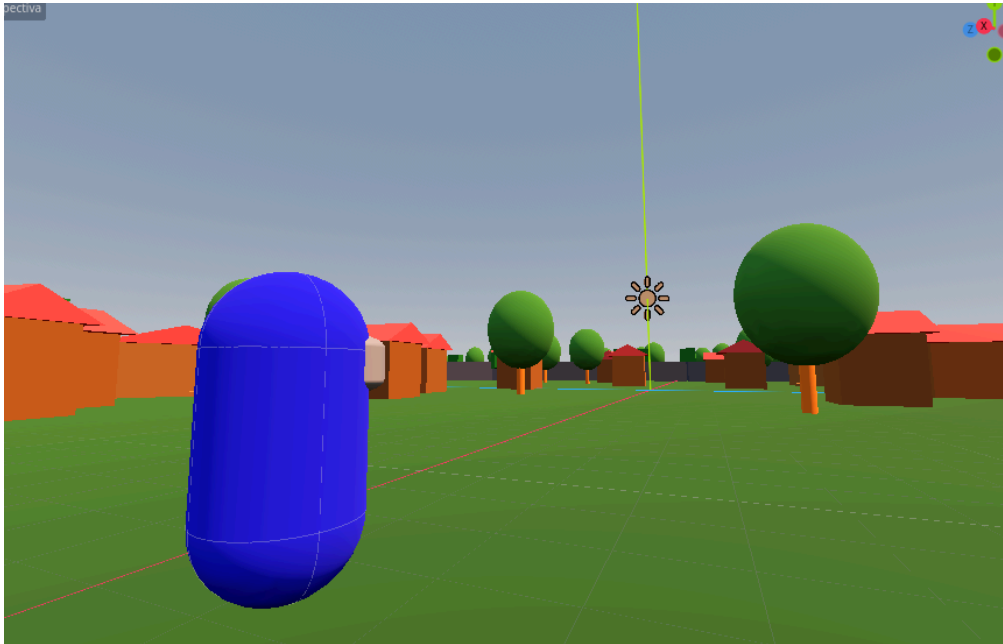

Atividade 2 - Controlando Personagem

Projeto de Jogos: Prototipagem de Jogos 3D

ABRAHÃO FRANCIS GONÇALVES



OBJETIVO:

Usando a cena inicial que vocês criaram na semana passada implementem a movimentação do personagem as setas e as teclas WASD. Se desejarem implementem uma movimentação de câmera básica seguindo o personagem.

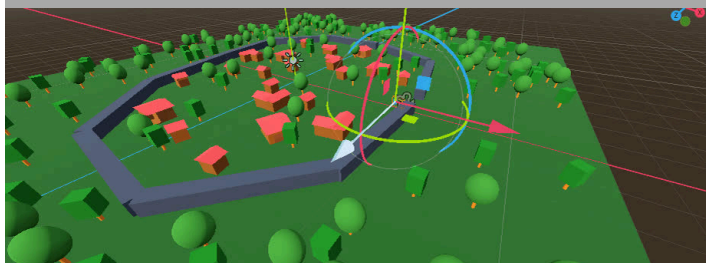
RESUMO:

Para a movimentação do personagem optei por escolher o código base de movimentação dado pela Godot. Já para a câmera a mantive fixa por um momento. Sei que não parece a escolha mais original ou até esforçada da minha parte, mas foi a saída que tive para compensar minha falta de tempo e de disciplina em fazer a tarefa adiantada.

Pretendo, para a próxima atividade, caso ela seja uma continuação dessa, trazer um script mais elaborado e feito por mim.

SCREENSHOT AND GIFS:

A NOVA VILA

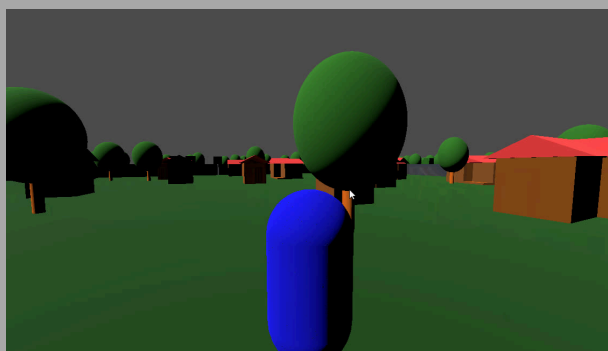


Achei que seria interessante mostrar, mesmo que superficialmente, como ficou a nova vila.

Eu resumidamente criei templates de casas e árvores e fiquei clonando e posicionando-os na cena.

São 2 tipos de árvores e 3 tipos de casas.

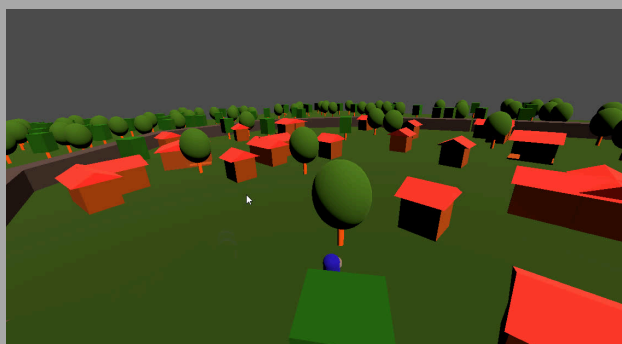
MOVIMENTAÇÃO - CÂMERA FIXA



Aqui eu mostro como ficou a movimentação, pulo e como seria a visão do player no cenário.

Há bastante o que melhorar, sinceramente, mas é um começo.

MOVIMENTAÇÃO - CÂMERA PANORÂMICA FIXA



Aqui tentei mostrar uma outra visão da mesma cena. Para mostrar mais por cima o cenário.

Mudei também a cor da luz, acho que deu uma atmosfera mais interessante.