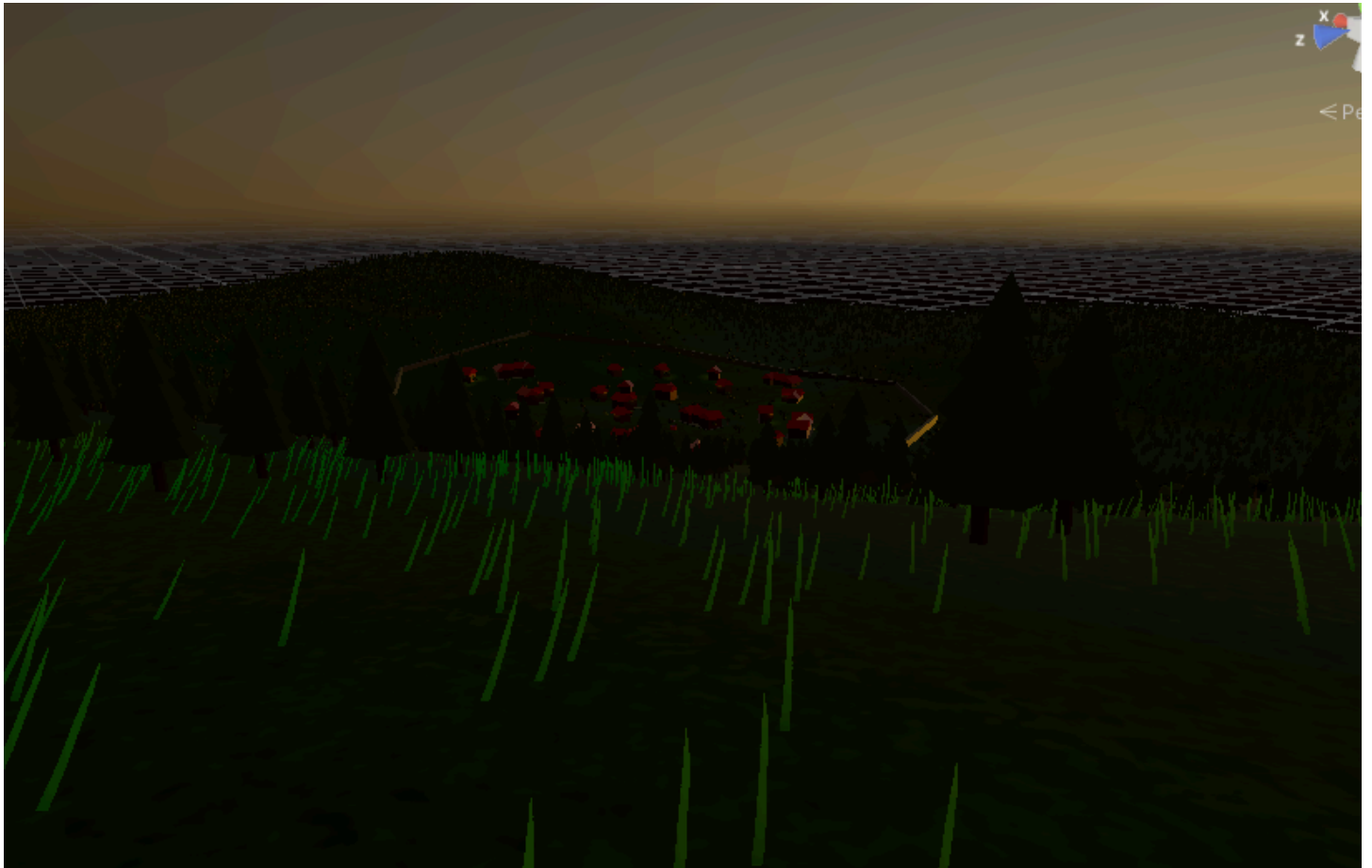

Atividade 3 - Câmera 3ª Pessoa

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:

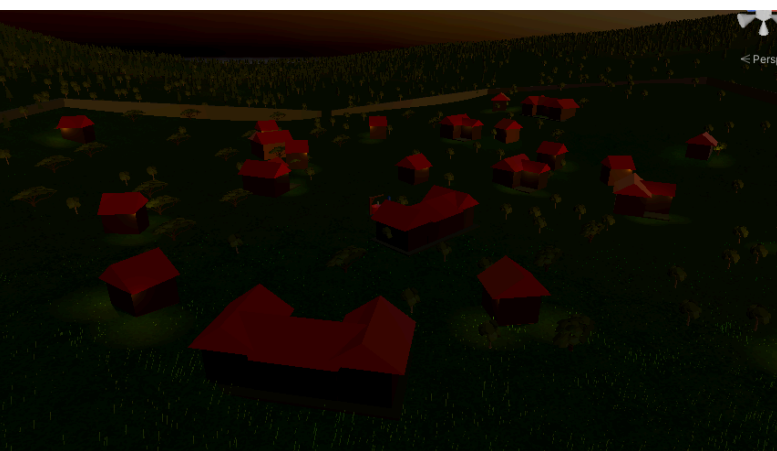
Desculpe a demora para entregar, estava querendo migrar de engine e foi um pouco mais demorado do que o esperado. Troquei para a Unity por alguns motivos:

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

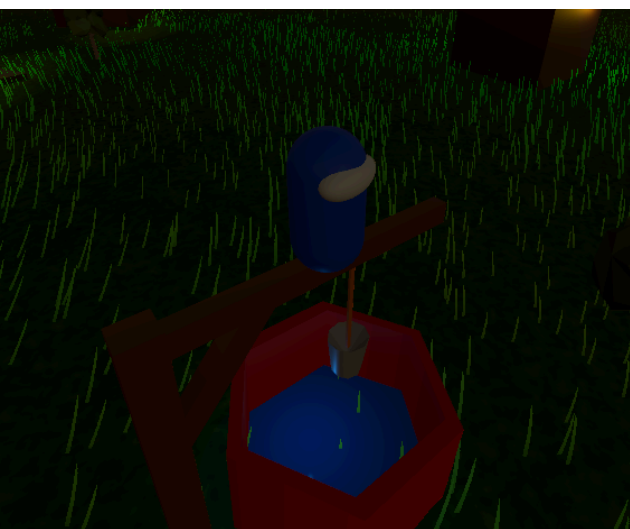
Refiz a movimentação, adicionei uma câmera melhor e, como pedido na tarefa, fiz uma cena nova com terreno, arvores e gramado aplicado. Como eu migrei, quis recriar a cena da vila só que um pouco mais trabalhado.

SCREENSHOT:

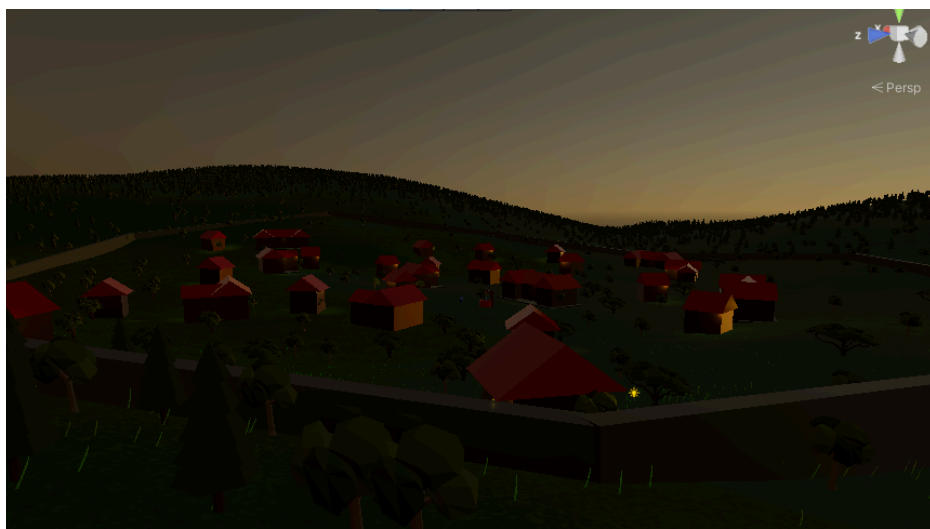
NOVO MAPA:



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.](#)