

Configurando Character Inputs

Transcrição

[00:00] Bom, de volta aqui com os nossos sets de luz prontos, e com o nosso cenário no templo de Shiva também completo, terminamos a iluminação. Vamos fazer controles, já estava na hora.

[00:12] Eu vou fazer o quê de controle aqui? O que a gente fez aqui, vamos controlar o que a gente tem de diferença. Então vamos criar um menuzinho para ter o controle de botões para o cenário, para o usuários trocar o set de luz A, B ou o cenário. Então, para isso, para quem já fez outro curso, o que a gente precisa primeiro? O Character.

[00:30] Vamos criar um Character, então vamos aqui no Blueprint, vamos fazer na raiz mesmo do Content. Clica com o direito e vamos no "Blueprint Class". Vamos criar aqui um "Actor", "Character" aqui, vamos chamar ele de "meu Character", pronto. Chame ele do que quiser, eu prefiro "meu Character" que fica mais fácil do que eu criei, começa com "meu", é fácil achar na pesquisa.

[00:54] Então, esse Character para entrar na cena quando a gente der Play, vou dar um Play aqui, ele não está sendo usado ainda. Ele está caindo para fora. Por que a gente está caindo para fora? Porque, para quem já fez os outros, a gente tem que desligar a colisão dessa esfera. Então vamos desligar aqui. Clicou na esfera, no "céu 360", e vamos no Collision dela. Se estiver fechado, abre o Collision. Vamos aqui no "Collision" e vamos trocar "Default" para "NoCollision", eu não quero colisão com isso aqui.

[01:28] Quando eu der meu Play aqui, agora eu posso passear normalmente. Então, sempre que vocês forem arremessados para fora do seu próprio mundo, vocês lembrem de colocar na esfera do "céu 360", tirar o Collision dela, senão dá esse probleminha.

[01:45] Só que ele não está usando o meu Character. Para usar o meu Character, a gente precisa do quê? Do Game Mode, então vamos criar um Game Mode aqui. Clica com o direito, "Blueprint Class", e "Game Mode Base". Clicou no "Game Mode Base", "meuGamemode", pronto. Também vou usar como "meuGamemode", e agora a gente tem que ir no "World Settings" aqui, e trocar o "GameMode" para "meuGamemode". Então ele vai usar esse Game Mode, e esse Game Mode aqui embaixo, no "Selected GameMode", a gente vai usar o Character que a gente acabou de criar.

[02:17] Então o "DefaultPawn", o padrão? Não, a gente vai criar o nosso Character. Então vamos selecionar aqui o meu Character. Digita "meu" que ele vai aparecer lá, por isso fica fácil. Pronto, está usando o meu Character? Vamos testar.

[02:29] Clico no Play, está usando meu Character, mas eu não consigo. Eu estou mexendo o mouse, ele travou, não acontece mais nada, não consigo ir para frente nem para trás, que a gente não vai mesmo porque é VR, mas eu preciso mexer o mouse, mexer a cabeça. Por que ele não mexe? Porque é o Character novo não tem controles, não tem Inputs ainda.

[02:51] Aqui no evento "Event Graph" dele não tem nada. Então a gente vai ter que criar os Inputs. Vamos selecionar esse aqui e deletar, vamos criar uma câmera para ele primeiro. A gente já fez isso em outros cursos, então eu vou fazer rapidinho aqui. "Add Component", "Camera", "Enter", pronto, pode deixar com o nome de "Camera" mesmo. Aqui no Viewport a gente vai ver uma câmera. Vamos dar um "Compile".

[03:14] Eu uso um atalho para o "Compile", ao invés de ficar toda hora clicando aqui no "Compile", eu vou aqui no "Edit", no "Editor Preferences", e digito aqui "Compile". Clicando aqui no "Blueprint Editor: Compile", ele estava no "F7", eu coloco a tecla "Q". Vocês podem pôr o que vocês acharem melhor, mas a "Q" não usa para nada e perto da mão para dar o "Compile" toda hora.

[03:39] E aqui o "Play World" que é o Playzinho daqui, ao invés de clicar toda hora lá, eu coloco aqui. Tem vários Play Words aqui, o que a gente está é o da nova janela, "New Editor Window", que ele abre uma janelinha nova, e eu coloco a barra de espaço. Por que a barra de espaço? Porque eu também não uso para outra coisa. O padrão era o "Alt + P", eu dou barra de espaço aqui, fica como barra de espaço e ele já deixa salvo. Então, é isso. O "Q" para Compile, o "Q" de queijo, e o barra de espaço para Play.

[04:09] Eu aperto o "Q" aqui agora, o Compile já fica avistado, não precisa nem clicar nele. Então criamos a nossa câmera no nosso Character. Nosso Character agora está aqui, a gente dá um Play, a barra de espaço, ele entra na cena mas travado, eu não consigo mexer o mouse. Eu mexo, não acontece nada. Então a gente tem que colocar os Inputs. Onde colocar os Inputs?

[04:31] Vamos aqui no "Settings" e vamos no "Project Settings", nos Settings do projeto, e vamos criar um mapeamento como a gente já aprendeu antes. Vamos aqui no "Input" e a gente vai colocar "Axis Mappings", que é o eixo horizontal e vertical. O "Action", por enquanto, não. Então vamos mudar o "Axis Mappings" aqui, o mais aqui abre uma seta pequena, é discreto, abro aqui para baixo e vamos chamar esse primeiro mapeamento de "horizontal (yaw)". O ponho "yaw" para vocês lembrarem, e ele vai ser o "Mouse X".

[05:12] E agora eu vou eu criar outro Mapping aqui, chamado de "vertical (pitch)". Pronto, o "vertical (pitch)" vai ser o "Mouse Y". Já está salvo, então vamos testar aqui.

[05:36] No "meu Character" a gente vai colocar esses Inputs agora. Ele não tem os Inputs ainda, então vamos clicar com direito aqui no "Event Graph" dele, e "horizontal" já aparece como "Axis Events", o evento de eixo. Então a horizontal está aqui e o vertical, clica com o direito, "vertical (pitch)", o ícone de evento é esse aqui, essa seta.

[06:04] Então, como a gente vai colocar o evento agora? A gente vai adicionar um controlador, um "Add Controller". Puxa daqui da linha de execução, e o "Add Controller Yaw" e pronto. Para isso que o nome aqui fica fácil, o "yaw", que é o horizontal, o eixo X, e o "pitch" aqui. Se eu digitar só "pitch" ele já vai aparecer também o "Add Controller Pitch", está vendo, o jeito mais fácil.

[06:31] Pronto, agora a gente conecta esses botõezinhos aqui, o Compile eu vou na letra "Q" de queijo, aperto a letra "Q" de queijo e já deu o Compile, e a barra de espaço já vai dar o Play. Está funcionando, mas eu só consigo mexer para esquerda e para direita, para cima e para baixo não está mexendo. Por que não está mexendo? Porque gente tem que habilitar na câmera do Character.

[06:57] Então vamos dar um "Save" aqui. Na câmera dele aqui, clica na câmera, a gente tem que colocar o "Use Pawn Control Rotation". Habilita essa daqui, Compile, agora sim ele vai funcionar.

[07:13] Pronto, está indo para cima e para baixo. Mas eu coloco para cima, ele vai para baixo, e eu coloco para baixo, ele vai para cima, aquela coisa do avião. A gente tem que fazer o seguinte, a gente tem que alterar aqui no "Settings", vamos lá no nosso "Input" e o nosso "Axis Mappings" tem que abrir de novo no horizontal e vertical, e fecha tudo. A gente coloca a escala do Y para -1, geralmente fica mais fácil do que controlar com avião. Se vocês quiserem deixar assim, quando colocar para frente vai para baixo, quando colocar para baixo, ele vai para cima. Agora deve estar tudo certo. Espaço, aqui.

[07:51] Pronto, o nosso personagens está aqui, mas ele não anda. Ele não anda propositalmente, porque é realidade virtual, é o VR, então a gente não pode sair tropeçando por aí, a gente vai ficar no ponto fixo. Então, por aqui está okay. Ele está nascendo aqui do nosso Pre Start que está aqui. Se vocês colocarem o Pre Start vai aparecer a rotação dele para lá. E é isso.

[08:13] Nosso Character está funcionando, no próximo a gente pode começar a criar o nosso Menu, que vai ter interação com o Character aqui. Eu vou dar um "Save All" aqui, "Save All", okay.

[08:26] Um detalhezinho importante, eu esqueci de falar, eu estou dando o Play aqui e ele está indo direto para cena, mas porque eu fui no "Blueprint", "Open Level Blueprint". A gente já tinha feito esse Blueprint para carregar e descarregar os Levels aqui, e eu peguei o "Load Stream Level" e coloquei o nome do "cenario_diurno" e deixei só ele, senão ele ia fazer aquela linha de execução que a gente tinha aprendido, que não é o que eu queria.

[08:49] Por isso que eu consegui dar o Play e ele vai direto para a cena, então, se vocês forem fazer isso, não esqueçam de criar um "Load Stream Level" aqui só para o cenário diurno, e deixar o resto desconectado da linha de execução. Então, até o próximo e tchau, tchau.