

Embelezar a barra de vida

Transcrição

[00:00] Nossa interface de vida aqui, a barra de vida, já está funcionando. Se eu deixar os zumbis me baterem, olha lá, eu já perco um pouco de vida. Vamos pausar um pouco aqui o jogo. Só que olha só, a interface do Unity tem esse padrão aqui branco com cinza e se você olhar todos os padrões de interface que a gente vai te dar, vai ter esse esquema de cores aí meio branco, meio cinza.

[00:21] Só que a gente quer deixar isso mais bonito, mais visualmente agradável, não adianta eu pegar essa barra aí que, se o jogador jogar, até que ele vai entender que isso a barra de vida, só que quando eu bato o olho não entendo que isso aqui vai ser uma barra de vida do nosso jogo. Então, como que a gente faz para embelezar isso aqui? A Unity não dá isso nativamente, não tem um botão lá, ah, vou criar uma interface bonita aqui, eu tenho que trazer imagens para dentro da Unity.

[00:47] Então eu separei aqui uma pasta com várias imagens, tem essas amarelas, azuis, cinzas, laranjas, verdes, tem uma imagenzinha aí de caveira, uma mira e uma fonte. Eu separei isso aqui, vou deixar nos exercícios para vocês um zip com isso aqui, para vocês poderem baixar e fazer a mesma coisa no projeto.

[01:05] Aí a gente tem que jogar isso para dentro da Unity, para a gente poder utilizar isso dentro das nossas interfaces. Só que antes eu vou mostrar para vocês uma coisa interessante, que de onde que eu tirei essas interfaces?

[01:16] Vocês podem perguntar e aí, Henrique? Mas e aí, você fez essas interfaces? Você tirou elas de algum lugar, de onde você baixou isso? A caveira aqui e a mira, eu fiz, mas e as outras? As outras eu vou mostrar alguns lugares legais, que é o seguinte, eu tenho um primeiro site aqui que é o Kenney.nl, é um site bem bacana de um desenvolvedor onde, se você clicar aqui em game assets, ele disponibiliza vários packs de partes 2D para jogos 2D e 3D gratuitamente.

[01:46] Então aqui eu tenho por exemplo esse pack grandão aqui, que custa \$10, mas eu tenho aqui um pacote de castelo, um pacote de espaço, um pacote de esportes, de imagens 2D que você pode usar no seu jogo, inclusive de forma comercial, então se você quiser vender um jogo que utiliza essas artes, pode sim. Então, se você clicar aqui, 2D e 3D, tem áudio e tem interface, aí eu separei algumas bacanas aqui e coloquei nesse pacote aqui.

[02:16] A caveira e a mira, como eu falei, eu fiz elas e a fonte, onde é que eu peguei? O que é a fonte? A fonte é o estilo do seu texto, como é o seu texto, e eu vou mostrar dois sites legais para vocês utilizarem para pegar a fontes, caso você não queira utilizar essa do jogo ou para algum outro jogo que você for fazer, você pode usar outro tipo de fonte que combina com o seu jogo.

[02:38] Então eu entrei no site aqui, fonts.google.com e eu tenho vários tipos de fontes gratuitas aqui para usar. Vamos supor, eu gostei dessa raleway aqui, eu posso vir aqui ó e fazer download da nossa fonte. Aí você pode dar uma olhada em como que ela funciona aqui, como é que são os caracteres dessa fonte.

[03:01] Outro site legal é o 1001 fontes, 1001fontes.com, é um site bacana para você procurar fontes aqui, a única dica que eu dou nesse site é você clicar nesse botão aqui, - eu vou clicar novamente porque já tava clicado - clicar nesse botão aqui, procurar fontes, que são fontes gratuitas para uso comercial, ou seja, fontes que você pode vender o seu jogo ou disponibilizar ele gratuitamente com esse tipo de fonte.

[03:31] No google fontes você não vai ter esse problema, mas aqui você vai ter que buscar por esse tipo de fonte. Outra dica importante que eu dou é que, se você clicar numa fonte pequena, cliquei nessa aqui, aí baixa a fonte, faz o

download, dá uma olhada na licença dela dentro do arquivo da fonte, para ter certeza que ela é comercial e dá uma olhada antes no carácter map aqui ó, que é o mapa de caracteres, vê se a fonte tem todos os caracteres.

[03:55] Por exemplo, essa fonte aqui não tem acentuação, então é uma fonte não muito boa para a gente usar na língua portuguesa, que tem bastante acento. Já no Google fontes aqui a gente não tem esse problema, porque o Google trata um pouco disso para a gente, é sempre bom conferir também se tem ou não caracteres especiais, mas ele já trata aí de algumas fontes de forma gratuita, esse tipo de coisa a gente não precisa se preocupar tanto quanto no 1001 fontes, apesar do site ser bem bacana também.

[04:23] Esses são bons lugares para vocês buscarem imagens e fontes aqui no caso e agora eu tenho essas imagens aqui que eu separei para vocês e a gente vai jogar elas para dentro da Unity. Como que a gente faz isso? A primeira coisa que eu fazer, vai ser clicar com o botão direito e vou criar uma pasta aqui Unity, para ficar organizado, como a gente já estava organizando antes.

[04:45] Uma pasta chamada interface, abri, estou dentro dessa pasta e aí agora eu tenho que pegar todos os arquivos aqui e jogar para dentro da Unity. Como que eu faço isso? É simples, selecionei todos, cliquei, segurei, arrastei. Já está tudo lá dentro da Unity, é só clicar e arrastar e jogar para dentro da Unity, aí ela já computa para você e já faz isso automaticamente.

[05:09] Por que que funciona tão bem? Por que que é só segurar e arrastar aqui para dentro, jogar aqui para dentro da Unity? Porque quando você abre o seu projeto, vou clicar com o botão direito aqui e vou mostrar, show in explorer, que seria abrir o explorer aqui do Windows.

[05:26] Olha só, ele abriu o seu projeto e o seu projeto é basicamente uma pasta. E aí quando você está aqui dentro da Unity, você está mexendo na pasta assets aqui ó, essa pasta aqui. Então, é como se você tivesse jogando de uma pasta para outra pasta, ela interpreta isso muito bem.

[05:42] Então joguei aqui para dentro da Unity a nossa interface e agora a gente tem que aplicar isso aqui na nossa slider. A primeira imagem que eu vou utilizar vai ser esse botão verde que eu achei bem legal, ele tem um relevo, um esquema de relevo que eu achei bacana. Outra coisa que eu gostei também é o fato de ele ser verde, então para uma barra de vida remete bastante, você olha assim uma barra verde, aí eu já estou começando a imaginar que é uma barra de vida.

[06:12] Quando eu jogo as imagens aqui para dentro, como a gente está fazendo um jogo 3D, as imagens vem com um padrão de textura, que seria imagens que eu vou anexar à materiais para jogar em objetos 3D, a gente já fez isso. Só que para utilizar essas imagens na interface, eu tenho que mudar o tipo dela aqui. Então, vou clicar aqui e vou falar que ela é do tipo sprite, que serve para jogos 2D, ou ue, que é o user interface.

[06:39] Cliquei aqui, mudei para sprite, apliquei, agora eu posso utilizar ela na minha interface. Então, vamos abrir aqui o canvas, vamos abrir aqui a slider, abre a slider. Aí vamos aqui no fill área, você tem que abrir o fill area, no meu caso aqui já tava tudo aberto, porque eu já tinha deixado tudo aberto.

[06:58] Aí eu vou no fill, o fill é essa parte branca aqui da sua slider, eu tenho duas partes, o fill é a parte branca e o background é a parte cinza do fundo. eu estou aqui no fill, vou jogar essa imagem aqui ó, essa imagem que a gente colocou no tipo para utilizar na interface, nesse componente do fill que tem o nome de Imagem. Ele é um componente que recebe uma imagem e aí aqui no source image eu jogo a imagem.

[07:27] De onde é que essa imagem vai vir? Dessa imagem aqui, então eu cliquei e arrastei, pronto, já mudei lá para o botão verde. A imagem de botão verde, a imagem que eu vou utilizar aqui vai ser a de botão verde. Arrastei. Olha só. Nossa slider já mudou, só que ela ficou esquisita.

[07:44] Vamos dar uma diminuída ou aumentada na slider para vocês verem, olha só, aqui ela está bem bonitinha, aí quando eu aumento no máximo, ela fica toda distorcida. Por que? Porque a Unity não sabe lidar com essa imagem, ela simplesmente aumentou a imagem e distorceu ela toda. Porque ela é um quadradinho de 49 por 49, quadradinho verde, ele pegou e esticou ela toda.

[08:08] Como que a gente fala para a Unity interpretar isso de uma forma diferente? Eu vou clicar nesse botão aqui, cliquei na imagem, vou clicar no botão sprite editor aqui. Cliquei, aí aqui eu mudo as configurações do meu sprite, que é uma imagem utilizada para jogos 2D ou interface. Eu vou fazer uma configuração bem interessante, está vendo aqui que no meio dos cantos eu tenho esse quadradinho verde aqui, que eu posso clicar, segurar e puxar?

[08:37] Cliquei, segurei e puxei, cliquei, segurei e puxei. Esses quatro quadradinhos verdes, vou voltar, é esse aqui, esse quadradinho verde aqui. O que é isso aqui? Isso aqui é como a Unity vai definir o corte da sua imagem.

[08:53] Como assim? Vou fazer o seguinte, aqui nos quadradinhos, eu vou colocar aqui no L um valor de 10, no T um valor de 10, no R um valor de 10 e no B um valor de 10. Significa que eu separei eles da borda, 10 de cada lado, você está vendo aqui que eles estão bem certinhos agora. Aí tem esse esquema aqui. Esse esquema de corte aqui que ela deixou assim para gente.

[09:17] O que esse esquema de corte significa? Esse é o esquema conhecido como nine slice. Quando você vai mexer com jogos, que é um esquema de você cortar em 9 fatias, não tem 9 fatias aqui? Para que que você faz isso? Para fazer o seguinte, a Unity vai entender que ao invés dele distorcer a imagem toda, ela vai manter esse canto.

[09:40] Essa parte do meio vai simplesmente esticar na horizontal, ela não vai esticar na vertical, só na horizontal, então ela vai manter essa partezinha aqui, vai manter esse canto, ou seja, o canto vai ficar bonitinho lá, diferente do que está agora, todo distorcido aqui.

[09:56] Essa parte aqui, ela vai esticar só na vertical, não vai esticar na horizontal, vai manter o canto só na horizontal, vai manter o canto só na vertical e o meio ela vai esticar proporcionalmente para todos os lados.

[10:08] Ela vai manter basicamente as bordas bonitas e vai esticar o meio, proporcionalmente, para essa imagem funcionar. Então, esse é um tipo de corte bacana que a gente pode fazer na Unity. Lembrando que esse valor de 10, 10, 10, 10 aqui não vai funcionar para todas as imagens. Simplesmente, o que você pode fazer? Os quadradinhos vão está aqui na borda, arrasta para o valor que você está vendo que o seu canto fica bem definido.

[10:36] Esse canto aqui está bem definido, no caso estou usando esse quadrado verde, se for uma imagem que for maior, você vai ter que arrastar mais do que 10, então arrasta para um tamanho que você vê que o seu canto fica bem definido. E aí você vê aqui também as partes horizontais e verticais aqui, essas duas, ficou legal aqui. está mantendo bem. Vamos aplicar isso, apliquei, fechei o sprite editor.

[11:04] Você viu que não mudou nada. Continua feio. Agora se eu for no fill aqui, você vai ver que está pontilhada a imagem, então a gente entendeu que ela é uma imagem cortada. Se eu vir aqui e falar para ela: olha, esse tipo de imagem é uma imagem que é cortada, sliced. Cliquei. Olha lá, ela manteve os cantos e fez o que eu falei que ela ia fazer.

[11:24] Então se eu diminuir a slider agora, ela sempre mantém os cantinhos e fica tudo perfeitinho, bonitinho. Então, assim que a gente vai fazer, vamos fazer de novo com o background, vou jogar a slider um pouquinho para cá. Background, vamos fazer de novo com o background para relembrar? O background eu queria colocar uma vida, vida comum, é verde na frente, vermelho no fundo.

[11:47] Não é basicamente isso? Toda vez que você vê um jogo de luta, um jogo que tem uma barra de vida, verde na frente, vermelho no fundo. Eu queria colocar um vermelho, você também deve querer colocar um vermelho, mas aqui

não tem o vermelho, eu tenho amarelo, eu tenho azul, eu tenho cinza, eu tenho laranja, o laranja podia até ser. Mas eu não tenho vermelho, o que eu vou fazer então?

[12:07] Então a gente improvisa, vou pegar o cinza aqui, eu vou escolher um cinza que não tem tanto relevo, já que a parte da frente tem relevo. Então, vamos escolher esse cinza aqui, esse cinza aqui está bacana, não vamos olhar outro, esse aqui, o 5, aliás o cinza 5 está bem chapadinho. Então, a vida aqui, a parte verde vai ficar com bastante relevo e essa parte cinza vai ficar um pouco relevo.

[12:35] Vamos marcar ele aqui com sprite, aplica, vamos no sprite editor, já vamos cortar ele. Como as duas são do mesmo tamanho o 10, 10, 10 aqui vai funcionar perfeitamente. Apliquei, vou no background agora e vou jogar esse cinza aqui, pronto, e aí o que eu faço? Aqui na couro, cliquei e clico e arrasto aqui para o vermelho. Aí já fico o vermelho no fundo. O que ele está fazendo? Pegando o cinza e jogando vermelho por cima.

[13:07] Só que aqui ficou muito vermelho né, ficou muito destoando do verde. Então, eu vou vir aqui para um tom um pouco mais claro de vermelho, e vou arrastando aqui o que combina, clica e arrasta, o que combina com o nosso verde.

[13:21] Esse tom aqui ficou bem legal, vou mexer a slider de novo, e vamos dar um play aqui para testar. A barrinha verde já está ali, agora dá para ver que é uma barrinha de vida, agora está bacana. Vamos aumentar essa slider um pouquinho, assim, jogar ela um pouquinho mais para cima, um pouquinho mais na vertical para ficar bem mais visível.

[13:49] Agora sim. Agora dá para ver que é uma barra de vida, de respeito. Única coisa que ficou faltando aqui agora para nossa vida, foi um bug no código. Aqui no start, a gente falou que o valor máximo da slider, valor máximo dela é a vida do nosso jogador, só que não atualizou o valor atual. Então, se eu mudasse a vida lá para algo tipo 1000, aí ele ia vir aqui é falar: o valor máximo dessa slider é 1000, só que o valor atual ia ficar. No caso aqui ficou em 1.

[14:23] Então tem que mudar o valor atual, valor máximo, e o valor atual. Para mudar o valor atual, o que a gente pode fazer? A gente já tem aqui um método que muda o valor atual da slider, que é o value.

[14:38] Então, seleciona esse método aqui, eu vou simplesmente falar, eu vou mudar o valor máximo slider para vida e chamar um método aqui mudando também o valor atual da nossa slider. Aí pronto, nosso código agora já está completamente funcional e a gente já tem uma barra de vida que fica bem mais legal no nosso jogo, utilizando imagens que a gente trouxe de fora daí a gente bacana.