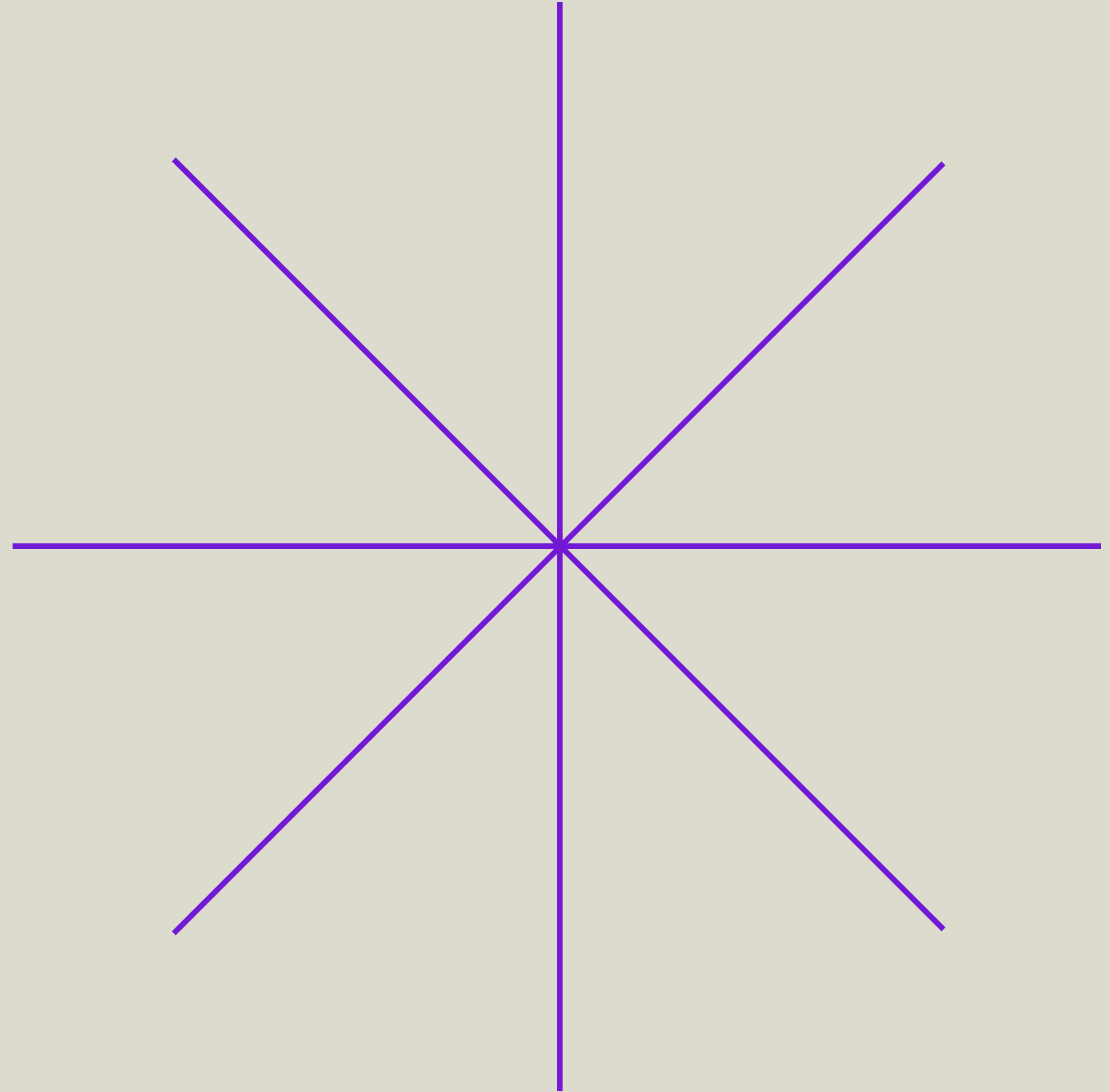
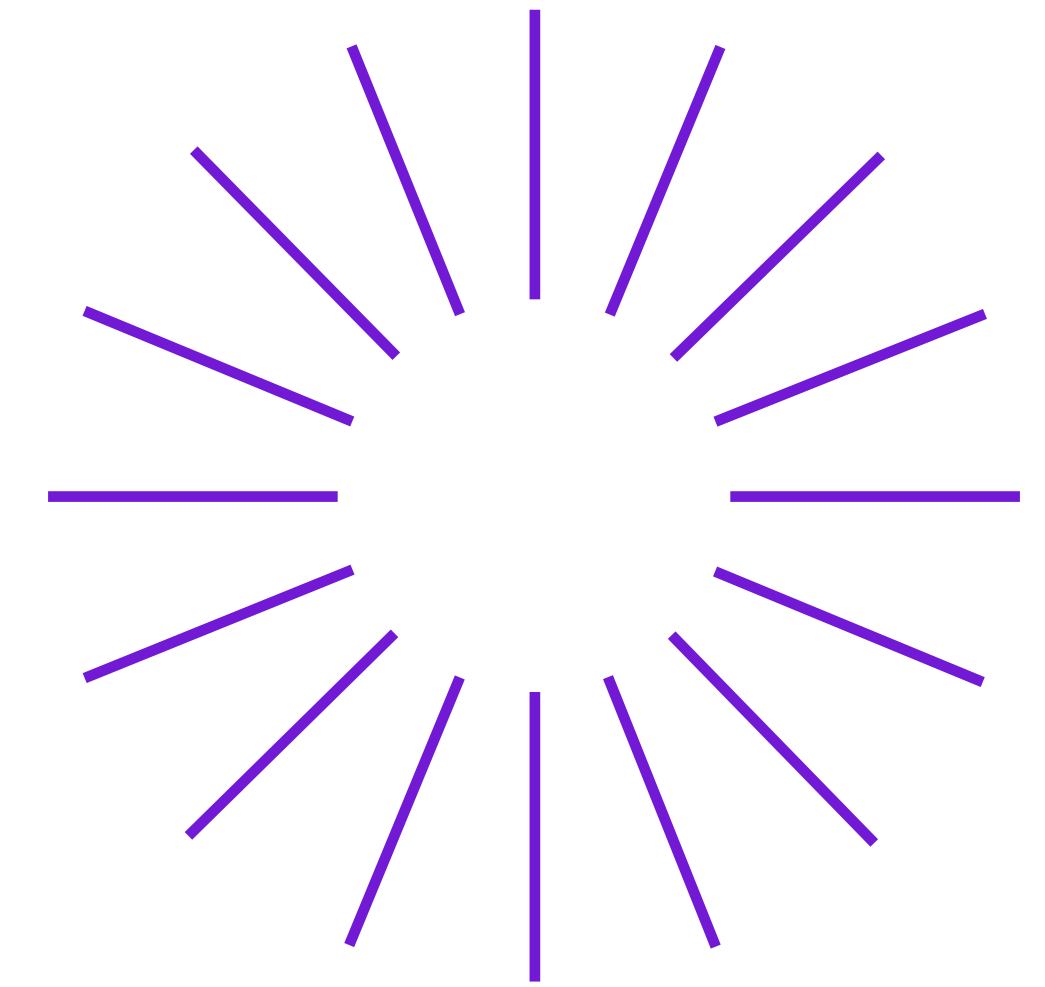


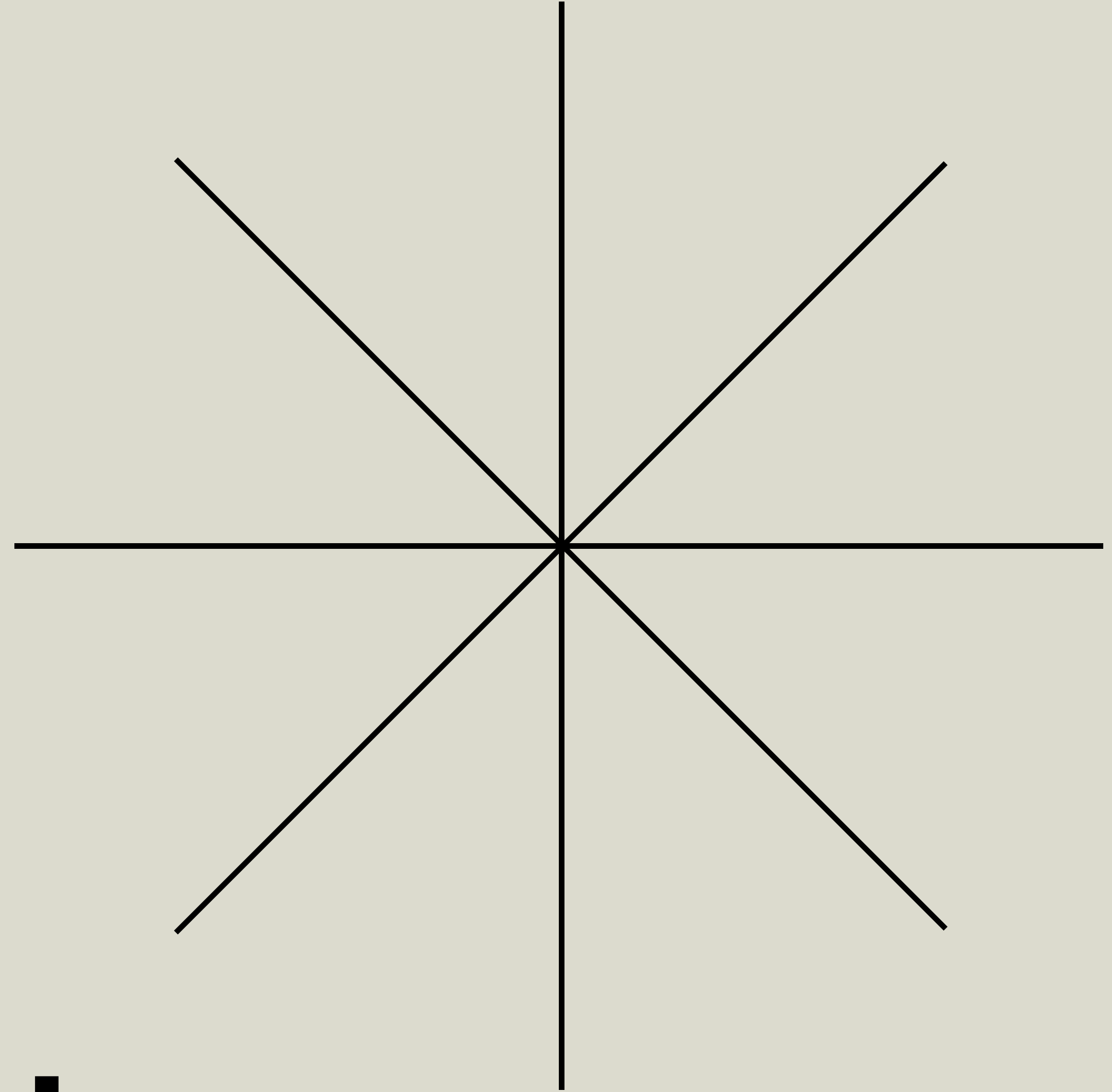
# 03. Os básicos do Unity



# ÍNDICE



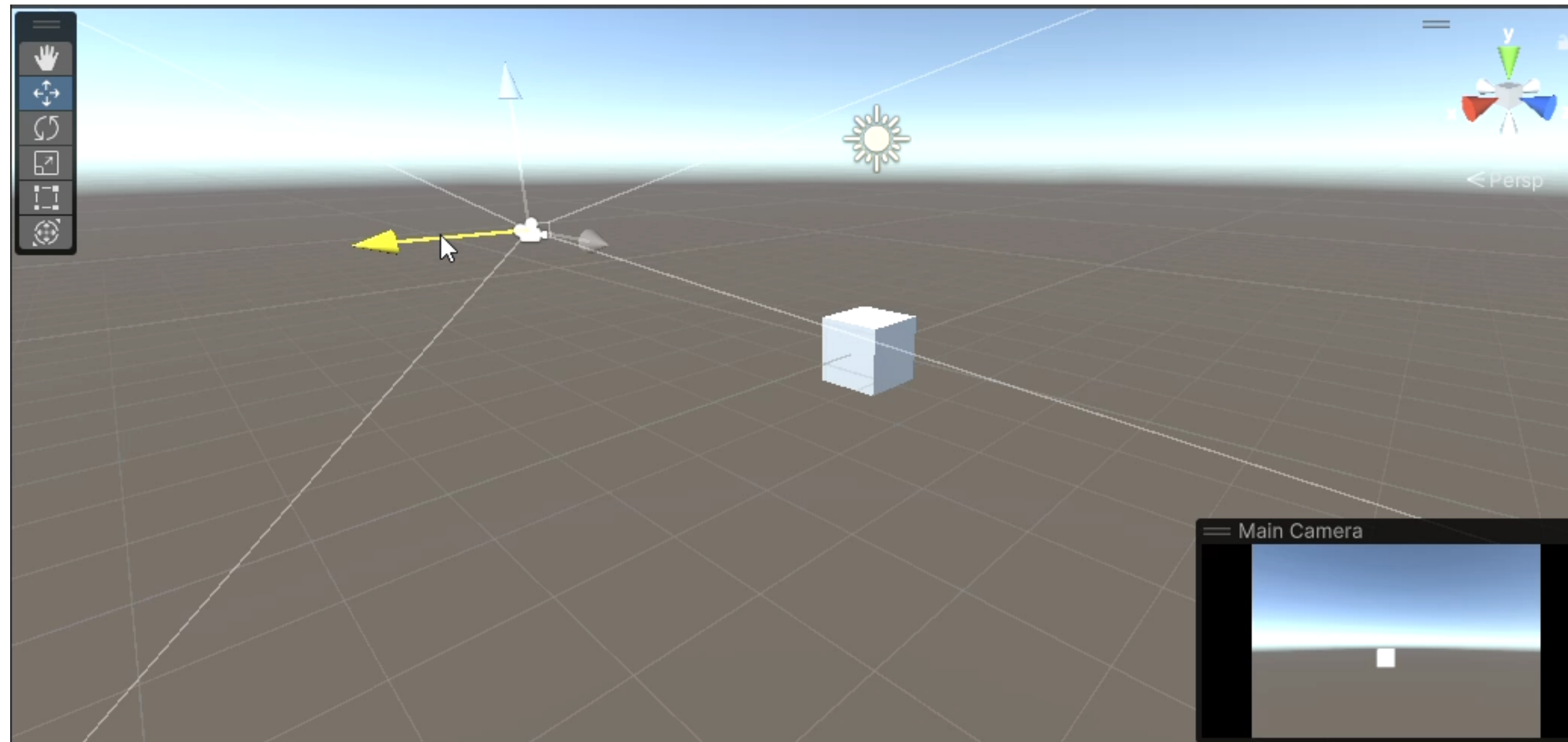
- 01. Criar um Prefab
- 02. Gravidade e Colisões



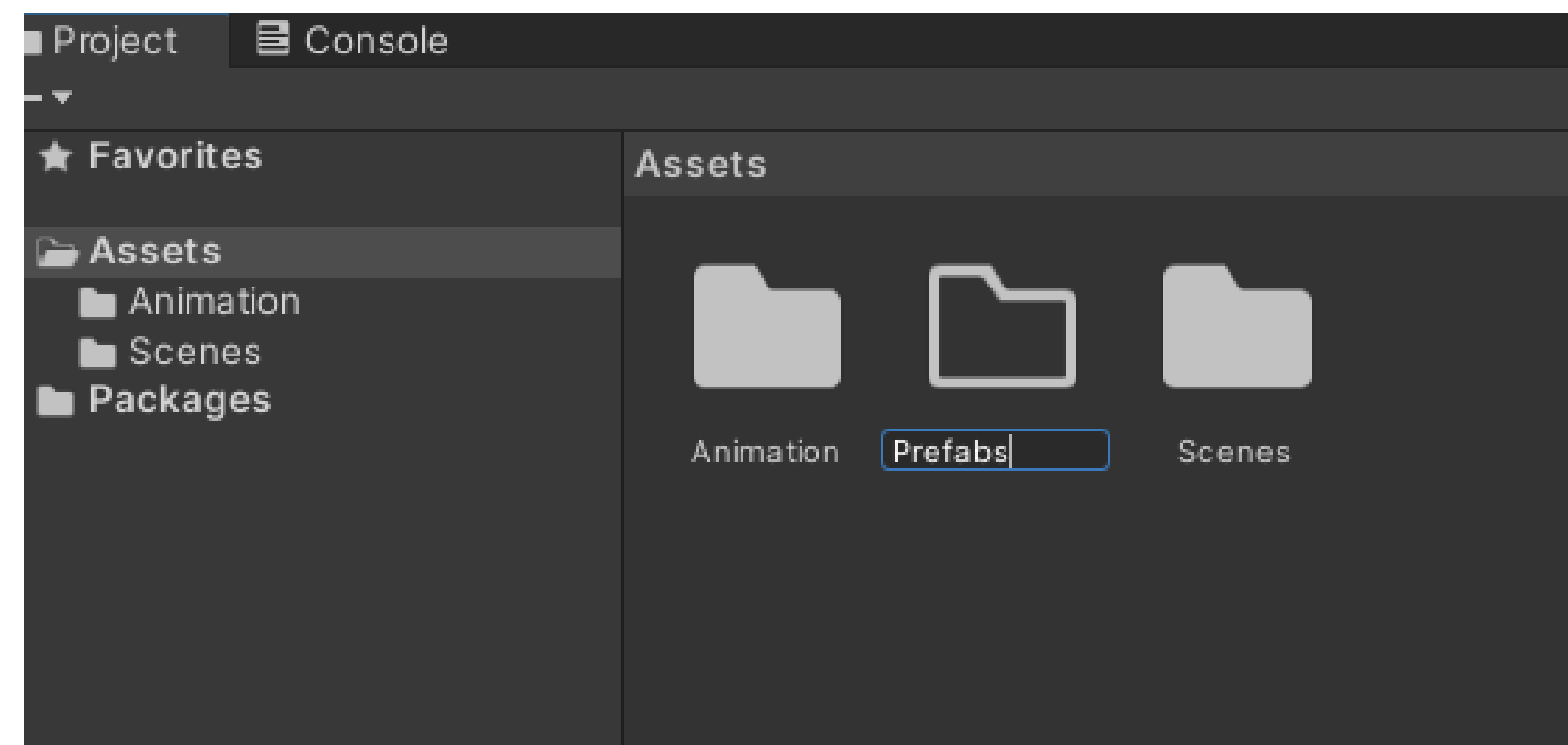
# 01

# Criar um prefab

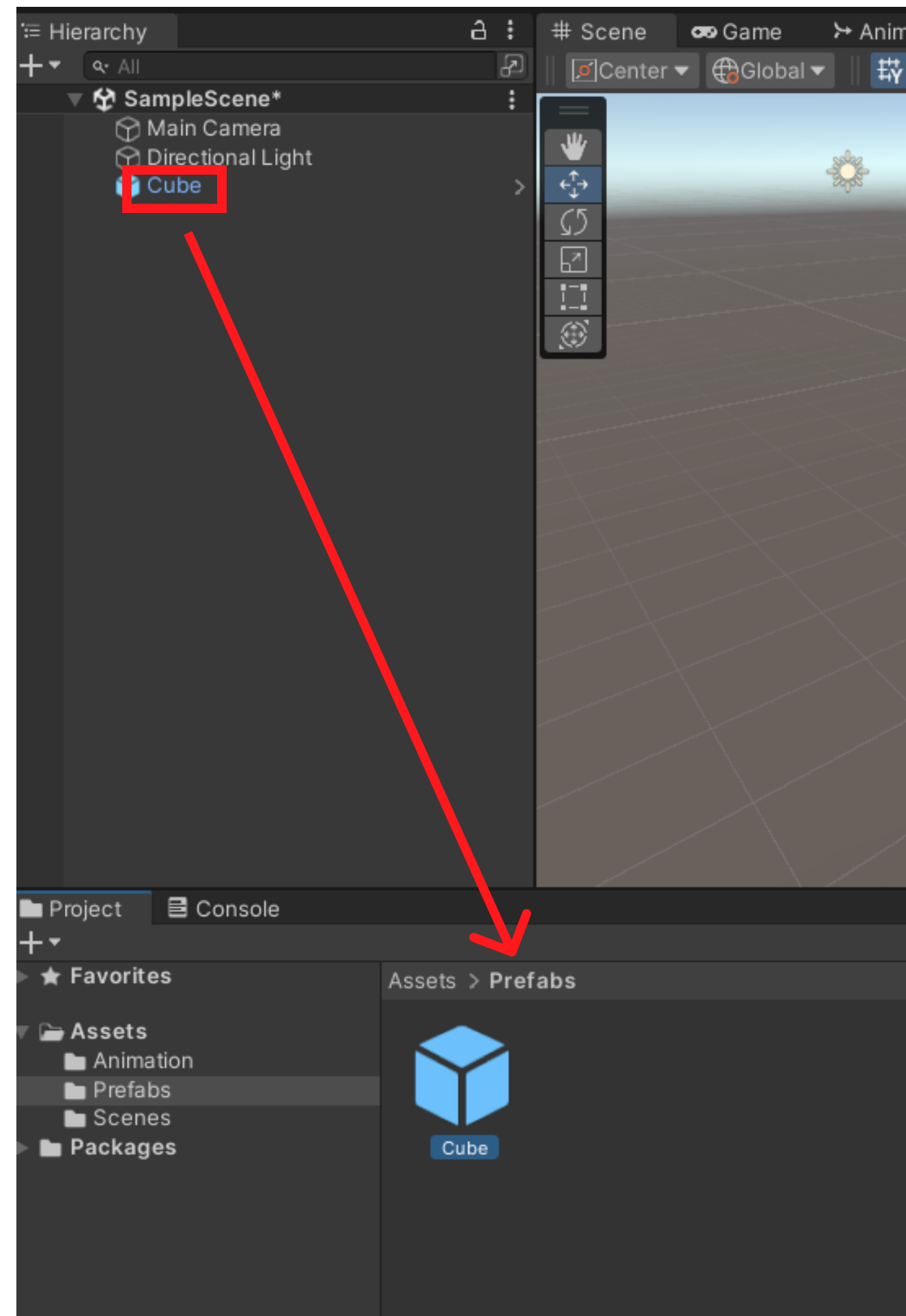
# ABRE O PROJETO DA ÚLTIMA AULA



# CRIA UMA NOVA PASTA “PREFABS”

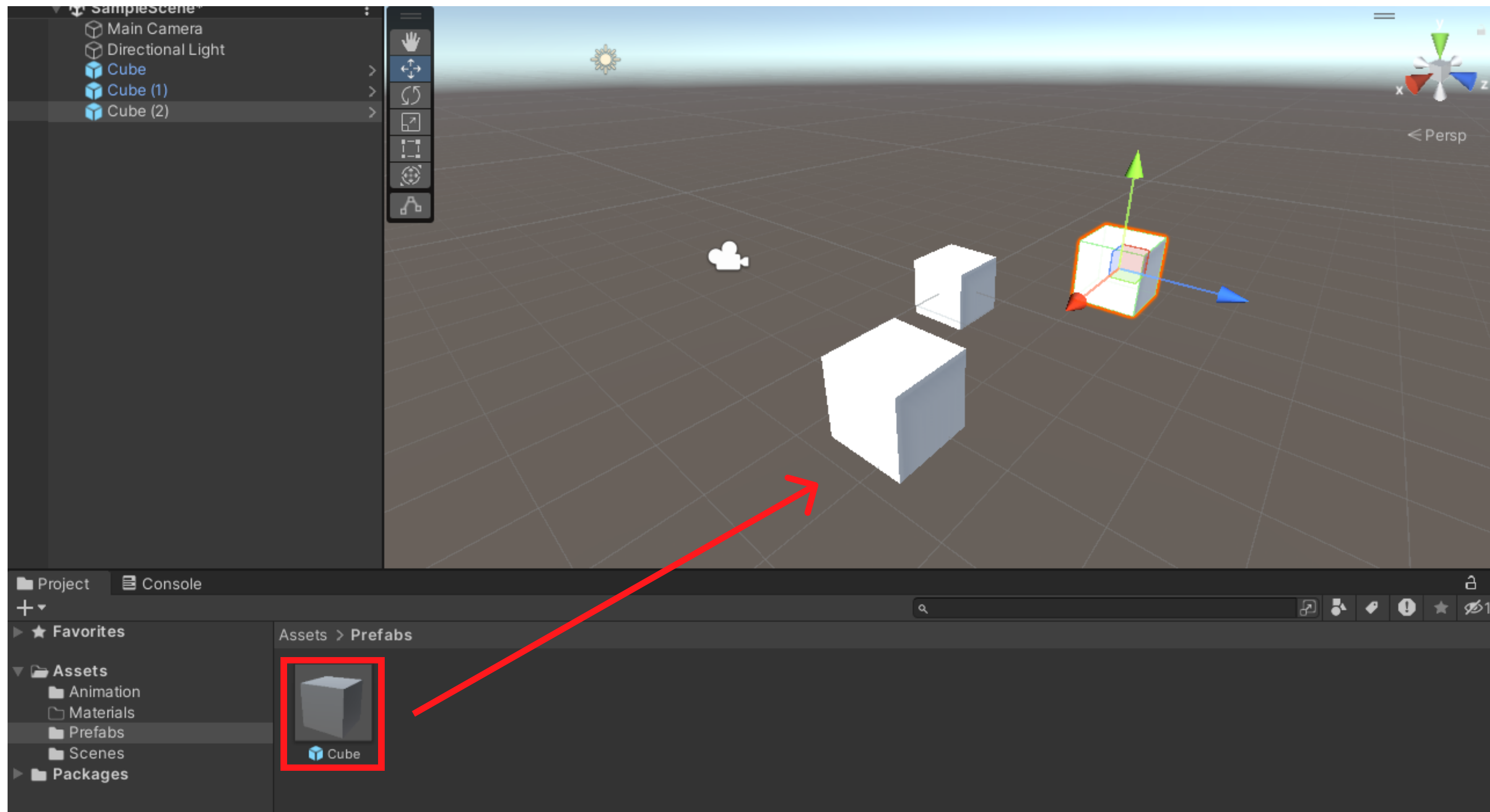


# CRIAR UM PREFAB



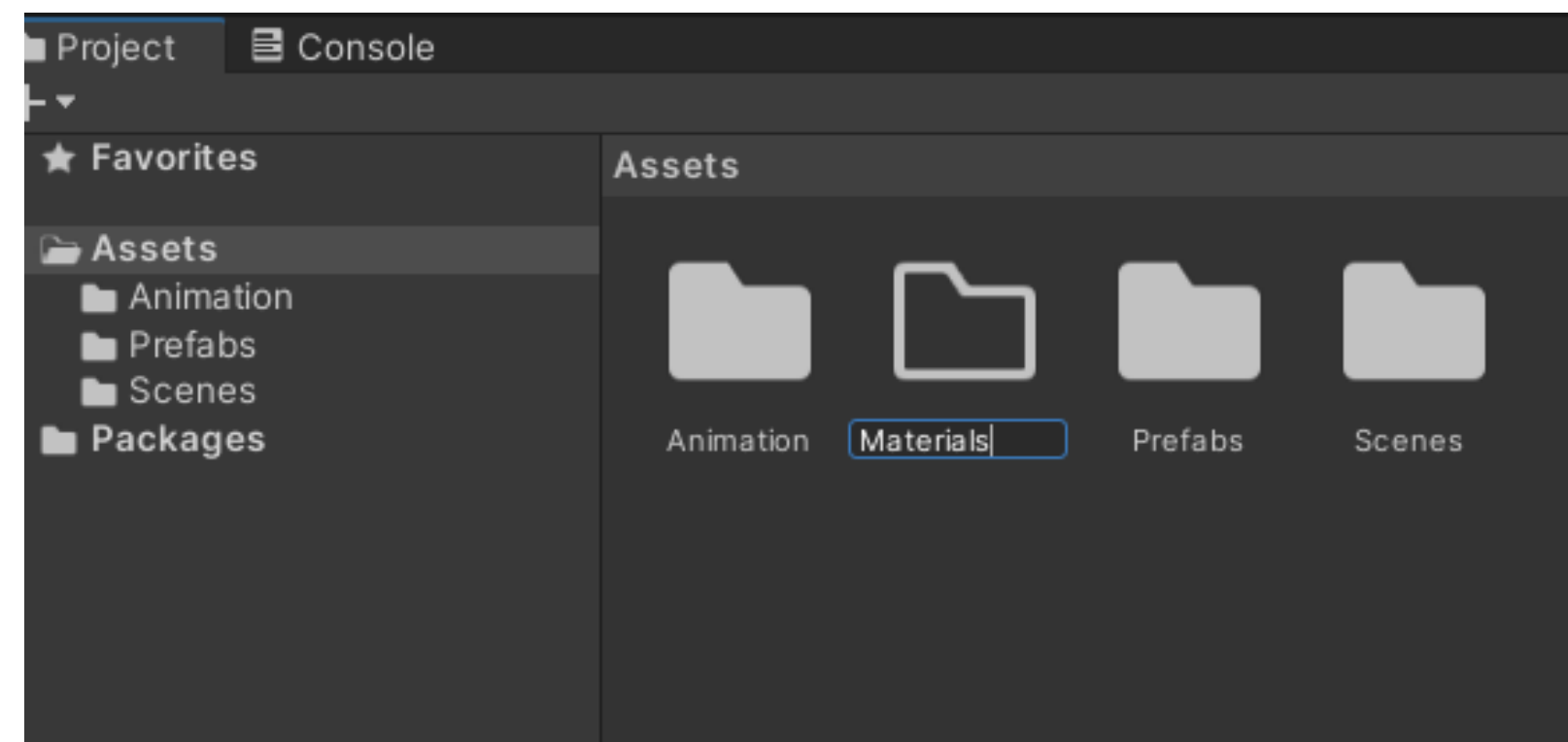
Arrasta o teu cubo  
para a pasta prefabs.

# INSTANCIAR A PARTIR DO PREFAB



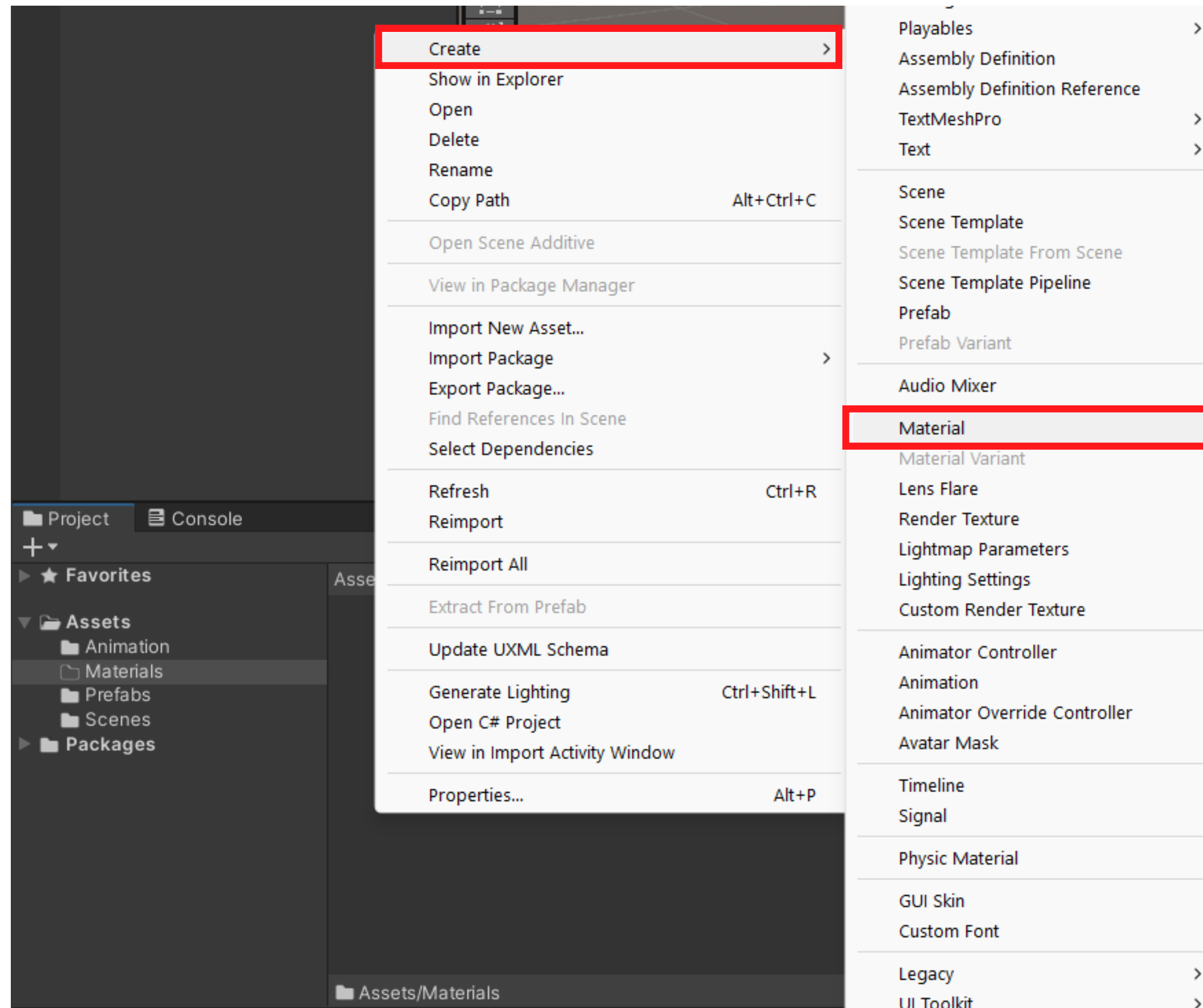
Agora tens um prefab do teu cubo com todos os seus componentes (sim, até a animação que criaste)! Podes arrastá-lo para a cena!

# CRIA UMA NOVA PASTA “MATERIALS”



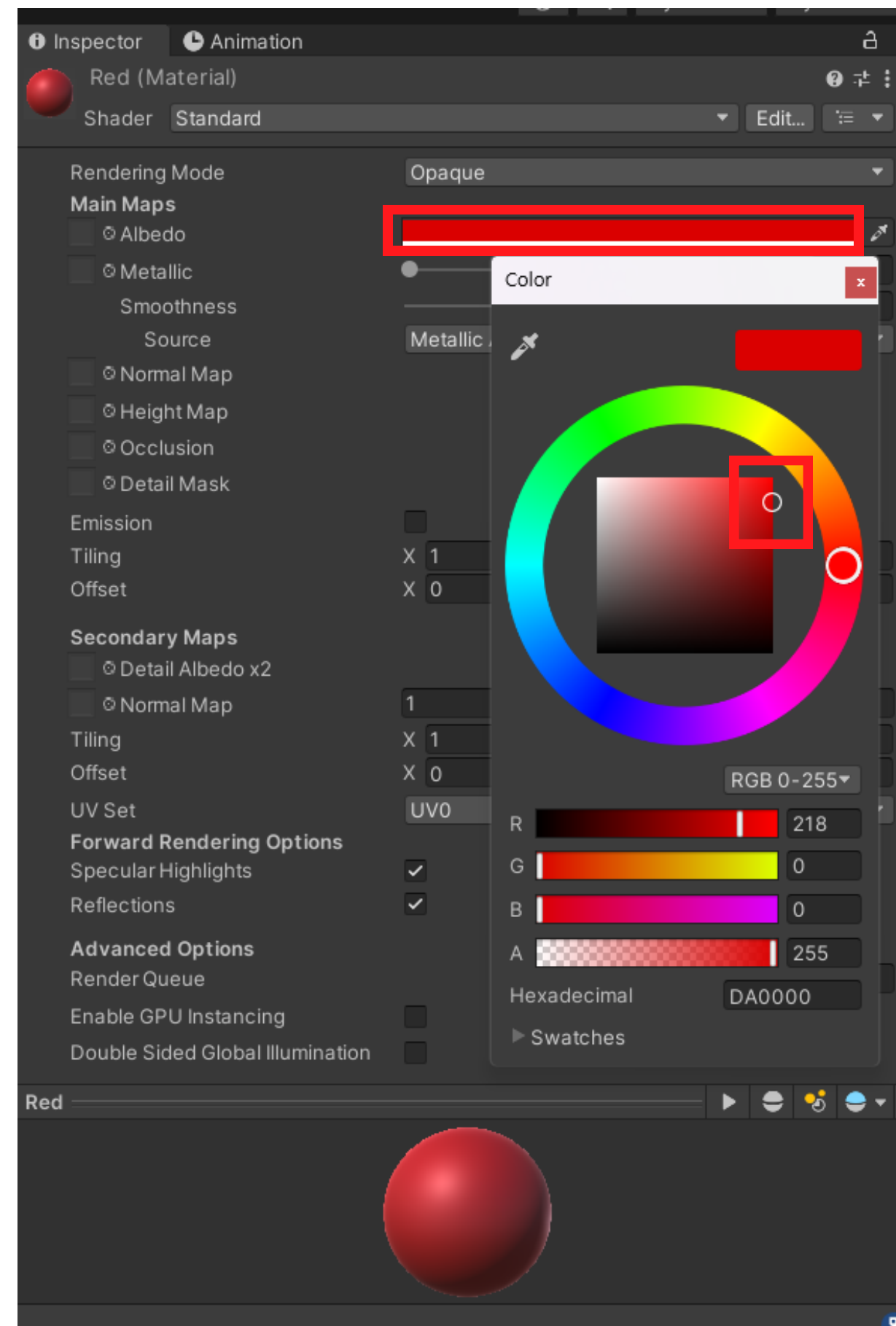


# CRIA UM NOVO MATERIAL



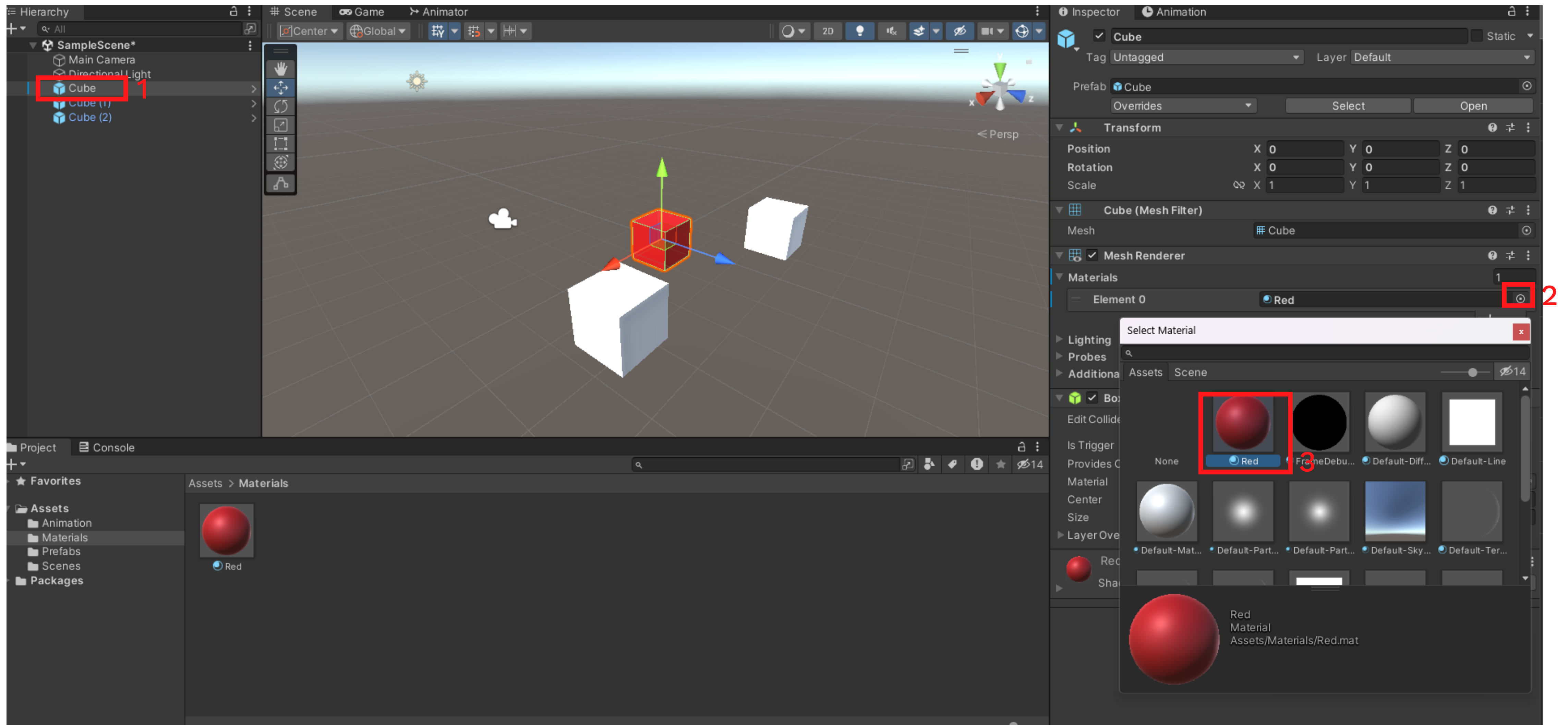
Cria um novo material dentro da tua nova pasta

# MUDA A COR DO TEU MATERIAL

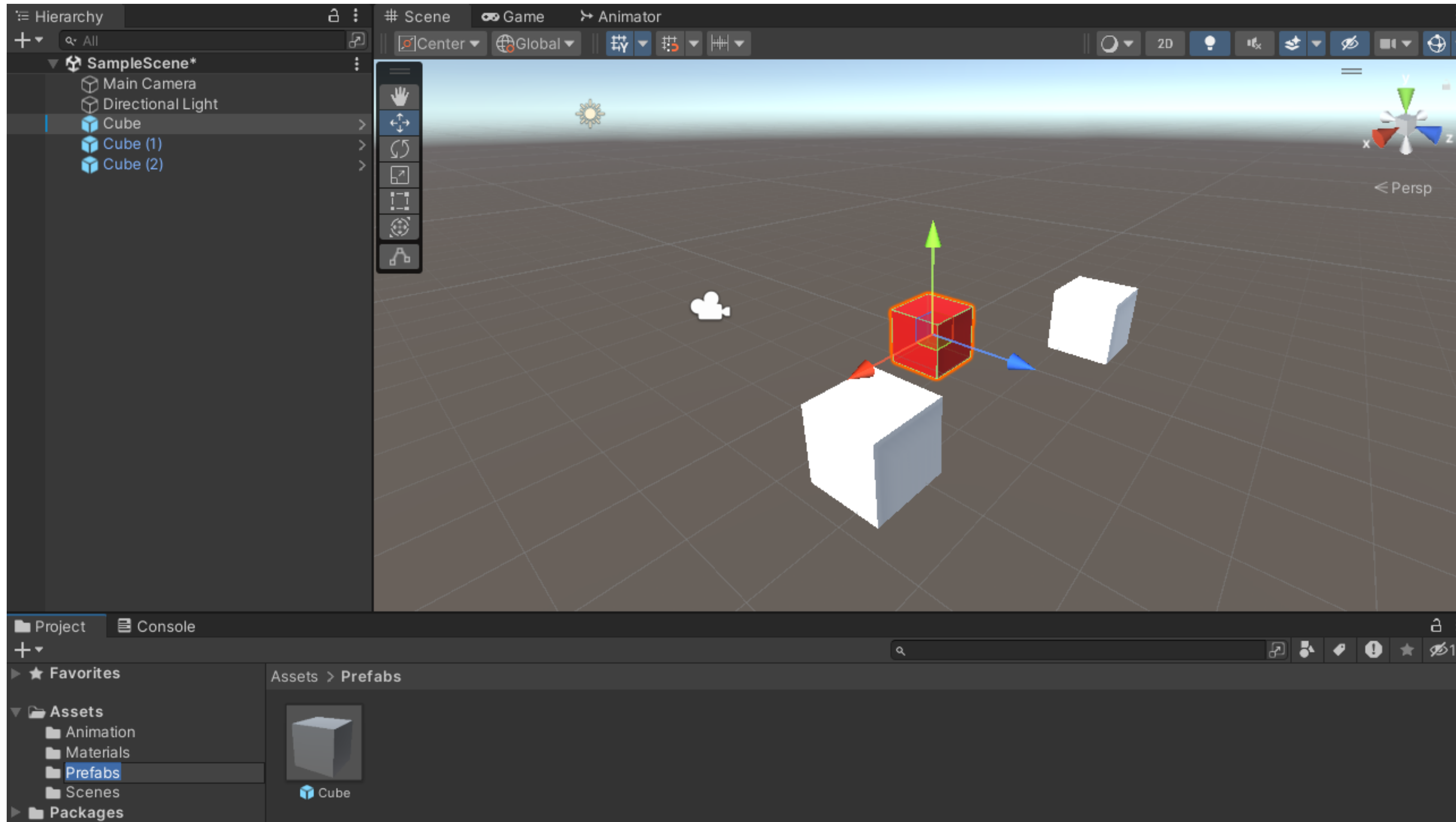


Muda a propriedade  
“Albedo” para a cor  
vermelha

# ADICIONA O MATERIAL AO CUBO



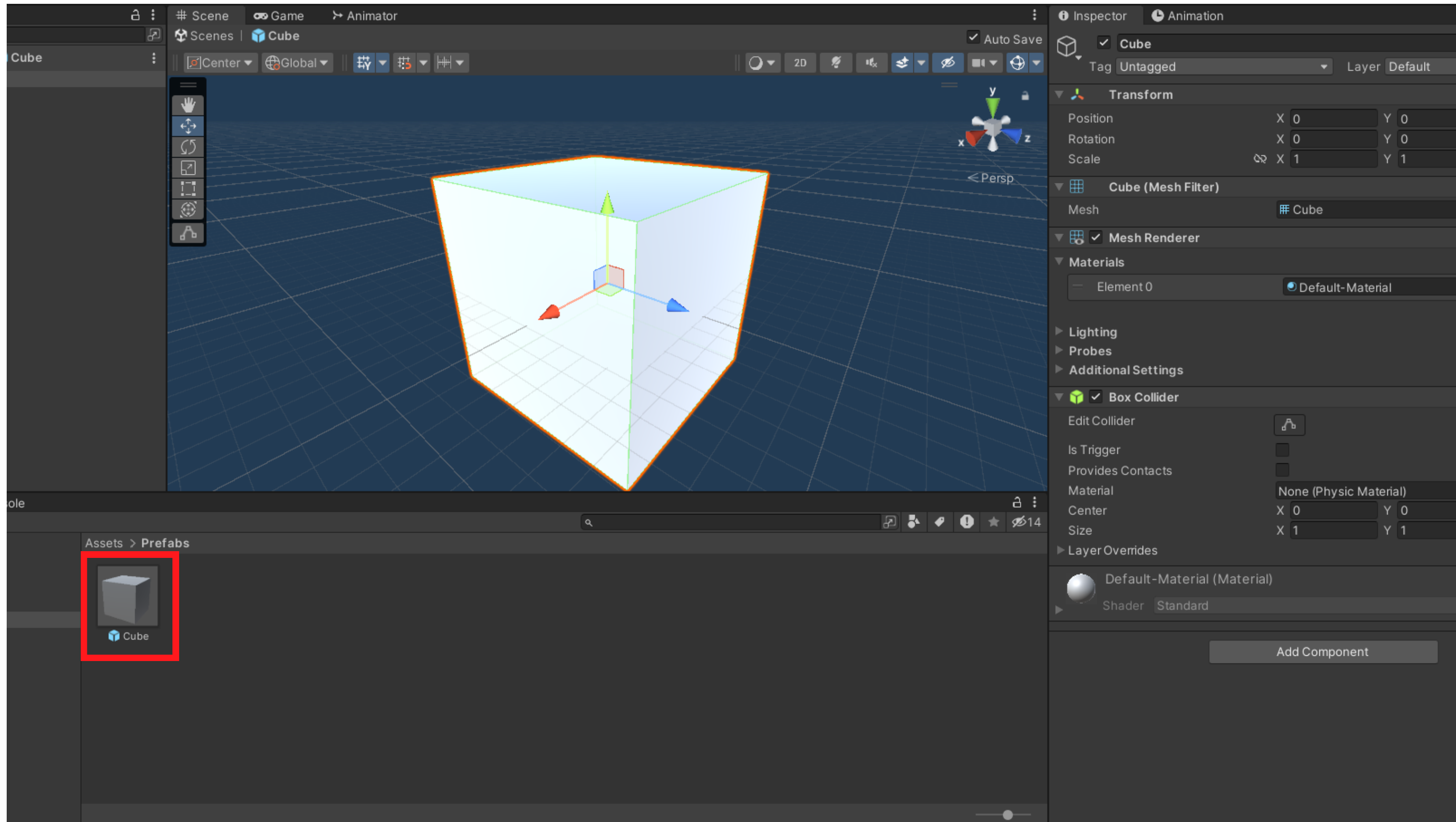
# PREFAB $\neq$ OBJETO EM CENA



O cubo na tua cena é apenas uma “instancia” que tem como base o prefab que fizeste. Quando mudas a cor do teu cubo em cena não estás a mudar a cor do prefab!

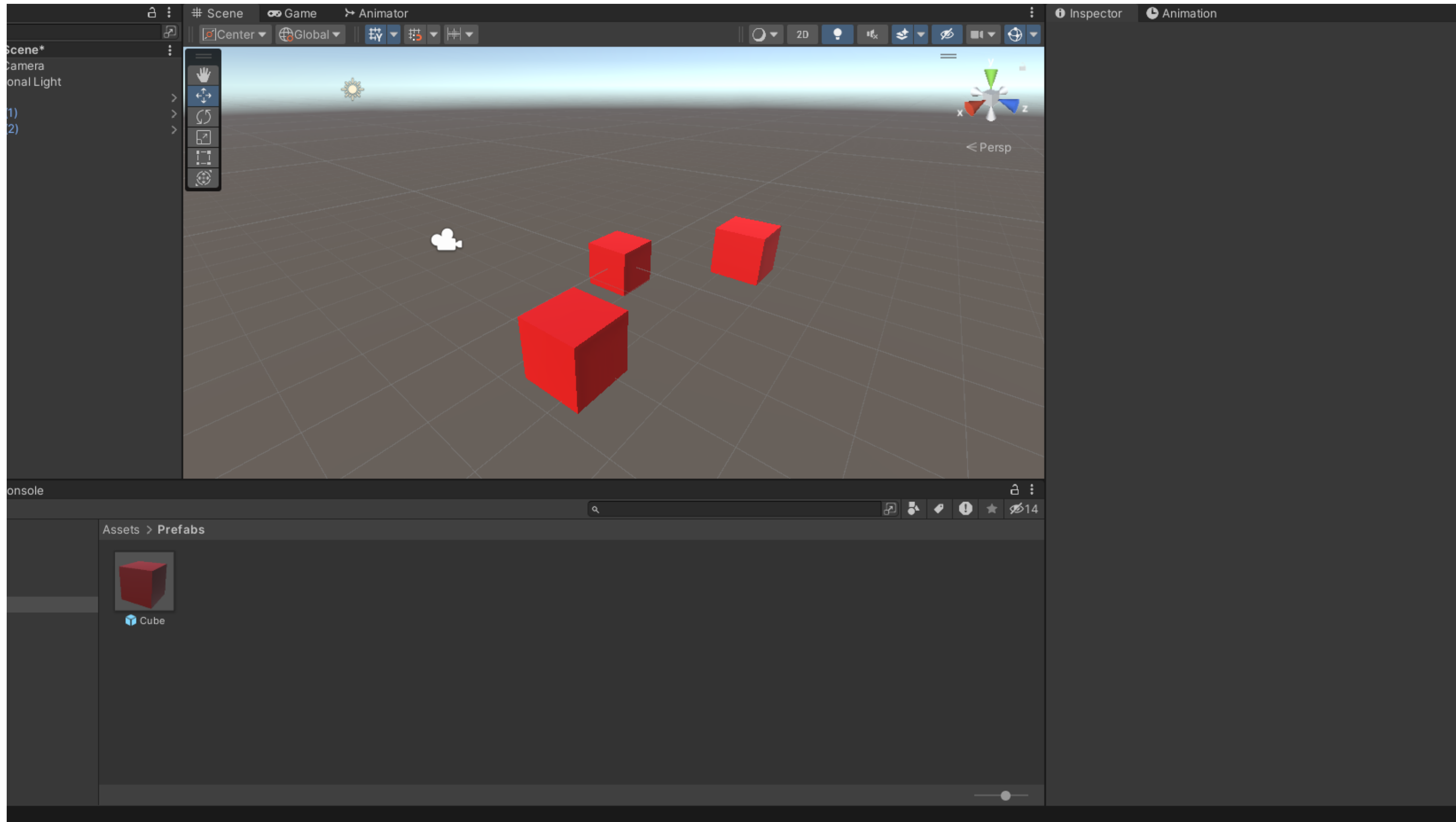


# MUDIFICA O PREFAB

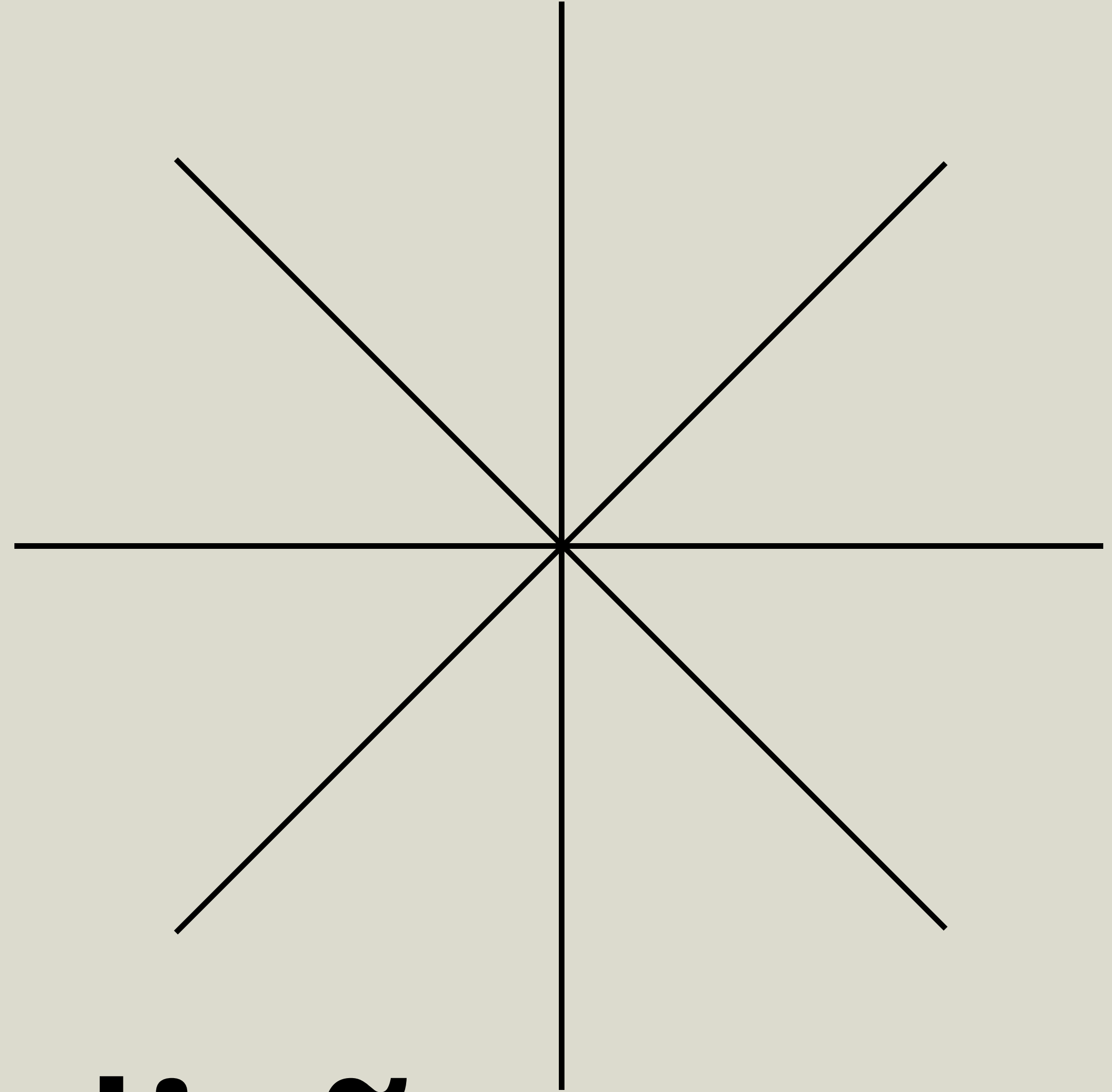


“Double click” no prefab dentro da pasta “Prefabs” abri-lo e qualquer alteração neste afetará todas as instâncias dele na minha cena (não te esqueças do ctrl+s para guardar as tuas mudanças)!

# MUDIFICA O PREFAB



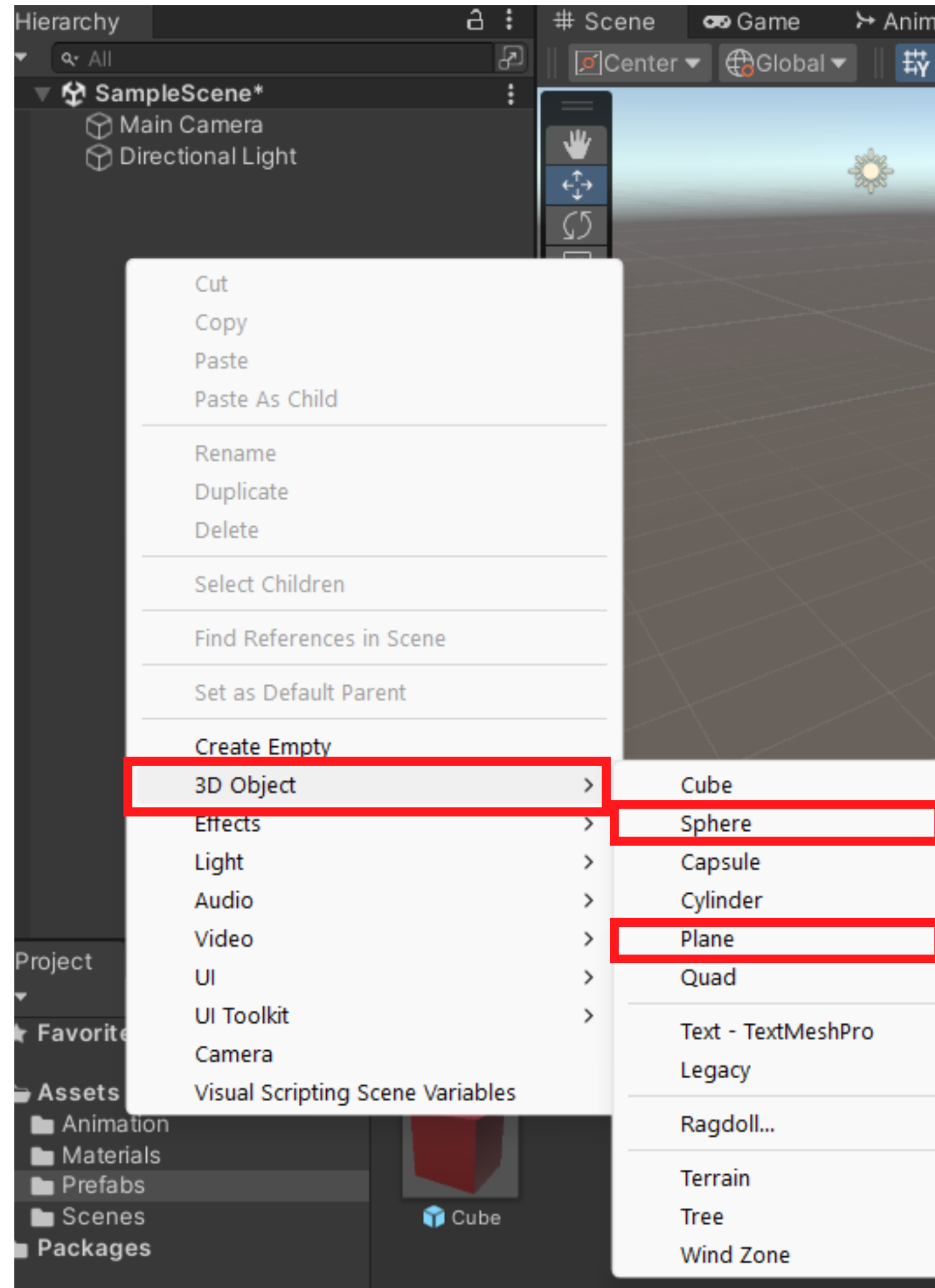
Depois de modificar o prefab, as instâncias deste na minha cena mudaram automaticamente de cor!



# 02

# Gravidade e Colisões

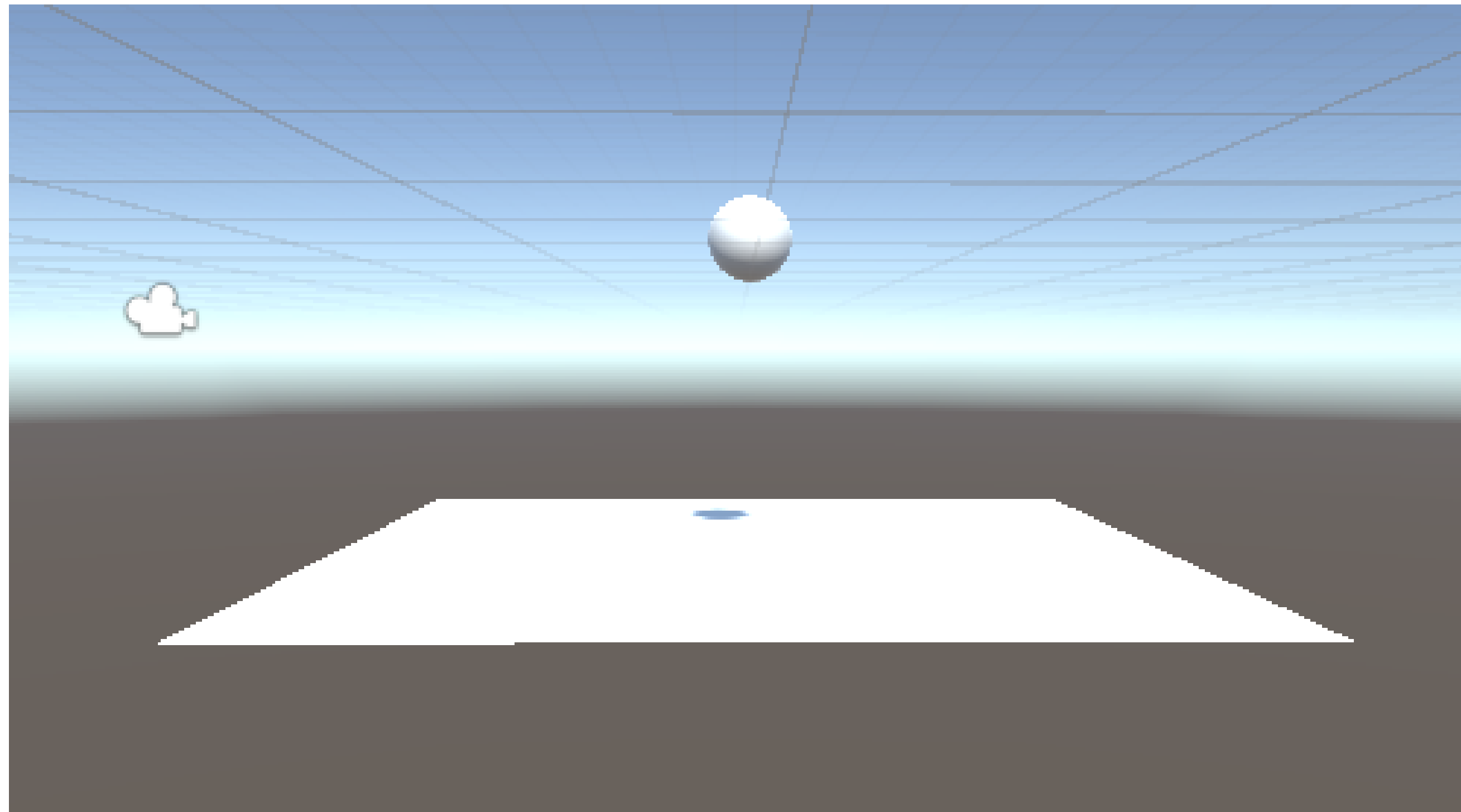
# ADICIONA UMA ESFERA E UM PLANO À TUA CENA



Agora que já tens um prefab do teu cubo não tenhas medo de o apagar (não vais perdê-lo)!

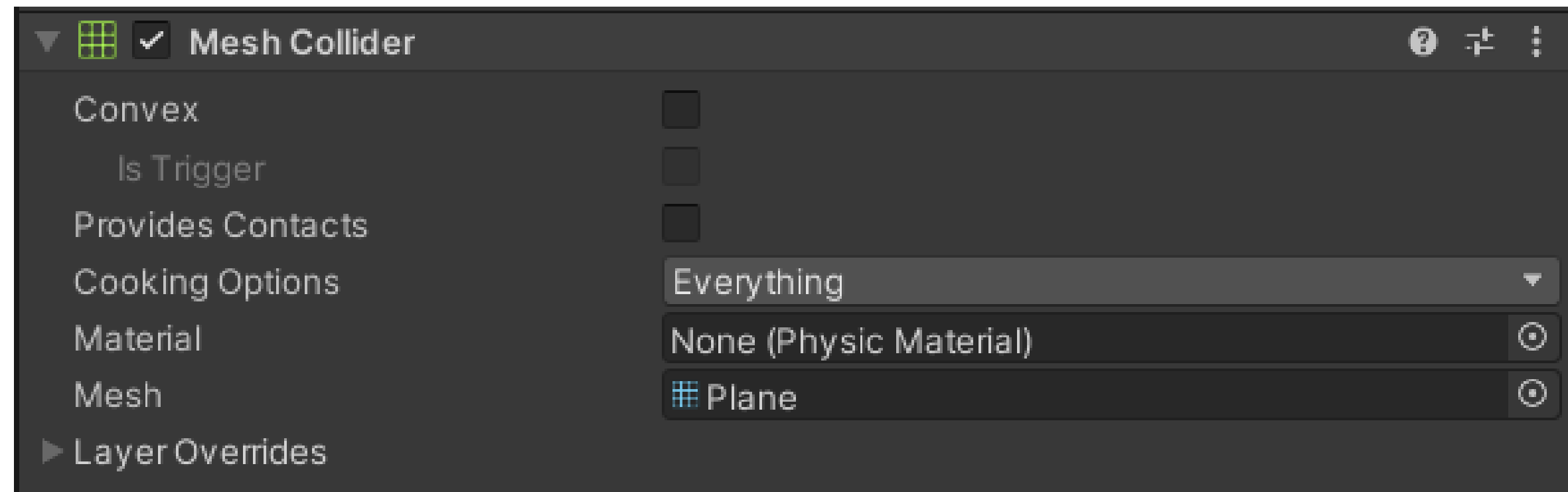
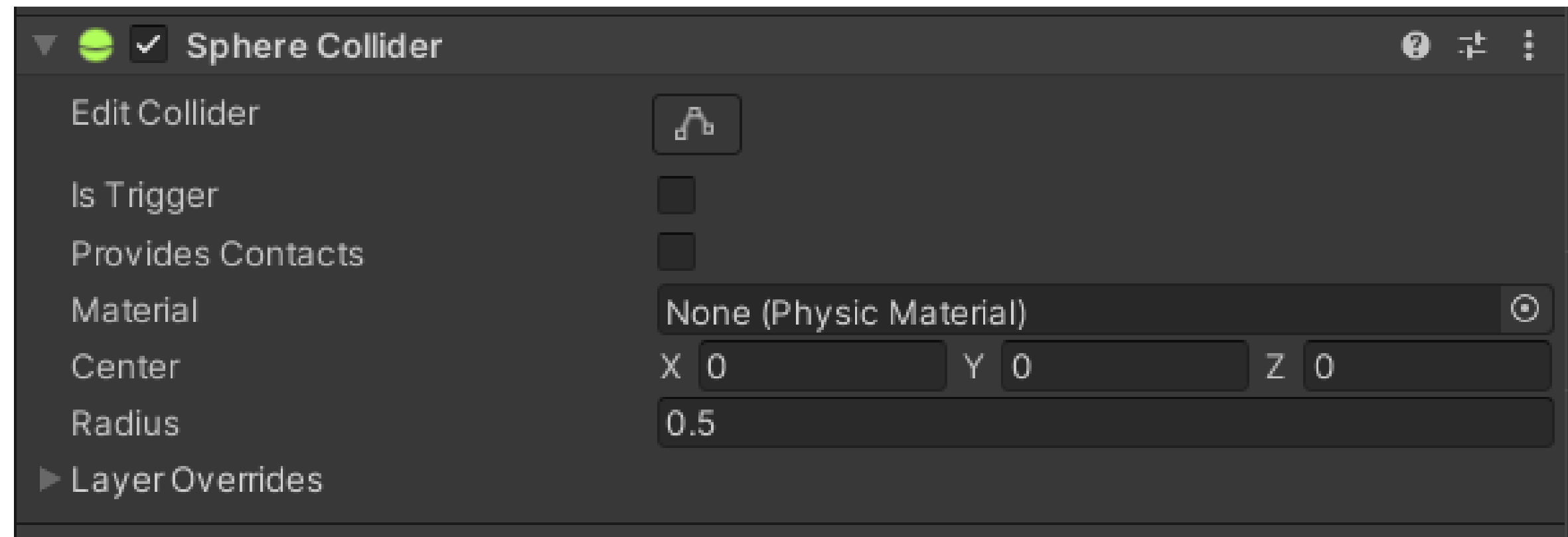


# MOVE A ESFERA



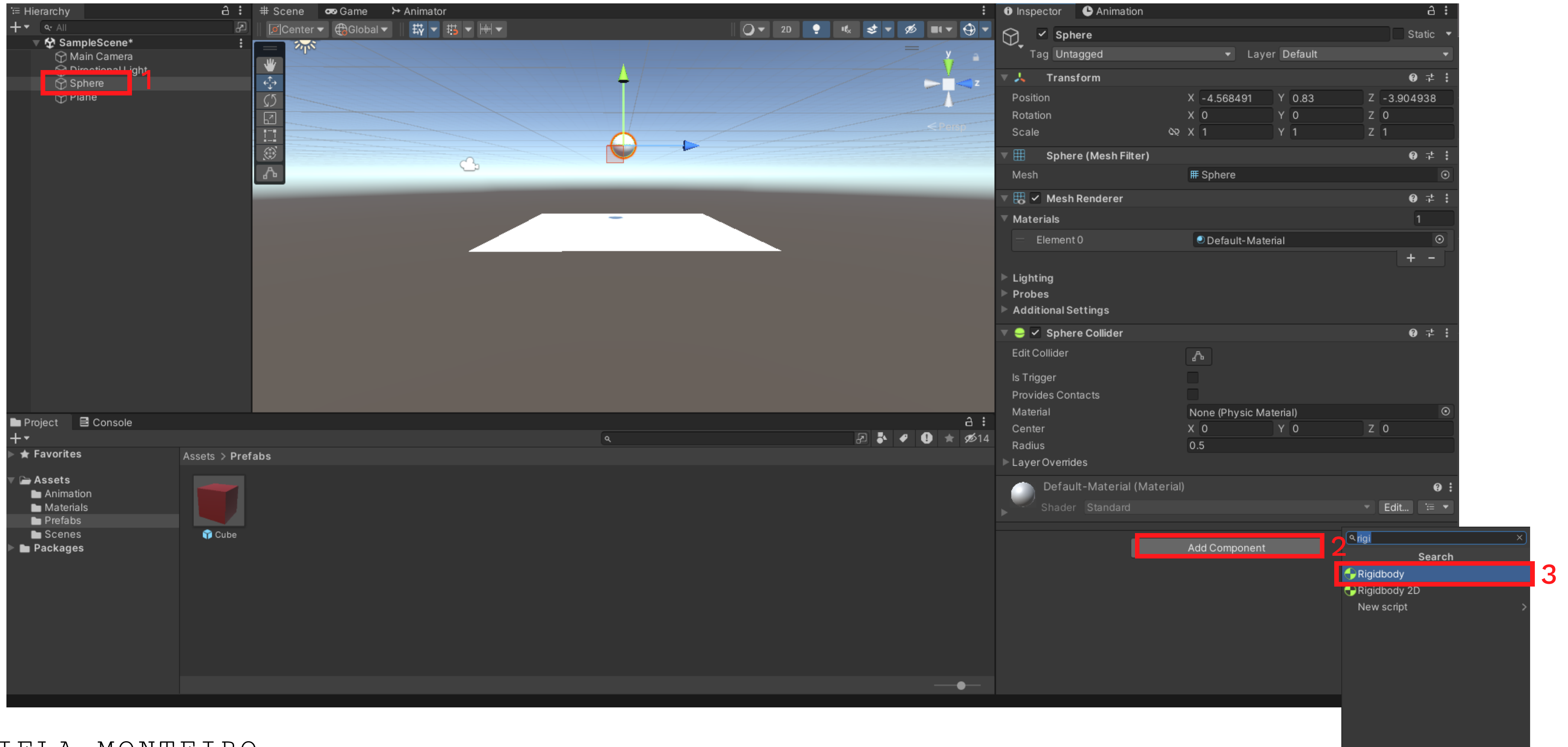
Move a tua esfera para cima, de forma a não colidir com o plano

# CERTIFICA-TE QUE AMBOS TÊM “COLLIDERS”

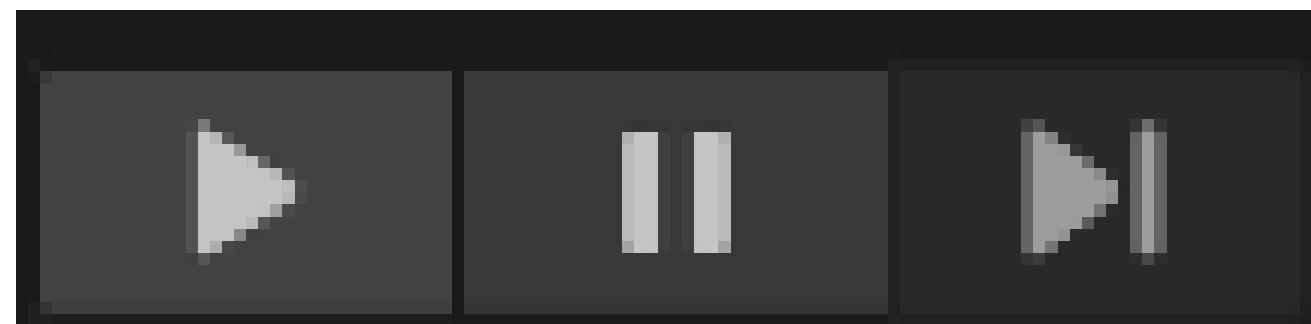


O teu plano e a tua esfera devem ter um “Mesh Collider” e um “Sphere Collider”, respetivamente. Estes componentes são responsáveis pela superfície de colisão de um objeto.

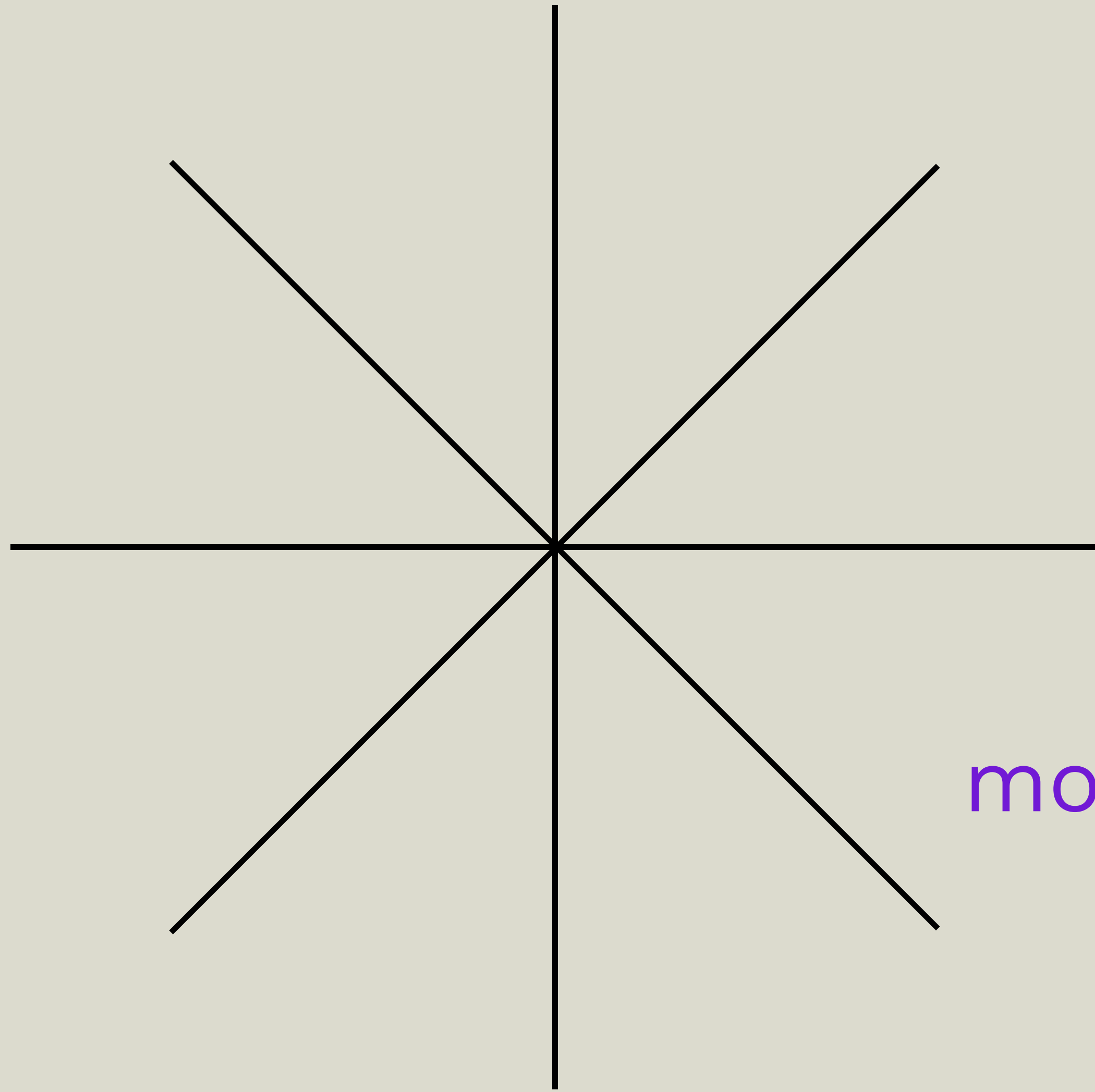
# ADICIONA O COMPONENTE “Rigidbody” À ESFERA



# PLAY



Agora clica no “Play”  
e vê a tua esfera cair!



# Obrigada!

Não te esqueças onde  
encontrar este ppt:

[motamdaniela.github.io/tajd](https://motamdaniela.github.io/tajd)