

≡ 06

Fazendo o pé colidir com a bola

Nosso personagem vem com um Physics Asset composto de apenas dois bones padrão. Como fazer para que, com a animação existente, a bola seja chutada com mais realismo?

Selecione uma alternativa

A Customizando os Bodies do Physics Asset e habilitando o CCD. Desta maneira deletamos os Bodies originais, e criamos um para a cena e mais dois para as partes do pé.

B Customizando a elasticidade do Physics Asset e habilitando o Complex Collision. Desta maneira mantemos os Bodies originais, e definimos Simple Collision para as partes do pé.

C Customizando a viscosidade do Physics Asset e habilitando o Berserker Mode. Desta maneira reforçamos o Skeletal Mesh, e definimos Complex Injury para as partes do pé.