

08

Aumentando o Cenário do Jogo

Transcrição

[00:00] Nossa jogo já está bem bacana. Já tem interface, já tem sons, só que olha só, o nosso personagem fica só nesse pedacinho aqui, não seria legal eu expandir isso aí para o personagem poder andar por aí, se esconder dos zumbis, esse tipo de coisa? Então vamos fazer isso.

[00:16] Primeira coisa que a gente vai fazer aqui então é abrir o estacionamento, então vamos deletar esses muros aqui, vou deletar esse outro aqui, vou dar um F nesse aqui, vou jogar ele um pouco para cá, sem deixar buracos. E vou deletar esse outro muro aqui, vou duplicar esse muro e rotacionar ele para outro lado 190 graus para eu poder colocar ele aqui nesse lugar.

[00:50] Vou usar aquela técnica do w, apertei w para mover, segura V, seleciona um ponto, esse aqui, joga no outro, eu vou jogar nesse ponto aqui, pronto. Aí eu posso jogar o muro um pouquinho para cá, para fazer a outra pilastra.

[01:07] Agora nosso jogo está bacana, o cenário já está aberto. O que eu tenho que começar a tratar agora? Agora a gente tem que expandir isso aí, começar a aumentar o número de ruas, esse tipo de coisa. Eu vou mostrar para vocês como que eu faço para fazer isso, para vocês fazerem o cenário de vocês também.

[01:24] Então a primeira coisa que a gente tem que conferir é o seguinte, se esse chão que a gente já tem aqui, se ele tem um mesh collider, no caso desse aqui dá para ver que esse lado aqui, esse canto tem um mesh collider, ou qualquer outro tipo de colisão, nesse caso aqui é um mesh collider.

[01:40] E também se ele está na layer de chão, lembra que todos os objetos que são do chão tem que estar na layer de chão? Então, coloquei na layer de chão, e aí lembra de aplicar o prefab. Vamos conferir do outro lado? Selecionei esse cenário aqui, coloquei na layer de chão, vamos colocar também um mesh collider aqui, aplica o prefab, todas as ruas agora vão ter layer de chão mesh collider.

[02:06] Agora o que eu quero fazer aqui? Nesse lado aqui eu quero colocar um bifurcação, para essa rua continuar para o lado de lá e continuar para o lado de cá. Como que a gente pode fazer isso? Aqui nos nossos prefabs, você vem aqui em prefabs, ambiente, e eu já tenho aqui a rua T, que é exatamente isso, eu vou jogar ela aqui.

[02:29] Lembra de quando você jogar algo novo, sempre jogar para essa parte aqui, que é a lista de cenário, para ficar organizado. Joga dentro do que a gente já tem como cenário lá. Joguei para cá, pronto, já veio a rua T aqui. Eu vou deletar essas partes de cá, vou apagar essas aqui. Deletei e vou encaixar a rua T aqui. Cuidado na hora de deletar isso aqui, para você não clicar no canvas e deletar ele. Essa linha aqui é do canvas, cuidado para você não selecionar ele.

[03:04] Coloquei essa rua em bifurcação. O que que eu vou colocar agora? Agora eu vou colocar algumas coisas desse lado de cá, vamos então em prefabs, eu vou colocar uma construção inteira, para vocês verem como colocar isso. Então, peguei uma construção inteira aqui e vou selecionar a galeria de lojas. Joga aqui para dentro da parte de cenário, olha ela aqui, vou rotacionar essa galeria, pronto, 90 graus.

[03:35] Eu quero colocar ela dessa forma aqui, vamos posicionar ela aqui, e eu vou posicionar esse ponto dela exatamente no ponto da Rua T, esse ponto aqui da galeria exatamente aqui. Pronto, vamos conferir, está tudo ok. Vamos continuar a rua pro outro lado agora também, então seleciona essas duas, Ctrl + D, segura V e joga para lá, e vai fazendo isso.

[04:05] Ctrl + D e segura V, de duas em duas, está vendo que assim fica bem mais prático de a gente fazer? Agora eu tenho que aqui nesse local aqui, continuar a rua como se ela fosse para cá. Como que eu vou fazer isso? Primeiramente eu vou deletar essas duas ruas aqui, e aqui eu vou colocar um canto. Vamos colocar um canto aqui, a gente já tem um canto desse lado, vou duplicar.

[04:29] Então duplica, joga ele para cá, vamos rotacionar ele assim, que é 90 graus, e aqui ele vai casar exatamente nesse local aqui. Pronto, coloquei um canto aqui. Lembra de conferir se a sua rua T está na layer de chão, não está na layer de chão e nem tem colisão, então mesh collider, prontinho.

[04:52] Vamos colocar mais um canto, só que agora o lado, 0 grau, arrasta ela para cá, coloca esse canto aqui. Pronto, agora o que a gente tem que fazer? Vamos conferir a galeria e dar uma olhada na colisão da galeria.

[05:11] Então primeiramente, a galeria é formada de vários objetos. Um objeto que se eu abrir, ela tem vários objetos dentro. Então, vou pegar essa galeria aqui, a principal, e vou colocar colisão primeiramente nas lojas aqui, então vamos colocar um box collider aqui e vamos editar esse box collider para servir para essa parte da galeria aqui, e vamos criar mais um box collider e vamos editar esse box collider para servir para essa outra parte da galeria aqui.

[05:39] Esse pedacinho aqui, que tem esse poste, isso aqui, vamos colocar mais um box collider e vamos editar ele para servir para essa parte de cá. Então, vamos pegar ele aqui, do outro lado, joga para cá, e aí edita o box collider todo.

[06:03] Pronto, agora os postes já estão aí mais separados, vou deixar mais rente aqui. A galeria já tem colisão, agora eu tenho que colocar a colisão no chão e também colocar a layer de chão. Lembra que toda vez você tem que colocar a layer de chão, senão o personagem não vai conseguir rotacionar. Então, vamos selecionar o chão, o chão seria esse objeto aqui.

[06:27] Olha só, vou levantar ele aqui, essa parte é o chão, então eu posso colocar mesh collider somente nesse objeto e colocar layer de chão somente nesse objeto. Então, o resto da galeria tem aquela coleção que a gente colocou antes, mas o chão tem uma colisão especial, que é o mesh collider com a layer de chão, senão o personagem não vai conseguir rotacionar quando ele estiver em cima da galeria, aplique esse prefab.

[06:52] Agora a gente já viu como colocar, como completar o nosso cenário. O que eu vou fazer agora? Eu vou acelerar um pouco vídeo para continuar criando as ruas, e aí no final eu mostro para vocês como ficou. Terminei aqui as ruas, eu completei uma parte aqui com as ruas. É bem simples, a gente só pega, rotaciona as ruas que a gente já tem, Ctrl + D, usa o V para colocar.

[07:28] E aí eu já montei uma rua agora indo para esse lado e a gente tem a rua indo para cá, e a rua indo para lá. Vamos completar essa parte da galeria aqui que o estacionamento está um pouco vazio. Vamos colocar aqui em adereços, vamos procurar umas caixas aqui.

[07:44] Eu tenho essa caixa, vamos achar uma caixa aqui, vamos procurar aqui por caixa, tem essa aqui, ilha Grande de caixas, essa é bacana. Então, vamos jogar ela para cá, para nossa lista. Lembra de quando você for jogar, não joga dentro de um objeto, joga em cima dele, que é esse tracinho aqui, eu vou dar um Ctrl + Z aqui.

[08:06] Vamos posicionar essa caixa aqui, e aí eu vou mostrar um truque bem bacana para vocês. Se eu colocar na caixa um box collider aqui agora, está vendo que essa colisão ficou esquisita? E aí no box collider por si só não tem uma opção de eu rotacionar o box collider para ele ficar só de ladinho assim. Então, o que a gente pode fazer? Eu vou dar um Ctrl + Z aqui, eu posso dentro da pilha de caixas, clicar com o botão direito, criar um objeto vazio, criei um objeto vazio.

[08:35] Aí o que eu posso fazer? Posso vir aqui na caixa, colocar o box collider que eu já tinha, clicar na engrenagem e copiar o componente. Copiei, deleta ele, vou deletar, remover, pronto. estou no objeto vazio que a gente criou dentro da

pilha de caixas, quando eu cliquei com o botão direito, e criei um objeto vazio, ele já veio dentro da pilha de caixas porque eu cliquei com botão direito no objeto.

[08:59] Eu vou clicar na engrenagem do transform, pode ser no transform mesmo. Cliquei na engrenagem do transform e vou colar o componente que a gente tinha copiado, como um novo componente, você também pode colar um componente como o valor.

[09:13] Se eu já tivesse o box collider aqui eu podia usar, colar como valores, mas como eu não tenho, tem que colar como um novo. Cliquei, pronto, veio um box collider igual àquele. E aí, como o objeto é outro objeto que não é as caixas, eu posso rotacionar essa parte aqui e editar esse componente aqui de box collider.

[09:35] Esse é um bom truque para você aproveitar algumas, alguns componentes de objetos, esse tipo de coisa, para você criar várias opções de colisão, sem ter que usar objetos diferentes. Por exemplo, aqui eu teria que colocar um box collider num pedaço, outro box collider em outro sendo que é mais fácil ter um box collider grande e rotacionar ele dessa forma. Então, aplica o prefab aqui.

[09:58] Agora a gente já tem um cenário aí bem bacana para a gente trabalhar, vamos testar com o play, confere se tudo, em todos os locais, se o nosso personagem está rotacionando. Vou mutar o audio aqui, pronto, conferir se em todos os cenários o personagem está rotacionando. está tudo funcionando bem bacana, então, assim que a gente vai começar a construir os nossos cenários.