

Substituindo as imagens do jogo

Transcrição

[00:00] Eu já trouxe todos os atlas aqui para a Cocos, a gente pode ver aqui no meu console que tem um monte de te avisos para a gente, então eu vou limpar ele. E eu trouxe aquela pasta atlas para o projeto da Cocos, então eu tenho aqui a minha pasta atlas com todas as imagens, tenho os atlas e as imagens separadinhas, então eu tenho o barril, tenho destroços, caixas de suprimentos, e eu tenho todos aqueles 21 Atlas aqui separados para a gente conseguir usar. Então, a gente tem todas as imagens, e tem imagem de tanque, de carro, de tudo que a gente vai usar no nosso jogo.

[00:31] Com isso, eu não preciso da minha pasta de imagens, ou aliás, eu não preciso de tudo que eu tenho nela. Por exemplo, o que eu sei que está no atlas que já me falaram? Eu tenho o meu cenário, minha personagem, meu zumbi, aliás, esses personagens e o zumbi eu já não estava usando faz tempo. Esses daqui eu posso apagar, eu vou deletar todo mundo, a Cocos vai pedir para deletar, agora deletou. Então, agora que a gente já deletou tudo, a gente pode ver que o meu cenário agora está limpo, está vazio, só que eu tenho essas imagens, elas só estão em outros lugares.

[01:05] Então, eu preciso atualizar a minha imagem do meu cenário, dos meus objetos, por exemplo, aqui eu tenho um mecânico, a gente pode ver que o sprite framing dele não está aqui, a gente apagou afinal, mas o que eu posso fazer? Bom, eu sei que eu tenho uma imagem chamada mecânico dentro de um dos atlas, só que onde dentro de todos esses atlas está essa imagem? Eu não sei, mas eu posso vir aqui na Cocos e buscar, escrever mecânico.

[01:32] Aí ele me traz todas as imagens que tem, todos assets na verdade, porque eu não estou exatamente procurando por imagens, que têm mecânico. No caso desse daqui, era o mecânico olhando para tela, ou seja, o mecânico frente que a gente quer. Então, eu posso vir aqui e trazer, e aqui a gente já tem nosso mecânico atualizado.

[01:48] A mesma coisa para loja, a gente tinha uma loja que está no atlas, então vamos trazer a loja, e no caso dessa loja, ela está aqui na direita olhando para esquerda, então eu quero a loja esquerda, eu vou trazer e atualizar ela. Mas agora eu estou vendo que as imagens estão um pouco maiores. Então, a gente pode afastar um pouco, deixar aquele corredor que a gente tinha lá livre.

[02:10] A mesma coisa para o motel. A gente tinha um hotel aqui olhando para trás, então eu posso vir aqui e procurar motel, e ele estava olhando para trás, ele estava olhando para cima na verdade. Então, eu tenho aqui o meu hotel, meu motel olhando para cima, esse aqui também é uma imagem maior do que a gente tinha agora. A gente pode ver que a imagem que a gente tinha antes, estava nessa caixa de colisão agora, a gente vai ter que atualizar tudo isso.

[02:33] Eu tenho meu estacionamento que estava aqui do lado, eu também vou ter ele, meu estacionamento também está lá onde deveria estar. Aliás, ele não está como estacionamento, ele está como galeria de lojas. Pronto, agora sim, a gente tem nossa galeria de lojas. Esse aqui está realmente maior, então a gente pode deixar ele lá para cima, para liberar um pouco mais de espaço.

[03:02] Então, a gente vai ter que atualizar todas as imagens do nosso jogo, e aí eu posso usar imagens diferentes também. Se eu tiver uma cerca, que eu sei que a gente tem, aí eu posso vir aqui e trazer ela para o meu jogo. Vamos afastar aqui um pouco esse prédio e vamos criar uma cerca aqui entre esses dois prédios. Nossa, a cerca está um pouco pequena, a gente pode aumentar ela. Então, eu vou aumentar, e a gente quer aumentar utilizando essa ferramenta aqui, que aí ela vai aumentar o tamanho. Em vez de aumentar a escala, eu vou aumentar realmente o tamanho do objeto.

[03:33] Eu posso vir aqui e arrastar, mas eu não queria que fizesse isso. Eu queria que ela tivesse bonitinha, a cerca aparecendo certo, como estava antes. Se eu der um Ctrl Z, eu quero essa textura de cerca, mas daquele tamanho. Eu posso criar mais cercas, então eu posso vir aqui, trazer outra cerca para a cena. Aí tem que posicionar ela aqui, aí eu

posso dar Ctrl D, ele cria outra cerca e eu posiciono ela aqui também e tudo, mas, não vai ficar certo. Não vai ficar exatamente igual, às vezes a gente nem encaixa direito ou para encaixar direito a gente vai perder muito tempo, tem um jeito mais fácil de fazer isso.

[04:07] Então, eu posso deletar essas duas cercas, eu vou apertar aqui o T, para ele vir para essa ferramenta de aumentar o tamanho do objeto em si, não a escala. Eu vou arrastar de fato, como a gente tinha feito antes, até onde eu quero, e eu vou mudar o jeito que a Cocos vai desenhar essa imagem. A gente tem que pensar que o nosso objeto ele tem uma textura por cima dele, e essa textura que está dando a ideia de cerca.

[04:31] A gente quer mudar o tipo de desenho, como essa textura é desenhada por cima do nosso objeto, então eu vou vir aqui na parte do sprite, no type, e vou selecionar o tielf, ou seja, ele vai pegar e vai repetir a minha imagem conforme o tamanho do meu objeto. Pode ver que conforme eu arrasto aqui, ele vai apagando e aparecendo o meu tielf, a imagem que a gente quer.

[04:54] Então, agora eu tenho uma cerca, que a gente pode deixar aqui no nosso cenário. Aliás, a gente pode inclusive bloquear a passagem do jogador por ela. Eu só preciso falar que ela é parte do cenário e adicionar um box collider, então vou adicionar um box collider aqui na nossa cerca. Ela é parte do cenário e ela tem um box collider, então o nosso jogador não vai passar por ela. E vamos fechar, vamos criar uma cerca aqui para cima.

[05:18] Então, eu vou pegar a cerca para cima, que está aqui, e a gente vai fazer a mesma coisa, vou trazer ela para cá, alinhar bem com a cerca de baixo. Aí nesse ponto não tem muito o que fazer, e arrastar ela até ali em cima, vamos dar mais um zoom porque aqui está justinho, é meio pequeno. E vamos mudar o tipo dela para tarde para tielf, então ela também vai repetir a textura dela, ela vai ficar sempre repetindo como se fosse uma cerca mesmo, e ela também é parte do cenário e ela tem um box collider, assim a gente vai conseguir fazer com que o nosso jogador não passe nessa área do cenário.

[05:53] A gente vai ter que atualizar todas as imagens agora do nosso jogo, porque a gente apagou a jogadora, apagou o zumbi, a gente vai ter que criar tudo isso. Então, para não, como é um processo muito repetitivo, que a gente já viu várias vezes, o que a gente vai fazer? Eu vou vir na minha jogadora, você pode ver que ela está sem imagem também, eu vou ter que procurar aqui, jogadora underline baixo ou parado, porque ela vai está parada. E aí a gente vai ter que pegar essas imagens e trazer não só para o sprite frame dela, mas para a timeline.

[06:28] A gente vai ter que refazer animações dela, porque as animações não estão mais funcionando, essas imagens não existem mais, então a gente vai ter que refazer isso. Vou refazer isso fora de vídeo, porque é muito cansativo e a gente já viu várias vezes, então a gente só vai procurar aqui o nome das animações. Então, parado b, por exemplo, porque quero parado baixo, a Cocos vai me trazer todas as animações em ordem, porque a gente pediu para vir em ordem lá no atlas.

[06:55] Aí eu vou selecionar tudo, então eu tenho o parado baixo, parado baixo vai até o 38, então eu tenho 38 quadros. No meu parado baixo aqui na animação, eu vou apagar essa animação aqui de cima, então eu vou selecionar tudo e dar um delete, e vou trazer os meus quadros para cá. Aliás, para baixo, para parte de baixo, ele vai atualizar, e se eu der um play, a gente vai ter a animação da minha jogadora parada rodando ali como a gente tinha antes. Eu vou ter que fazer isso para todas as animações dela e do zumbi. Daqui a pouco a gente volta já com todas as animações refeitas.