

Custom Packages Documentation

Esse documento contém a descrição dos conteúdos contidos no pacote personalizado.

Sumário

Audio.....	2
Background.....	2
Effects.....	2
Footstep.....	2
Materials.....	2
Generic.....	2
Particles.....	2
Skybox.....	2
Tree.....	2
Models.....	2
Chest.....	3
Lamp.....	3
Stone.....	3
Prefabs.....	4
Characters.....	4
Particles.....	4
Tree.....	4
Scripts.....	4
Generic.....	4
Player.....	4
Terrain.....	5
Textures.....	5
Demo.....	5

Audio

Essa pasta contém arquivos de áudio para uso em cena, personagens e partículas.

Background

BackgroundMusic - Essa trilha no formato .WAV possui uma batida no estilo eletrônica, ela pode ser usada como plano de fundo.

Effects

Fire – Efeito de fogo no formato .MP3, essa mídia foi originalmente baixada no Youtube, com licença Free.

Footstep

Todos os arquivos dessa pasta são de passos na grama, no total são três tipos diferentes, usadas na caminhada do personagem.

Materials

Nessa pasta contém diferentes tipos de materiais para uso em partículas, terreno, ambientes, entre outros.

Generic

Contém diferentes materiais, como chão, tijolos, grama, rochas, entre outras. O Shader utilizado é o Autodesk Interactive.

Particles

Fire – Partícula de fogo.

Smoke – Partícula de fumaça.

Leaf – Partícula de folha.

Skybox

Partícula do tipo Skybox Panoramic, com uma imagem em HDRI para uso no céu do jogo.

Tree

Partículas de Bark, Leaf e Found. Usadas nas árvores.

Models

Chest

Modelo de baú com tampa. O modelo já está texturizado e dividido em duas partes, o baú e a tampa. A tampa do baú está com a sua origem ajustada na borda de trás.

Lamp

Modelo lâmpada com mapa de emissão.

Stone

Nesse modelo possui diversas pedras, incluindo no total quatro modelos.Prefabs

Pasta contendo os elementos que podem ser utilizados em cena, como personagens partículas e árvores.

Characters

1St - Personagem em primeira pessoa, na qual não é possível vê-lo, apenas controlar a sua direção, pular e controlar a câmera.

ASDW – Anda

Left shift – Corre

Space – Pula

Mouse – Rotaciona e move a câmera

3rd – Personagem em terceira pessoa, é possível vê-lo por completo, incluindo ciclo de caminhada e corrida.

ASDW – Anda

Left shift – Corre

Mouse – Rotaciona e move a câmera

Particles

ParticleFire – Partículas de fogo, com som de queima e emissão de luz.

ParticleSmoke – Partículas de fumaça.

ParticleLeaf - Partículas de folhas caindo.

PointLight – Prefab de luz usada na ParticleFire.

Tree

Prefab com uma árvore simples, ela pode ser utilizada para pintar o terreno.

Scripts

Scripts que podem ser utilizados em qualquer tipo de jogo.

Generic

CameraFollow – Script responsável por seguir o personagem.

FollowObject – Script responsável por seguir um determinado objeto.

LookToCamera – Script responsável por fazer o objeto olhar para a câmera. Quando a câmera não esta associada, ele procura pela MainCamera.

LookToObject – Script responsável por fazer um objeto olhar para outro.

RotateMotor – Script responsável por rotacionar um objeto no eixo especificado.

Player

Scripts responsáveis por controlar o personagem em primeira e terceira pessoa.

Terrain

TerrainLayer – Layers usadas para pintar o chão do terreno da Unity.

Tree_Textures – Texturas geradas pela unity na criação das árvores.

Textures

HDRI - Imagem em HDRI, originalmente usada como Skybox.

Others - Imagens como brick e floor, com diferentes mapas.

Particles - Imagens utilizadas como partículas.

Terrain - Imagens com diferentes mapas, usadas nos terrain Layer. A imagem

GrassFoliage - usada como grama no terreno da Unity.

Demo

Projeto que pode ser executado, afim de testar as funcionalidades de todas as mecânicas aqui citadas.

