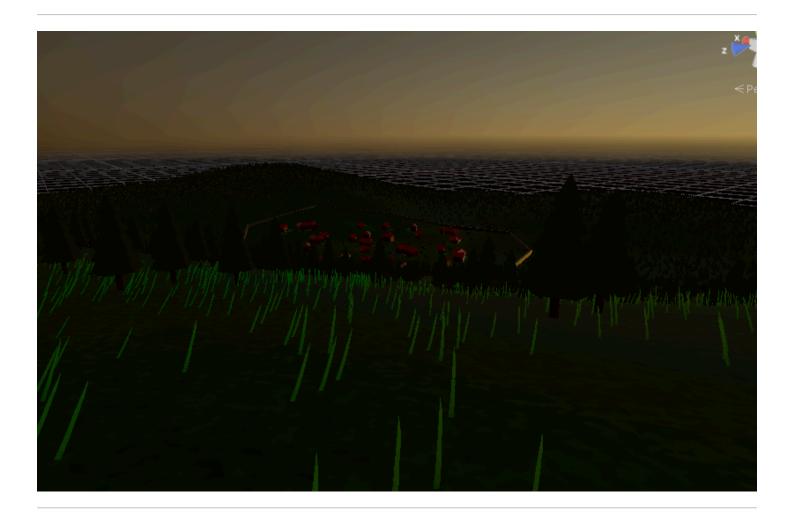
Atividade 3 - Câmera 3ª Pessoa

Projeto de Jogos: Prototipagem de Jogos 3D

ABRAHÃO FRANCIS GONÇALVES



OBJETIVO:

Crie uma nova cena com um terreno. Coloque detalhes do gramado e árvores. Além de pintar com texturas diferentes.

RESUMO:

Desculpe a demora para entregar, estava querendo migrar de engine e foi um pouco mais demorado do que o esperado. Troquei para a Unity por alguns motivos:

- 1. Na Godot eu estava me sentindo um tanto limitado.
- 2. A Unreal trava muito no meu PC kkk.

Refiz a movimentação, adicionei uma câmera melhor e, como pedido na tarefa, fiz uma cena nova com terreno, arvores e gramado aplicado. Como eu migrei, quis recriar a cena da vila só que um pouco mais trabalhado.

SCREENSHOT:

NOVO MAPA:



Para as árvores e grama eu utilizei assets grátis que encontrei na Asset Store da Unity. O que me polpou um tempo.

As casas construí utilizando o ProBuilder, fazendo prefabs com telhados, chão e uma luz só para ter um charme. Além de criar um poço para diferenciar.

A muralha também criei utilizando o ProBuilder e adaptei ela com base no terreno.

Poço Vila





MOVIMENTAÇÃO:

Não foi mais fácil, na verdade foi até mais complicado adicionar esse sistema junto da câmera e fazer funcionar, as vezes parece que a Unity complica certas coisas sem necessidade.



Para ver o gif clique aqui.