

01

## Menu 3D Widget

### Transcrição

[00:00] Antes de começar aqui a criação do nosso Menu, só mais uma coisinha com o Character.

[00:05] Ele vai nascer aqui no nosso Player Start, que pode ser colocado em qualquer lugar, mas se a gente colocar ele muito alto, vocês colocam a altura que vocês quiserem aqui, por exemplo, 6 metros de altura, foi lá para cima, e a gente der um Play, aqui no meu caso a barra de espaço, olha o que acontece, ele cai. A gente não quer que cai, porque se tivesse outras coisas no cenário.

[00:31] Então, sempre que estiver trabalhando com realidade virtual, vou colocar em 112 de novo, é bom desligar a gravidade se você não quer nenhum efeito de gravidade no seu personagem, dependendo da altura que você põe aqui. Então, vamos lá no "World Settings", vamos no "Physics" e vamos dar um "Override World Gravity", deixa 0. Agora ele não vai mais cair. Então é isso.

[00:54] Vamos começar o nosso Menu. Lembre-se onde a gente cria Menu, aqui embaixo no nosso "Content", vamos criar tudo aqui, depois a gente organiza. Clica com o direito e vamos no "User Interface", vamos criar um "Widget Blueprint". Então criamos nosso "Widget Blueprint", vou chamar ele de "menu\_widget" para a gente não esquecer que ele é um Widget, que fala bastante de Widget.

[01:21] Vamos lá para o nosso Widget, clica duas vezes e temos um Canvas aqui, mas eu não quero um Canvas. Eu vou deletar meu Canvas, vou colocar ele aqui para cima para a gente trabalhar com mais espaço. E o tamanho dele agora, do nosso "menu\_widget", eu quero um Costum. Ao invés de "Screen Size", tela de dispositivos, a gente vai dar um "Costum". Um "Costum" de 600, que são 6 metros de largura, por 2 metros de altura, depois a gente muda a escala.

[01:58] A gente vai criar os botões aqui, antes disso a gente precisa de uma tela para encaixar os botões, para ter uma ordem dos botões. Então a gente vai aqui no "Panel", abre o "Panel" e vamos colocar os botões em disposição horizontal, nesse sentido. Se quiserem colocar vertical, podem pôr. Eu vou colocar aqui horizontal, então "Horizontal Box", clica e arrasta para cima do "menu\_widget", pronto.

[02:22] Temos aqui, não mudou nada, porque isso aqui é, na verdade, para guardar os botões. Ele está no tamanho certo aqui e vamos agora criar o botãozinho. O botão está lá em cima, de novo, eu vou pegar um botão e colocar ele para cá. Esse vai ser o primeiro botão, eu quero que ele preencha todo esse espaço do Horizontal Box, que é o pai dele, então a gente clica aqui e vai no "Fill". O "Fill" já está marcado para totalmente horizontal e totalmente vertical, por isso ele grudou aqui.

[02:52] O que acontece? Quando a gente criar outro botão aqui, colocar outro botão no "menu\_widget", na verdade no Horizontal Box, ele vai ficar aqui. Se eu clicar nesse botão e der um "Fill" para ele também, eles vão distribuir o espaço entre si, porque os dois estão querendo preencher totalmente a horizontal e totalmente a vertical. Se eu criar mais o terceiro botão, a mesma coisa. Então vamos colocar um terceiro botão aqui, porque são três sets de luz. Pronto, e "Fill" também. Esse daqui não está "Fill", pronto, agora os três estão "Fill".

[03:17] E vamos criar que botões? Vamos criar o botão cenário diurno, o set de luz A e B. Então a gente pode dar o nome para eles aqui, botão A, botão B e botão C. Vamos colocar aqui "Botão\_A", o segundo do meio, "Botão\_B", para ficar mais fácil o link do nosso cenário, e "Botão\_C". Coloque o nome que quiser, mas fica mais fácil assim.

[03:52] Que cor vai ser esse botão? Eu quero esse botão preto. Então eu vou aqui no "Appearance" dele, no "Color and Opacity", no "Style", e o "Normal" é o jeito que ele está. Então a gente abre aqui o "Normal", também, no "Appearance",

clica aqui no "Tint", eu vou colocar um pretão aqui. Um pretão, "OK". Esse aqui é a mesma coisa, então no "Normal" dele a gente vai colocar preto. E esse aqui, também, eu quero o preto, para o texto preto no branco ficar bem fácil de ver, e quando a gente passar o mouse por cima, ele faz um Highlight contra cor, que é o Hover.

[04:28] Então vou criar os textos aqui para não ficar tão escuro assim. Vamos aqui no "Text", clica no "Text" e arrasta para cima do botão que você quer, ele vai cair com filho. E clica aqui e digita o texto. Esse vai ser o "Estúdio (A)", "Enter", pronto. Eu quero uma fonte maior, então a gente vai aqui embaixo, no "Font", no "Appearance" abre o "Font" e coloca 36. Mas o 36 passou do tamanho dele, e agora? E só colocar o "Auto Wrap Text" aqui, pronto, e a justificação para centralizado.

[05:10] Pronto, assim que eu queria. O "Estúdio (A)" ficou embaixo. Agora a gente pode copiar esse texto aqui, clica com direito, dá um "Copy", vai no botão B e dá um "Paste", ele faz o mesmo botão, tudo o que a gente fez nesse, o filho desse segundo botão, é só mudar aqui para "B". Pronto, temos o "Estúdio (B)", e agora vamos criar um texto para o C.

[05:35] Vamos copiar de novo esse texto que já está com o tamanho de fonte certa, vamos dar um "Paste" e vamos chamar esse daqui de "Estúdio (C)"? Não. "Templo de Shiva"? Não. Vamos chamar de "Sábado de sol", em homenagem aos Mamonas Assassinas, mas vocês coloquem os texto que vocês quiserem.

[05:57] Todos centralizados, está okay. Temos três botãozinho, vamos dar Compile, ou clica aqui ou, no meu caso, "Q" de queijo e ele já faz o Compile direto. E esse Widget já está criado, só que ainda não está na cena. A gente tem que colocar na cena como? A gente precisa de um Actor que tenha este Widget. Então, vamos criar um Actor.

[06:19] Aqui no nosso Content, na raiz mesmo, clico com o direito e vamos no "Blueprint Class", e vamos criar um "Actor" limpo, um Actorzinho que vai se chamar "menu\_actor", para diferenciar do "menu\_widget". Então o "menu\_actor" entra nele, não vai ter nada dentro dele, vamos então adicionar um Widget Component. Então aqui em "Add Component" o Widget é o primeiro "Widget" aqui sozinho. Deixa o nome dele de "Widget" mesmo e vamos aqui à direita no "User Interface", "Widget Class", bem pequenininho.

[06:56] Então, com o Widget criado, vem aqui no "User Interface" e o "Widget Class" vai ter "menu\_widget" que a gente acabou de criar, que é a classe objeto Widget. Estamos aqui agora, só que ele não está do tamanho que eu queria. Por que a gente fez um tamanho e está outro? Porque o "Draw Size" está aqui diferente. Então o que a gente pode fazer é colocar aqui 600 e 200, também. 600 de largura e 200 de altura.

[07:26] Pronto, temos três botãozinhos, só que eles não estão sendo vistos por trás, e se eu quiser andar para trás, eu tenho que marcar o "Two Sided" aqui. E, aqui embaixo, temos no "Rendering", o "Is Two Sided", então ele tem dois lados. Então ele tem dois lados, ele já está aqui, a gente pode dar o Compile, fechar aqui e colocar ele na cena.

[07:50] Vamos colocar, então, o nosso recém-criado "menu\_actor" em cima do carro. "CTRL + Z", vou colocar ele bem aqui em cima do carro assim e para cima. Está gigante? Não tem problema. Está rotacionado? Também não tem problema. Vamos aqui no "Details", vou dar um Rotate aqui de 360. E tamanho, deixa eu ver, uns 50% está bom. Então, 0.5, 0.5, 0.5, "Enter".

[08:24] Pronto, temos aqui o nosso botãozinho, só que não está mostrando o texto. Por que não está mostrando o texto? É porque eu girei muito, então vamos rotacionar de novo para cá. Coloquem o ângulo que vocês acharem melhor. Era 180, olha que bobagem. Não é 360. 360 é uma volta completa.

[08:43] Então, pronto, temos o Menu colocado na cena, o "menu\_actor", e para editá-lo a gente pode ir direto aqui no "Edit menu\_actor". A gente vai cair no Widget dele, que é o que a gente tinha criado aqui. E aqui a gente edita o próprio Widget em si.

[08:58] Então, o nosso botão, quando a gente passar o mouse por cima, tem que trocar de cor. Então a gente vai aqui no "Button", não no texto, deixa o texto lá, ele é só filho, é só uma representação, e vamos aqui no "Style", se estivesse fechado ali, "Style", não é mais o "Normal", é o "Hovered", que é o que está passando o mouse por cima ou, na verdade, nossa mira que vai ser lá do personagem.

[09:18] A gente vai pôr uma cor, podem pôr a que vocês quiserem, mas eu vou pôr uma cor bem forte aqui. Eu vou colocar um vermelho, um vermelhão, meio alaranjado assim. Nesse aqui eu vou colocar o verde, então verdão assim. E nesse último do "Sábado de Sol" eu vou colocar, finalmente, o amarelo. Então o "Tint" dele aqui, o amarelo. Vocês podem colocar outro, mas contra o preto é bom colocar alguma cor que destaque.

[09:50] Temos aqui os três Hovers, e no próximo vídeo a gente vai colocar isso na cena e começar a tentar a interação. Você dar um "Save All" aqui, "Save". Às vezes ele dá um bug assim, então você mexe um pouquinho que ele reaparece.

[10:08] Então no próximo a gente vai começar a trabalhar melhor nisso aqui. Até breve. Tchau, tchau.