GodotFreeCodeCamp

Godot Game Development – Crash Course for Beginners

https://youtu.be/S8lMTwSRoRg

Giải nén Godot 4.0 Stable, bỏ godot console.

Tạo project

Tạo file main.tscn

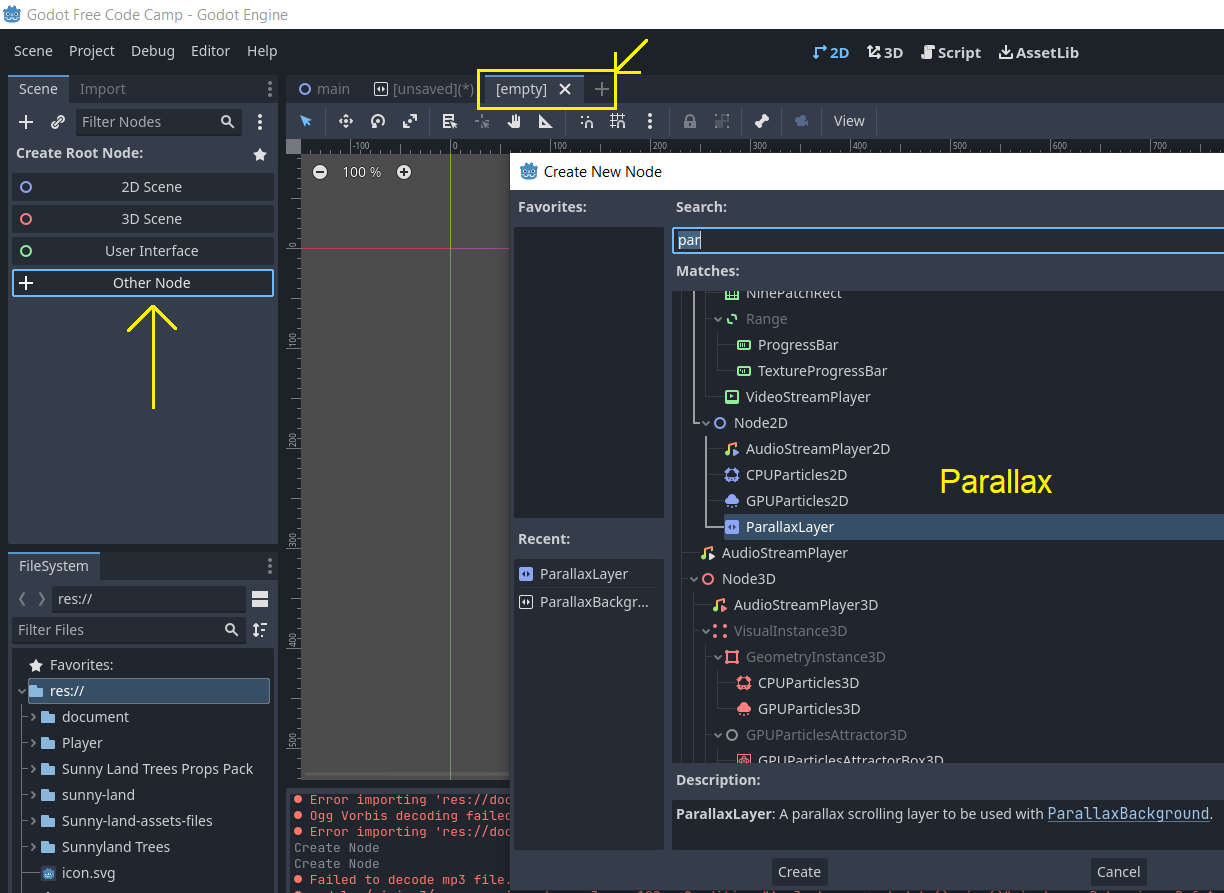
41:40 Setting Up Paralax Backround

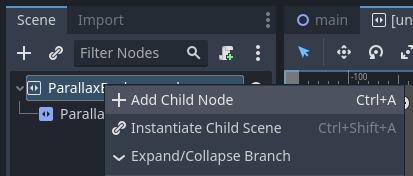
Click dấu cộng Add a new scene

-> Other Node -> Create New Node -> Parallax Background

Trong Parallax Background tạo Parallax Layer

Save với tên bg.tscn



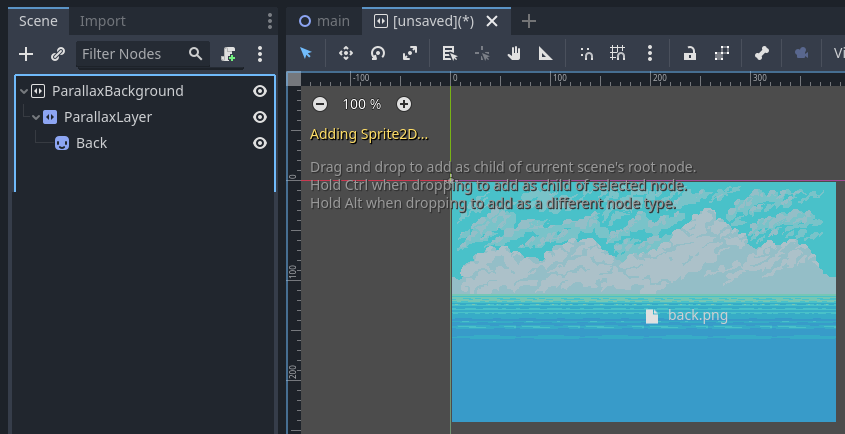


FileSystem bên dưới.

Sunny Land -> sunny-land -> assets -> environment -> back.png

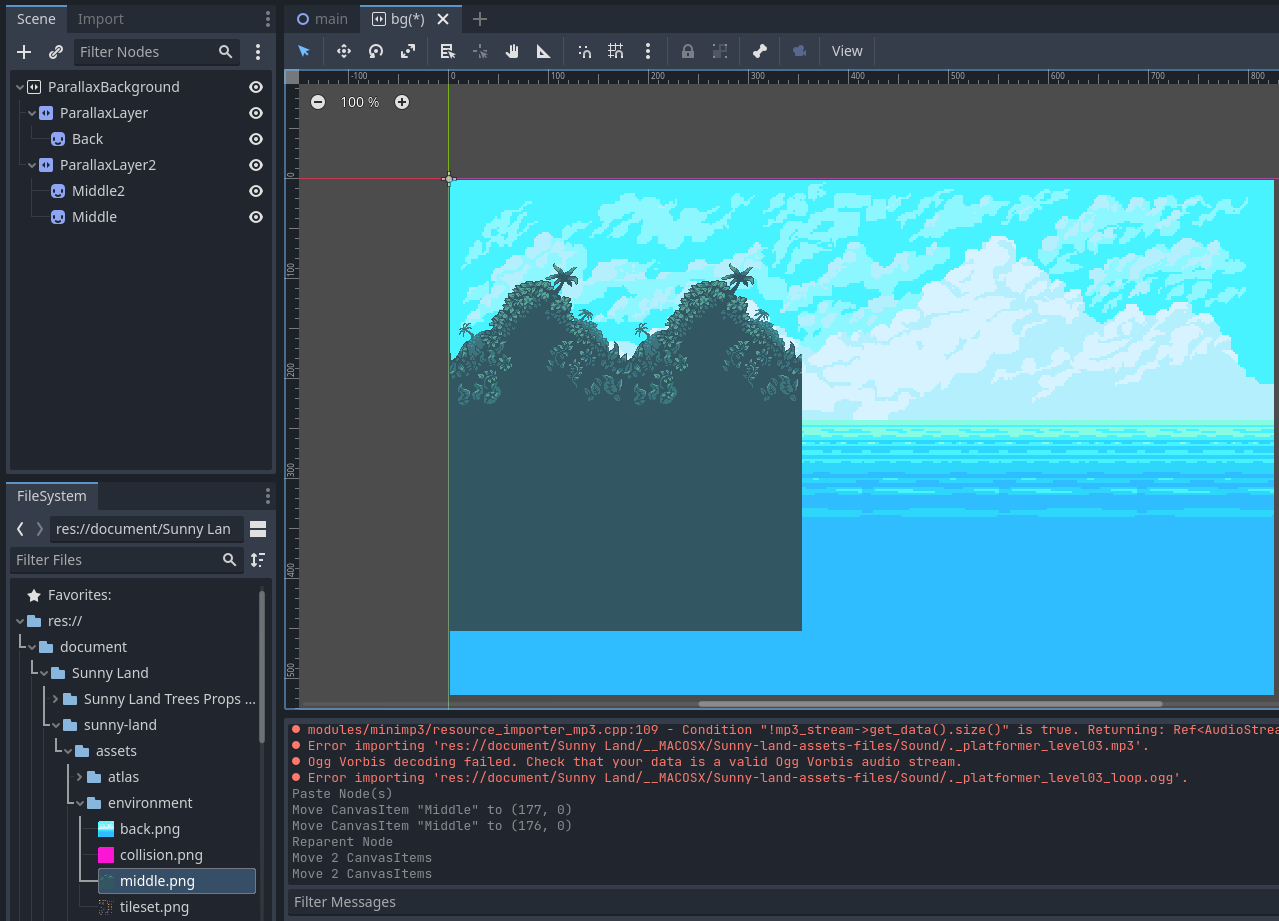
Kéo vào màn hình, giữ Shilf kéo rộng ra

Đưa file back vào trong Parallax Layer



Copy thêm ParallaxLayer2, mang hình middle.png vào

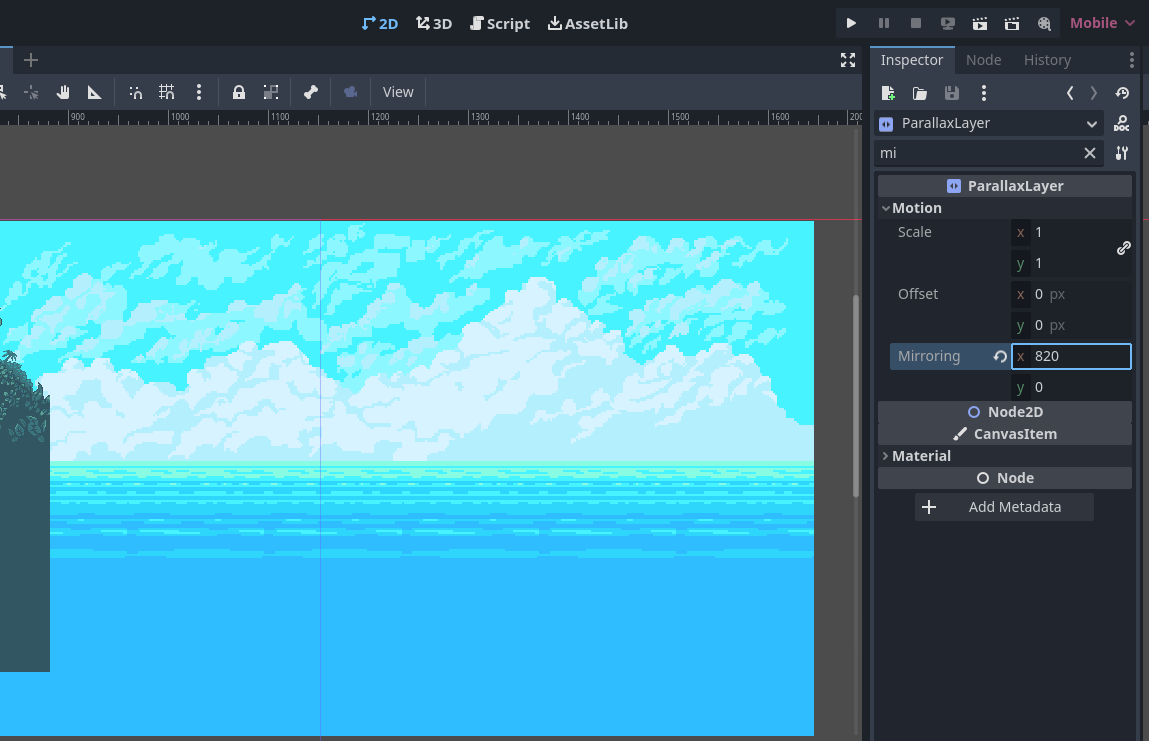
Tiếp tục duplicate thêm nhiều hình middle đến khi full background

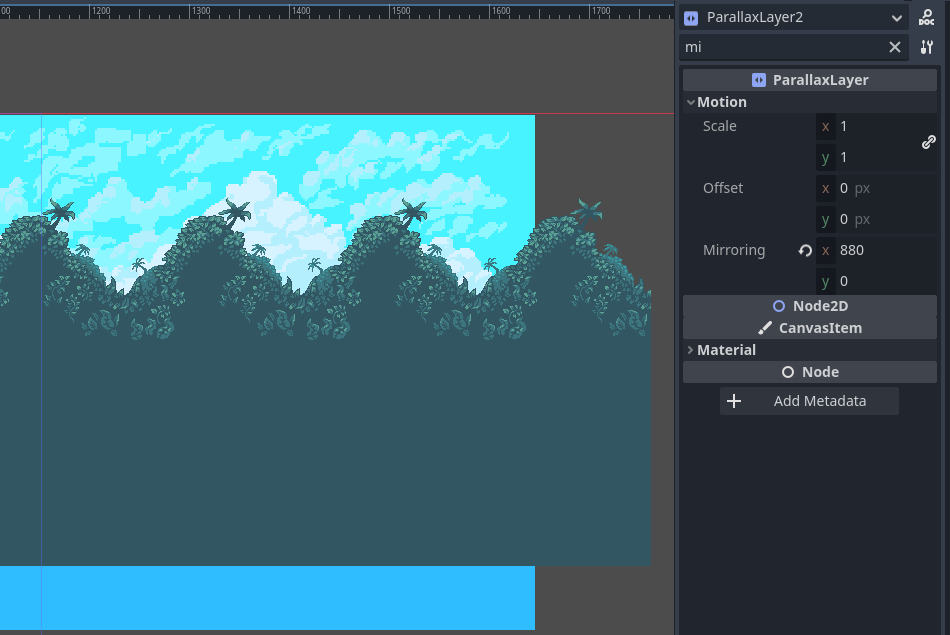


Chọn ParallaxLayer của background.

Inspector có phần Motion -> Mirroring

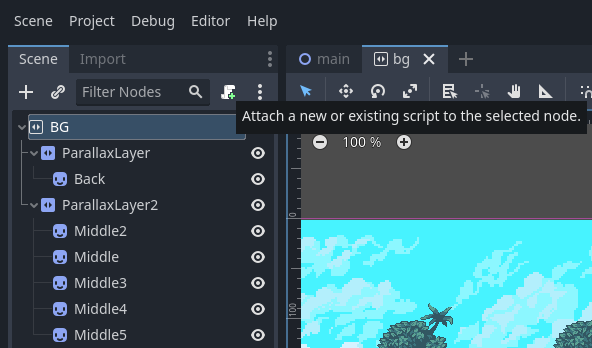
Sửa thành số nào đó mà 2 background dính sát nhau.





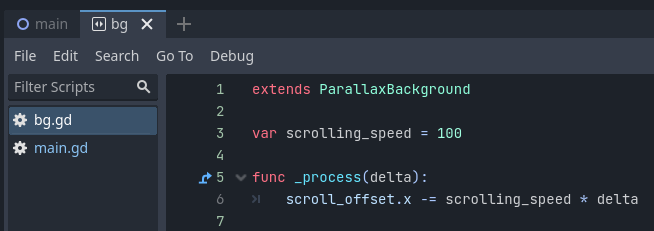
Sửa tên ParallaxBackground thành BG

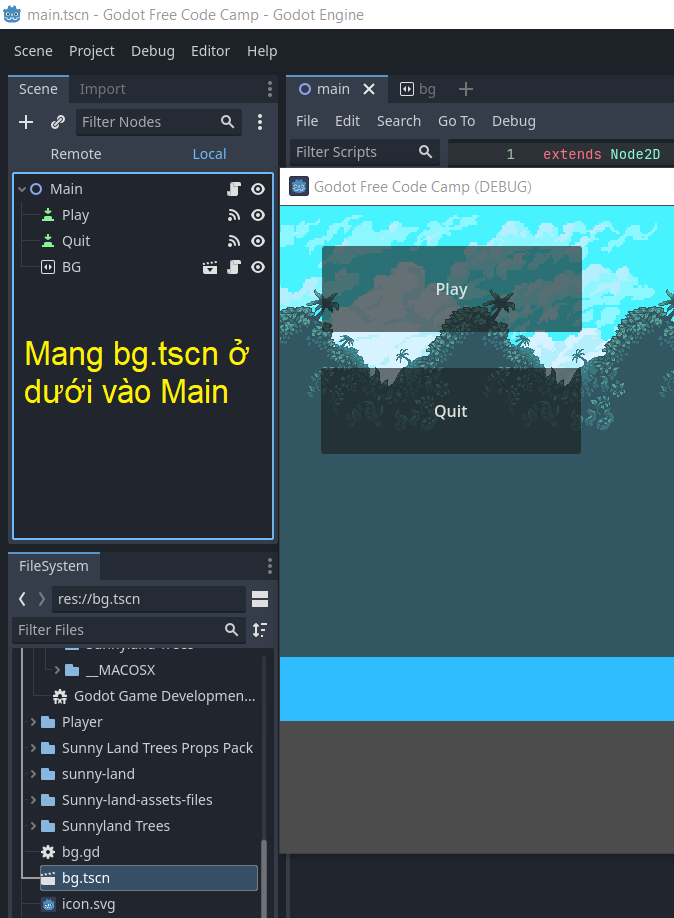
Click nút tạo script bên cạnh



Code của bg

Mang bg.tscn ở FileSystem vào Main. Play xem kết quả



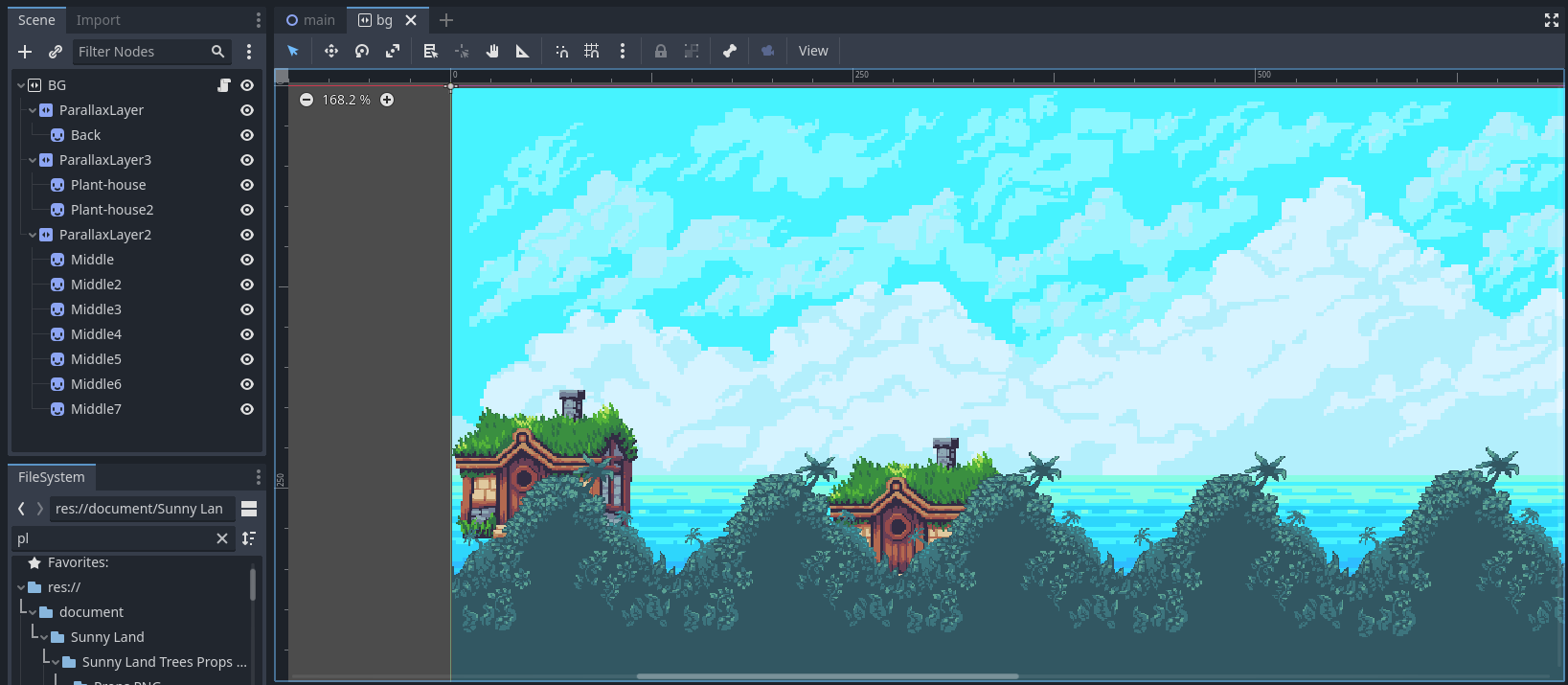


45:00 tiếp theo, chúng ta thay Scale

ParallaxLayer2 đổi số scale

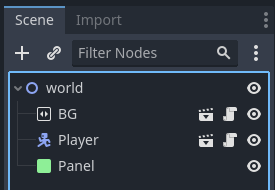
Sunny Land Tress Props -> previews -> all-bg.png

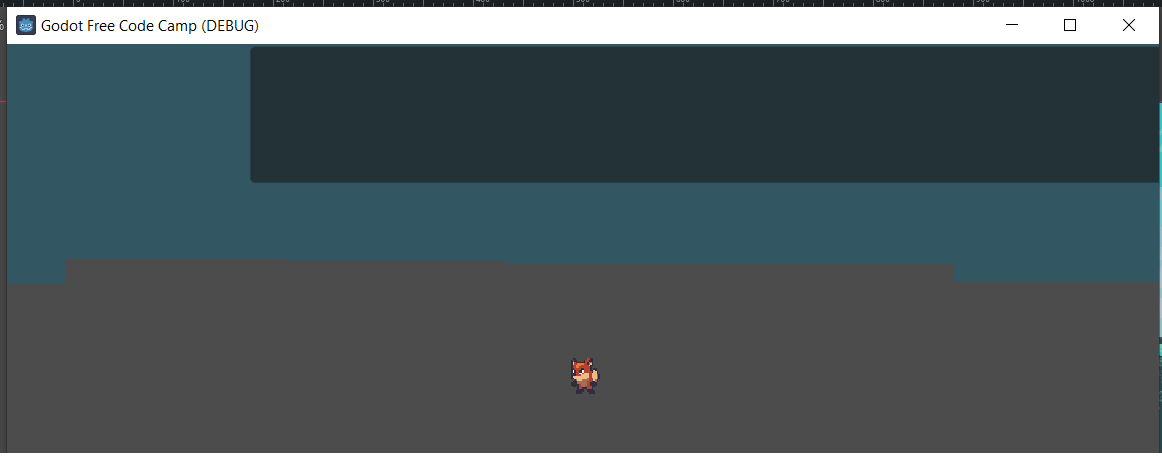
Tạo ParallaxLayer3, mang plant-house vào và đặt rải rác trong background



Cuối cùng. Mang bg.tscn vào trong World.

Xóa StaticBody2D. Nhân vật sẽ bị rơi xuống dưới





0:47:31 BONUS! TileMaps and TileSets