**Trabalhando com Arte 2d**

Onde posso encontrar “assets” pro meu jogo?

Game assets nada mais são que os **elementos** que constituem um jogo, como ilustrações, efeitos sonoros, scripts, etc

**Site 01**: [OpenGameArt.org](https://opengameart.org/)

**Site 02**: [Home · Kenney](https://kenney.nl/)

**Site 03**: [Download the latest indie games - itch.io](https://itch.io/)

Sempre olhe a licença do assets!

**Para importar um assets baixados:**

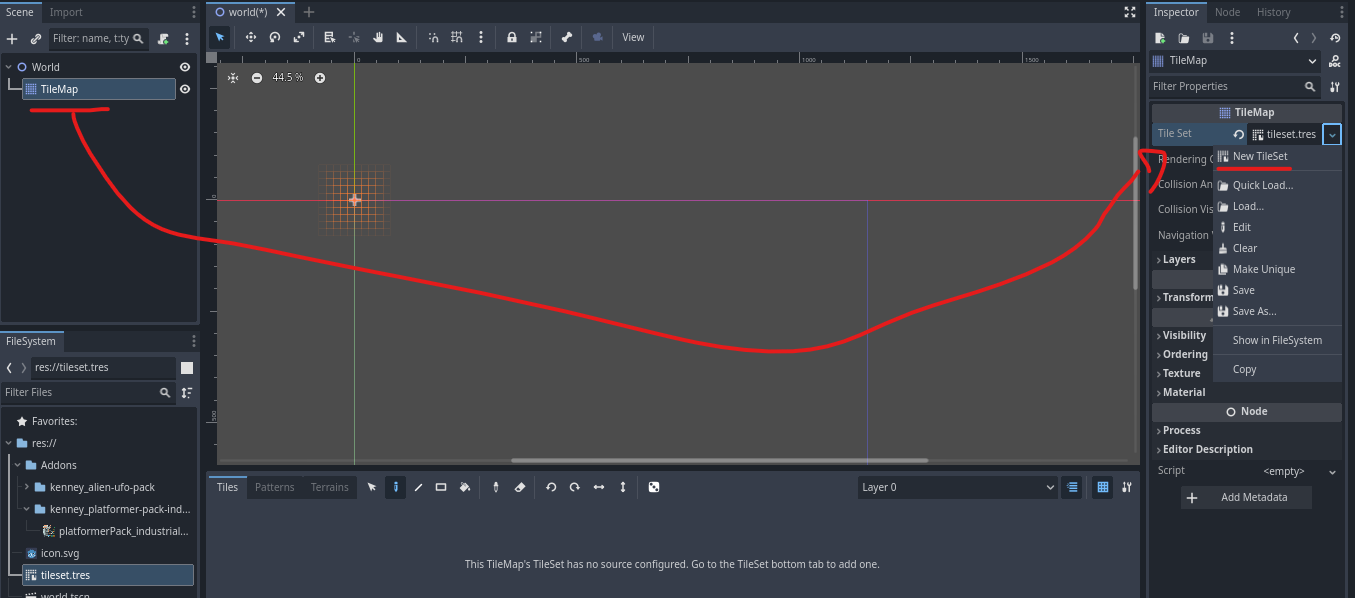
Posso criar um projeto e arrastrar ou mover os assets para a pasta desse projeto! Ele sera carregado.

Inclusive vc pode salvar o layout para carregar em outros projetos!

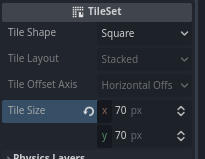
O que a gente quer dos documentos baixados na aula: Da plataforma é o **Tilesets!** Do personagem o **PNG!**

**Como faz para trabalhar com o Tilesets?**

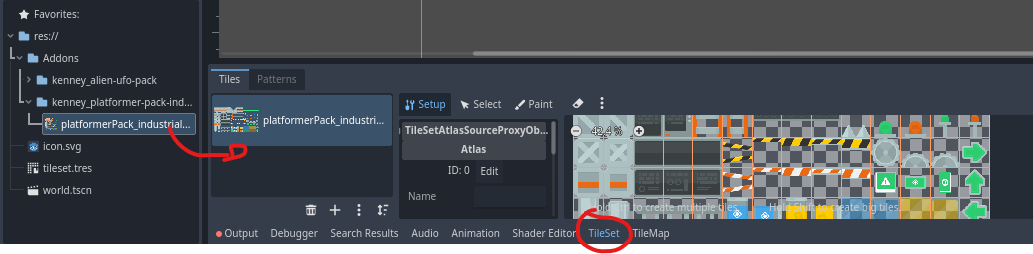
A gente cria um node chamado **TileMap=** Nele você coloca novo tileset



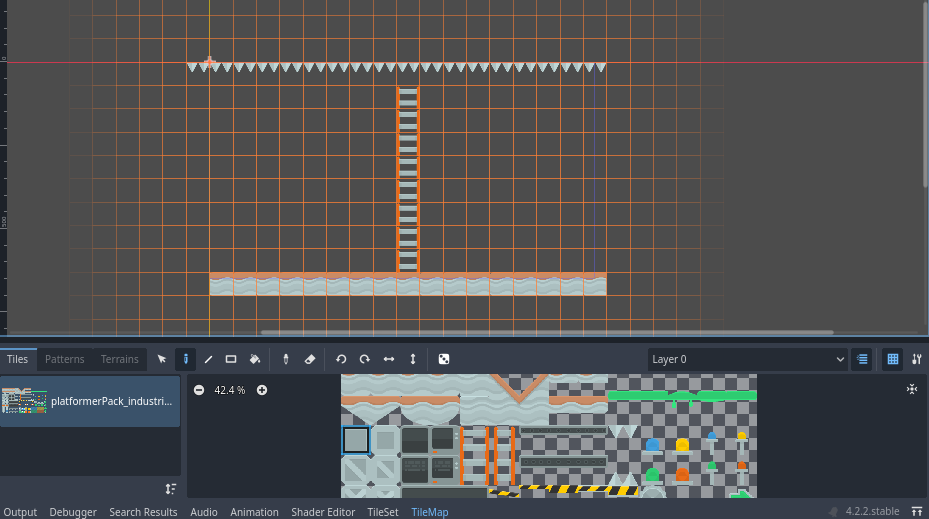
No Tilesets você ver o tamanho de cada pedaços (geralmente vem nas notas do arquivo) ai você muda o tamanho no tileset. Geralmente do Kenney é 70.



Ai você arrastra o arquivo para tiles.

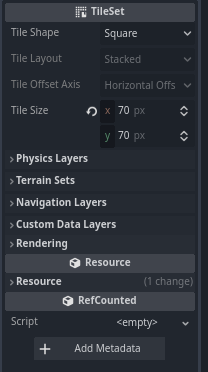


Ai literalmente você seleciona o TileMap, vai em “Paint” escolhe o que você quer e pode começar a pintar a tela.



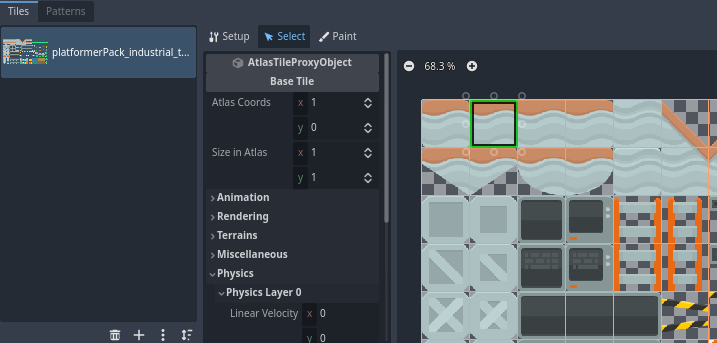
Ai tem como colocar colisão, física e etc.

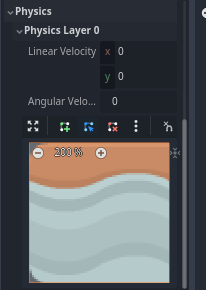
Selecionando o tileset, você ver várias opções para personalização:



Vamos usar o Physics Layers: (camada de física)

Quando você adiciona, você precisa selecionar qual Tyles tem física.



Triscando por exemplo nesse símbolo de caixa com + eu posso desenhar aonde eu quero a física (um trabalho mais puxado).

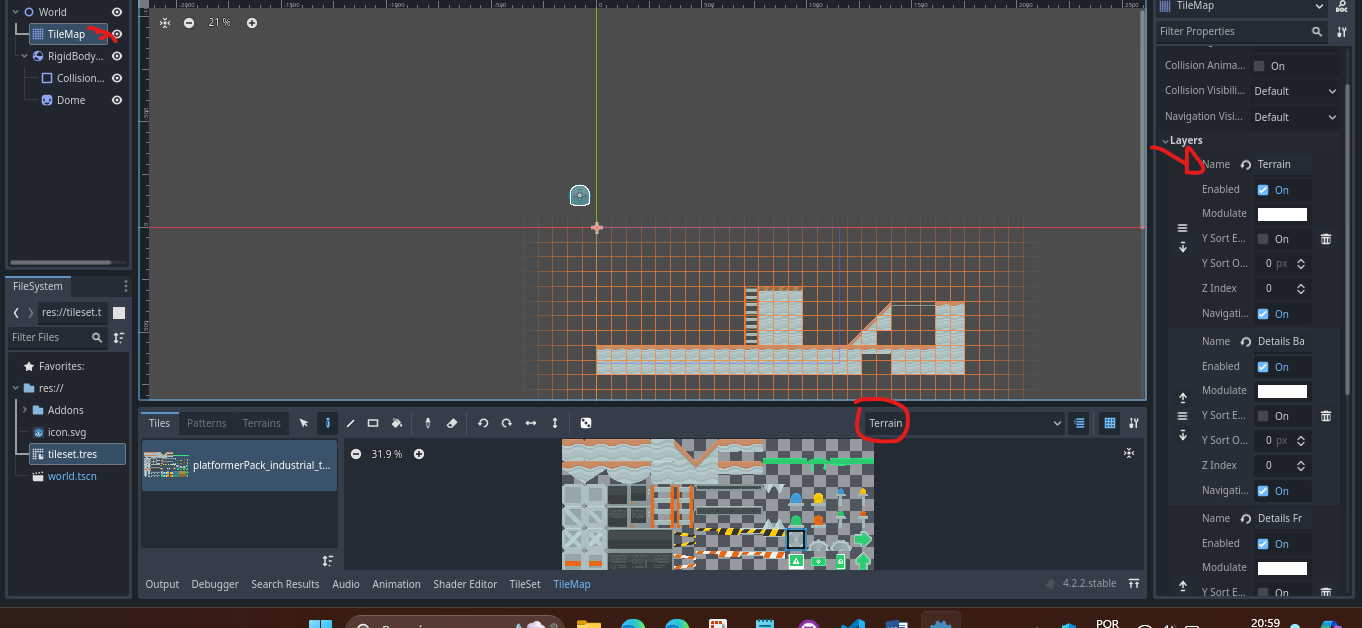
Criei um RigidBody com um collsionShape e coloquei um PNG para representar o colorect. Para testar se a física deu certo.

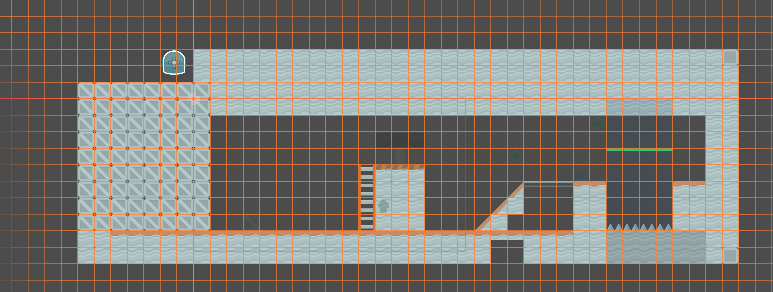


Ao da play o RigidBody caiu e deu certo.

**Criando o mapa do jogo:**

Uma coisa que eu fiz foi selecionar o TileMap e crie novos Layout Chamado Terrain, Details Back e Details Front

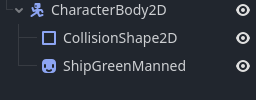




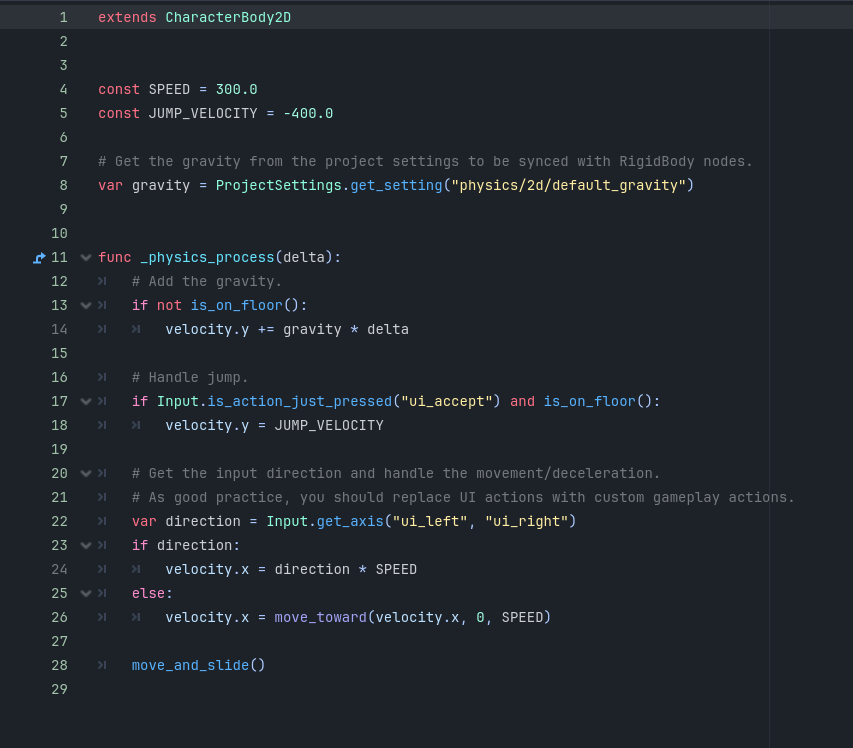
**Criando um personagem que reaja a física do jogo e etc:**

1º Escolher no pack a imagem que deseja para o personagem.

Ai cria um novo corpo com física, dessa vez iremos utilizar o **CharacterBody2d** que já é preparado para personagem. E fazer um CollisionShape2d.



Ai criar um novo script para esse corpo usando o **attach node script**. Como usamos o characterbody o script já vem padrão com algumas características.

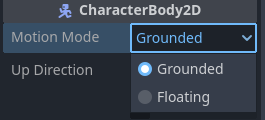


Só com isso já consigo mover, pular no jogo.

Mas quero colocar para que a **câmera do jogo acompanhe o personagem**. Como?

Crie um node chamado camera2d e arrasta ela para dentro do player.

Agora vamos personalizar o personagem. Primeira coisa que vamos mudar o motionmode:

Isso faz que vc ande como um pássaro, andar quando tiver flutuando.

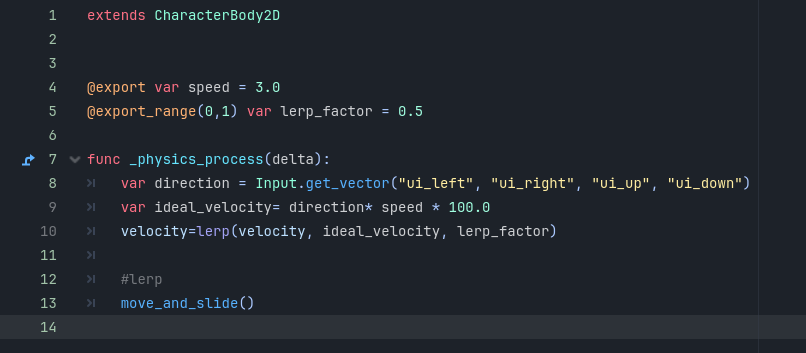


Colocamos ui\_down e ui\_up e trocamos get\_axis para vector. Isso pq o **axis é para andar para direita e esquerda** enquanto o **vector anda para todos os lados**. E simplificamos o código.

Agora iremos melhorar o script do personagem:

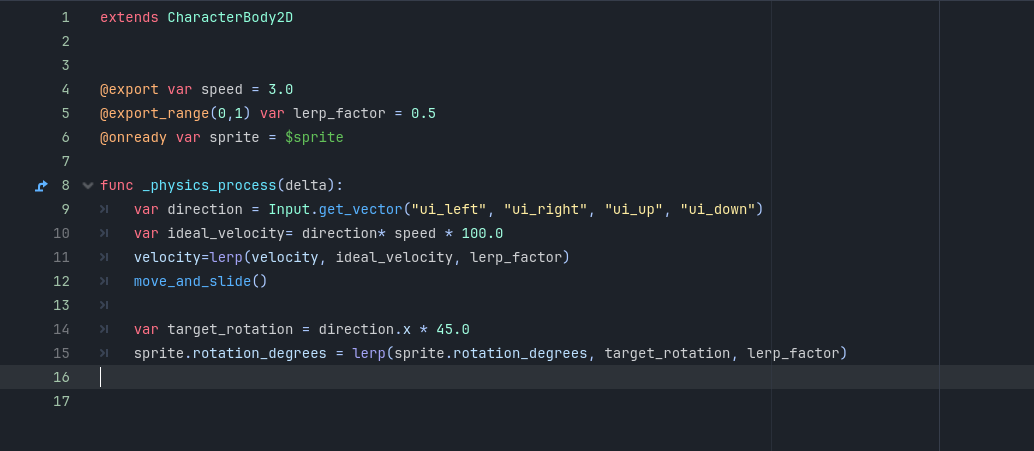
Vamos colocar para que o personagem tenha uma “arrancada” quando sair usando lerp:

É para calcular que a cada frame qual a velocidade que a gente quer ter no qual tem 3 parâmetros. Que passa a nossa velocidade, a velocidade que a gente quer e o valor para variar.

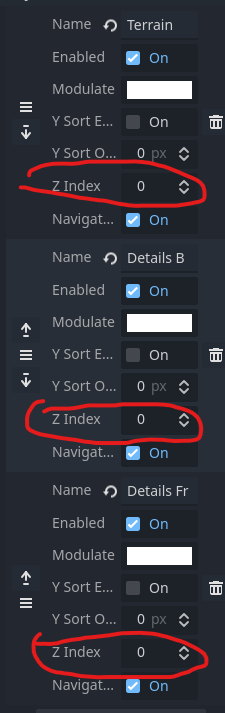


Agora vamos colocar para que se o personagem ta indo para direita ele gira um pouco para direita (vice versa)

O que podemos fazer é segurar o CTRL e arrastrar o personagem para o código. Ele já vai puxar com @onready var nome do personagem.



Agora mudando o mapa com aqueles details back, front... A gente altera usando a propriedade Z index

o terrain deixamos em 0 mesmo, o back em 1 e o front em 3, agora vamos colocar o personagem na camada 2. **Em ordering e colocar z index 2.**

**Colocar um fundo no jogo bem feito:**

A gente vai no itch.io e em assets pesquisar por parallax (que são backgrounds) e olhe sempre a resolução. Baixei e coloquei na pasta.

Para colocar no jogo criamos um node chamado ParallaxBackground e primeira coisa que fazemos é mudar a scale como sabemos que a imagem foi em 1920x 1080 a gente tem que mudar a scale do nosso projeto ou adptar.

> Project > Project Settings e window.



Se eu dividir esse valor por 1920 (o width) e o height vai da 0.6

E muda a scale no parallax para 0.6.

Dentro do ParallaxBackground começaremos colocar camadas chamada ParallaxLayer e colocamos a imagem que queremos! Nela iremos em transform, 0 a position. Em offset desmarca para centralizar.

Se você quer que a imagem se repita e etc vai em Motion no parallaxlayer em mirroring e colocar no tamanho da textura que a gente baixou (1920) apenas em X.

**Nosso jogo:**

