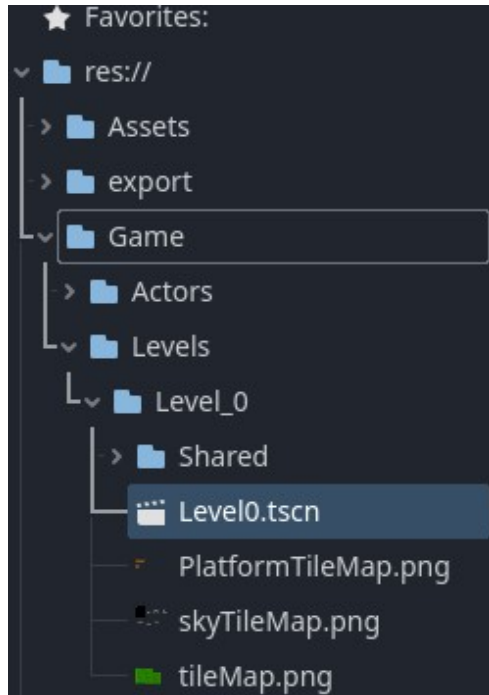


Level design

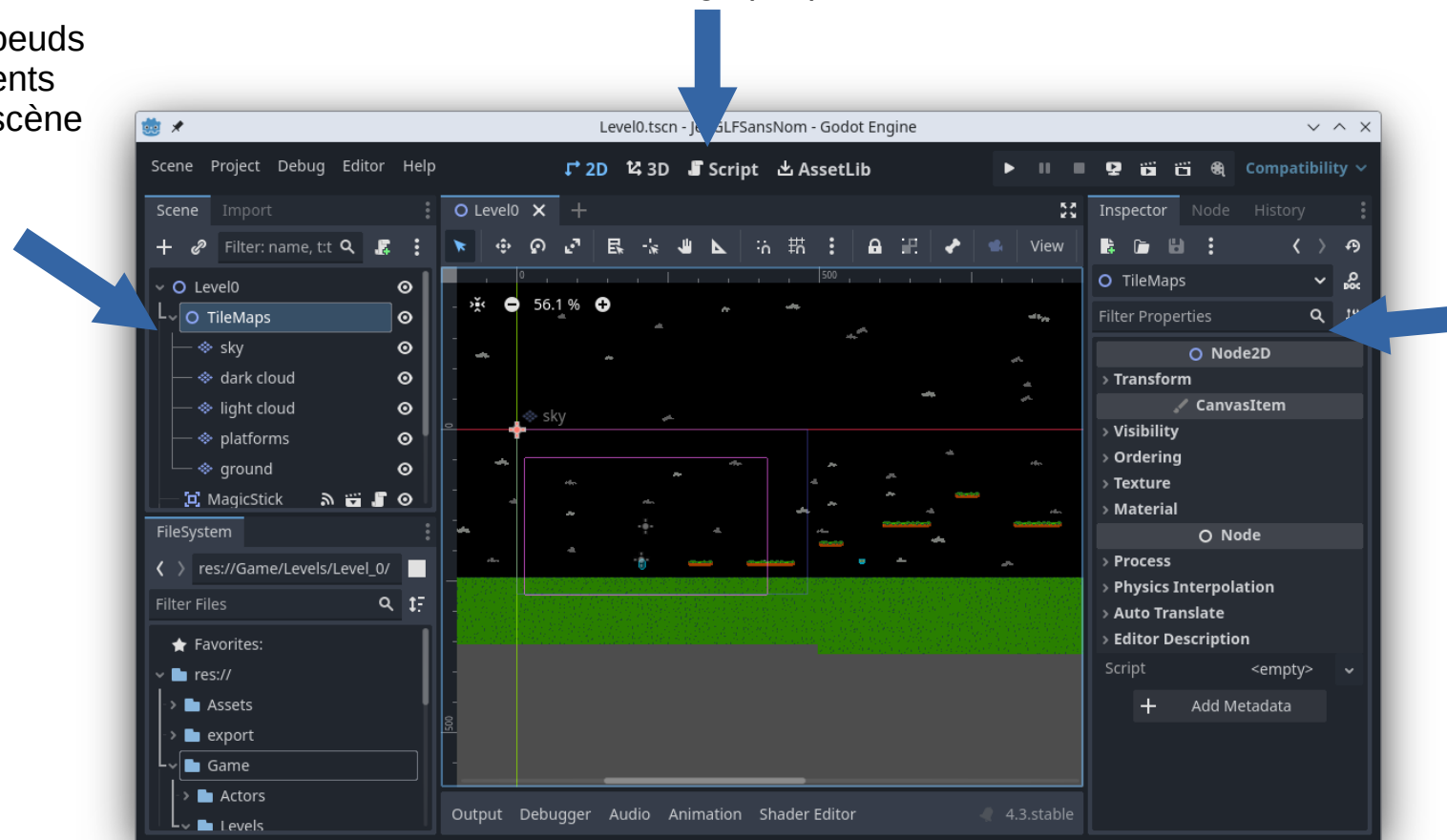
Introduction



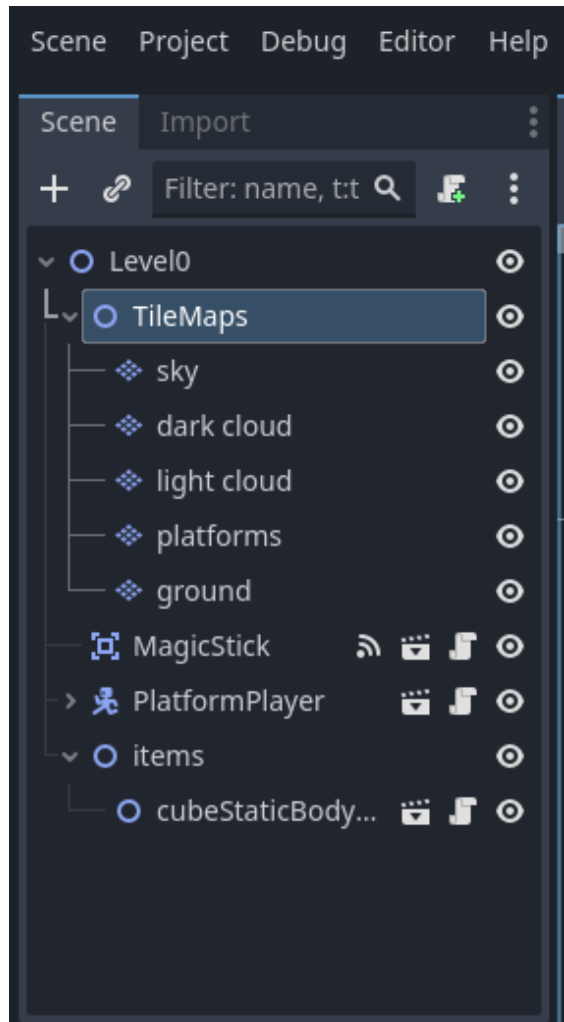
- Ouvrir la scène que l'on veut designer
- Ici Level0.tscn (fichier scène)

Les noeuds
/éléments
de la scène

La scène graphique



L'inspector
Permet de modifier
les propriétés du
noeud



On voit dans le menu des noeuds
Un arbre “TileMaps”

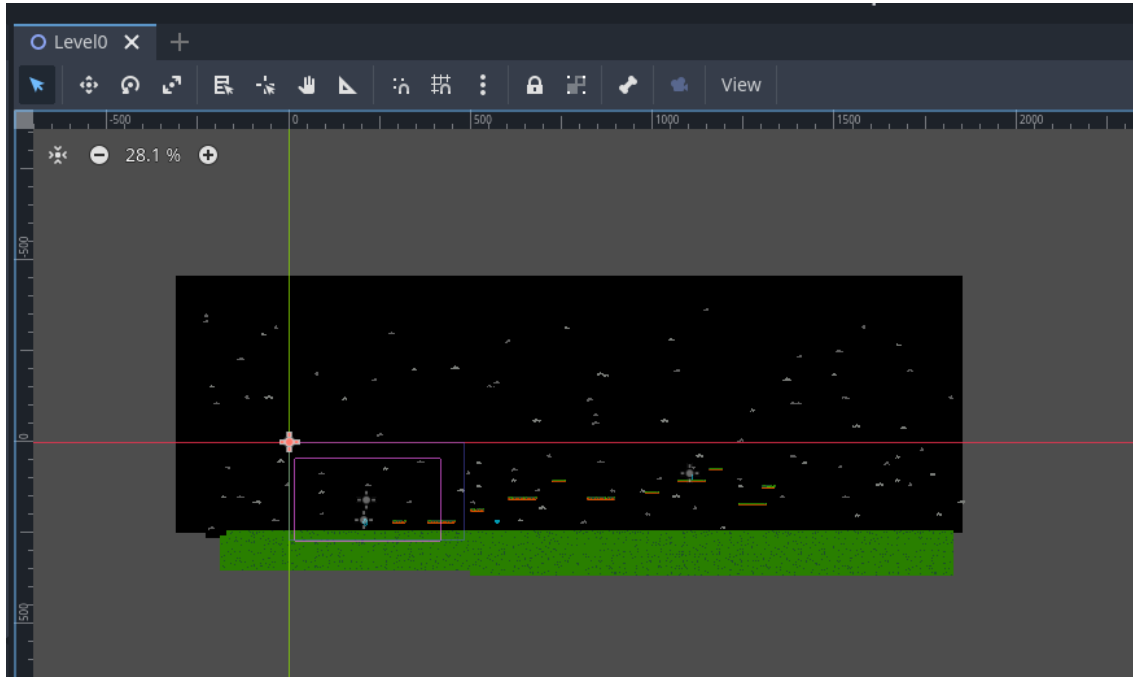
Avec

- sky
- dark cloud*
- light cloud*
- platforms
- ground

* devraient être supprimés et
partir dans un parallax layer (à voir plus tard)

Peindre le ciel

Augmenter la taille du level

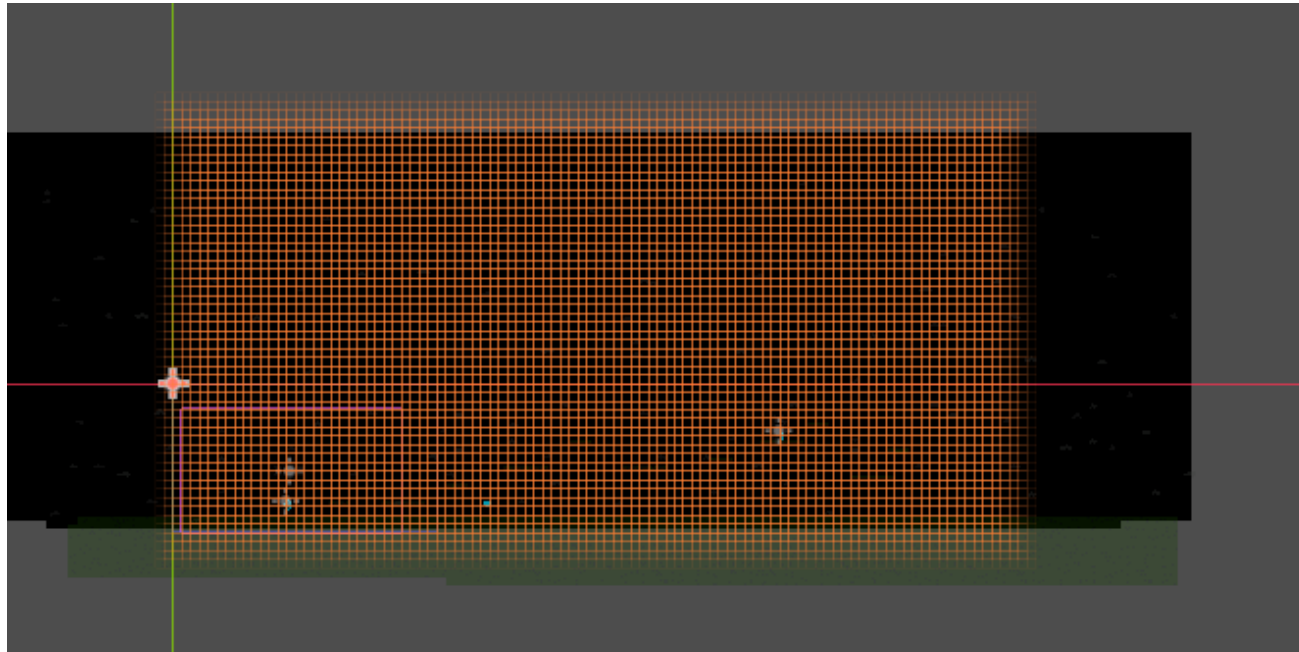
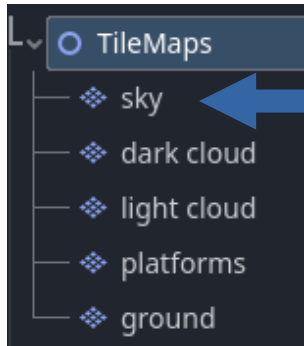


Si tu dézoom, tu vois que la taille
Du level est limité actuellement
Voyons comment augmenter vers
La droite ce level

Pour ça on va devoir

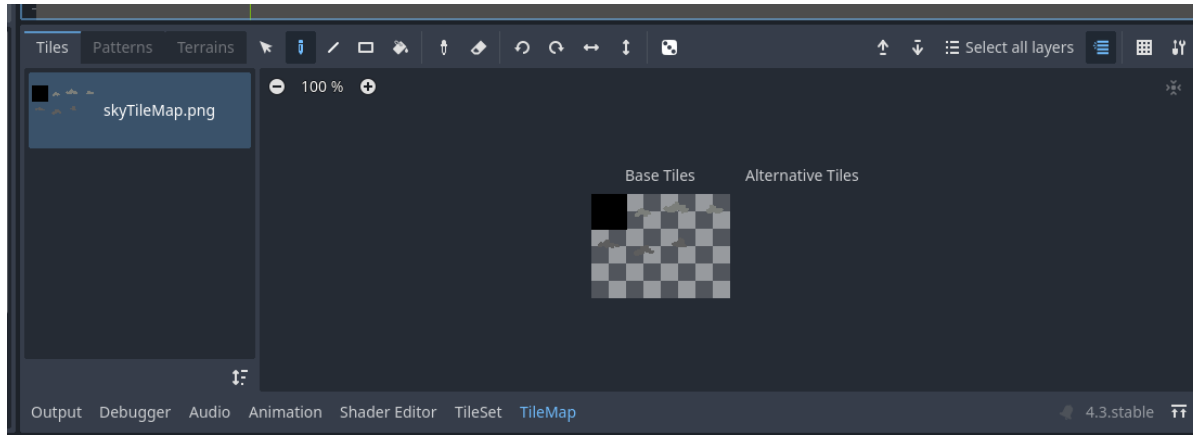
- ajouter du ciel
- ajouter de l'herbe
- éventuellement des nuages

(mais pas nécessaire ici car
ça va être supprimé

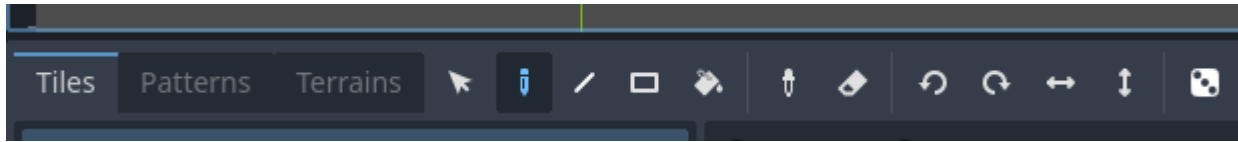


La partie “scène”
Passe en édition du
Tile map

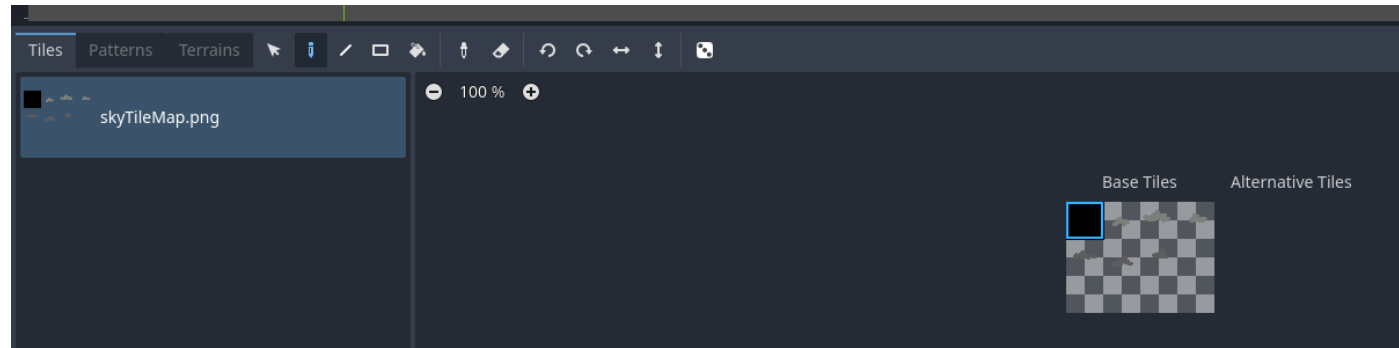
L'éditeur de tile map s'affiche, dans l'idée une tile map c'est un gros tableau x,y, avec des tailles de tile (tuile) de NxY pixels, on a donc ici une vue grille, qui va nous permettre à la souris de dire ici je veux tel tuile



On voit en bas que l'affichage a changé
On voit plein de boutons s'afficher

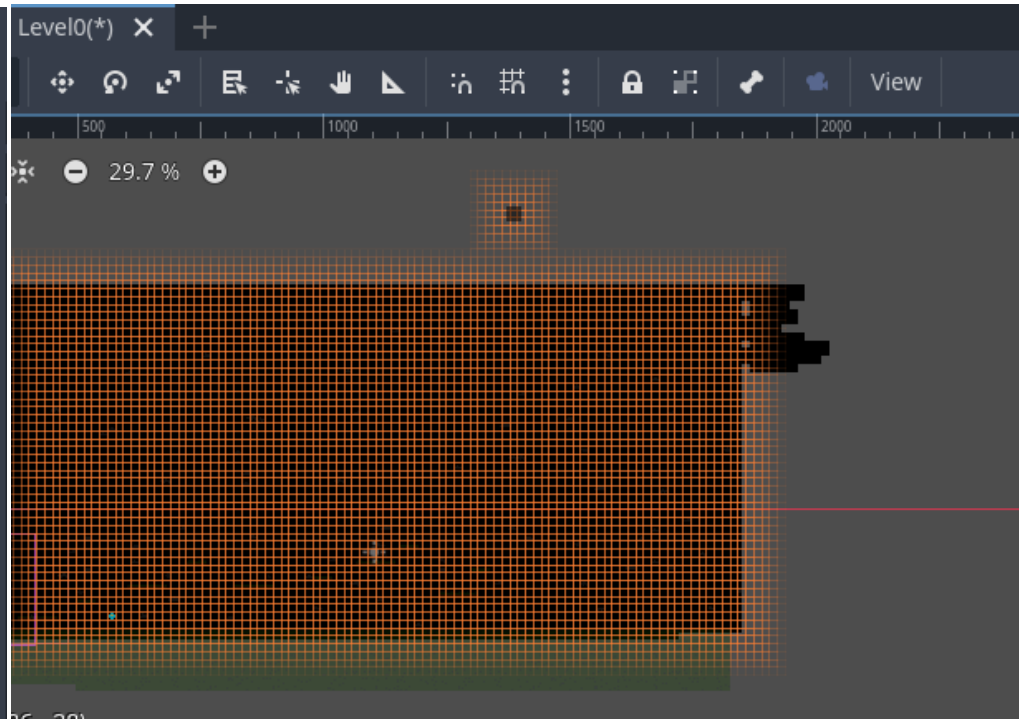
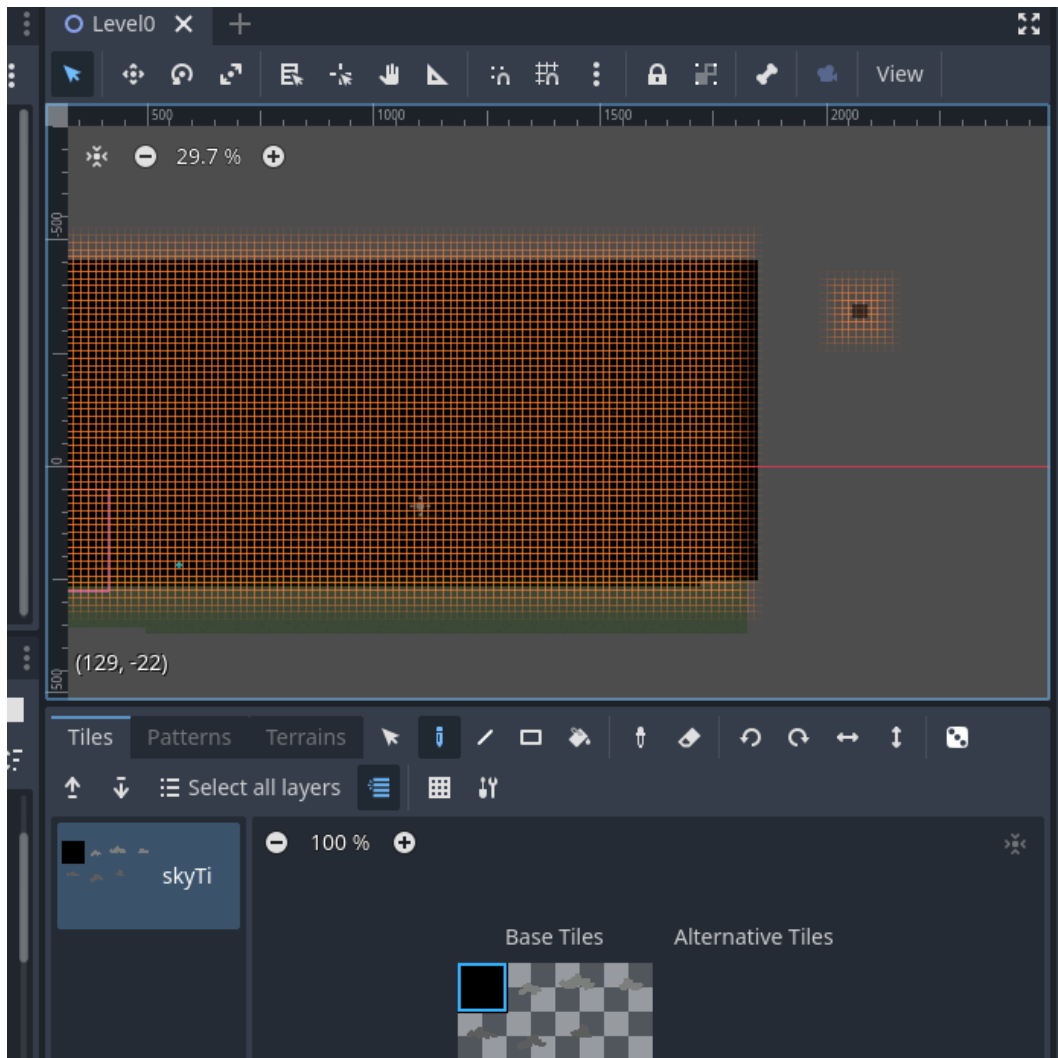


On voit en haut de cette section on a plusieurs outils: selection, crayon, ligne, peinture..gomme..

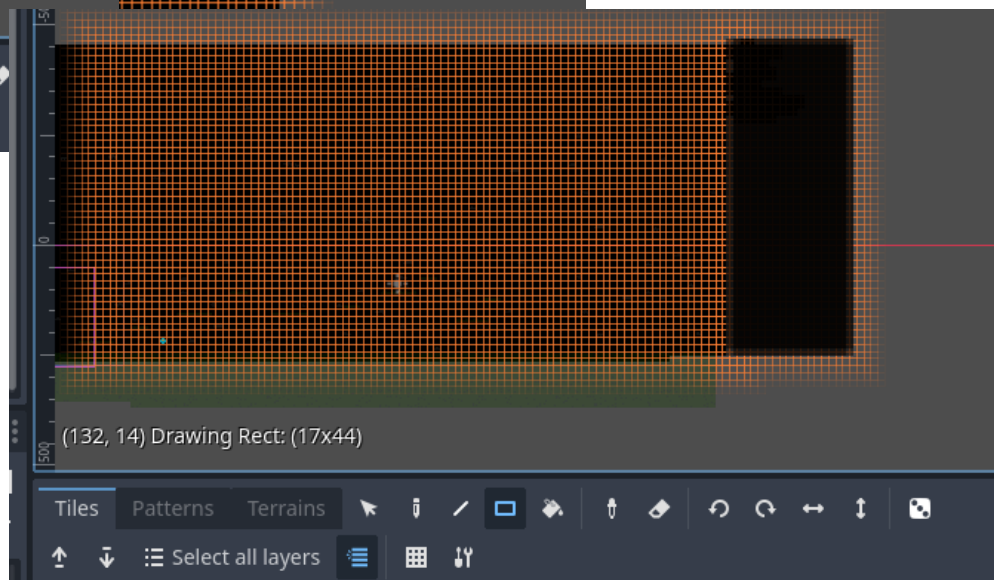
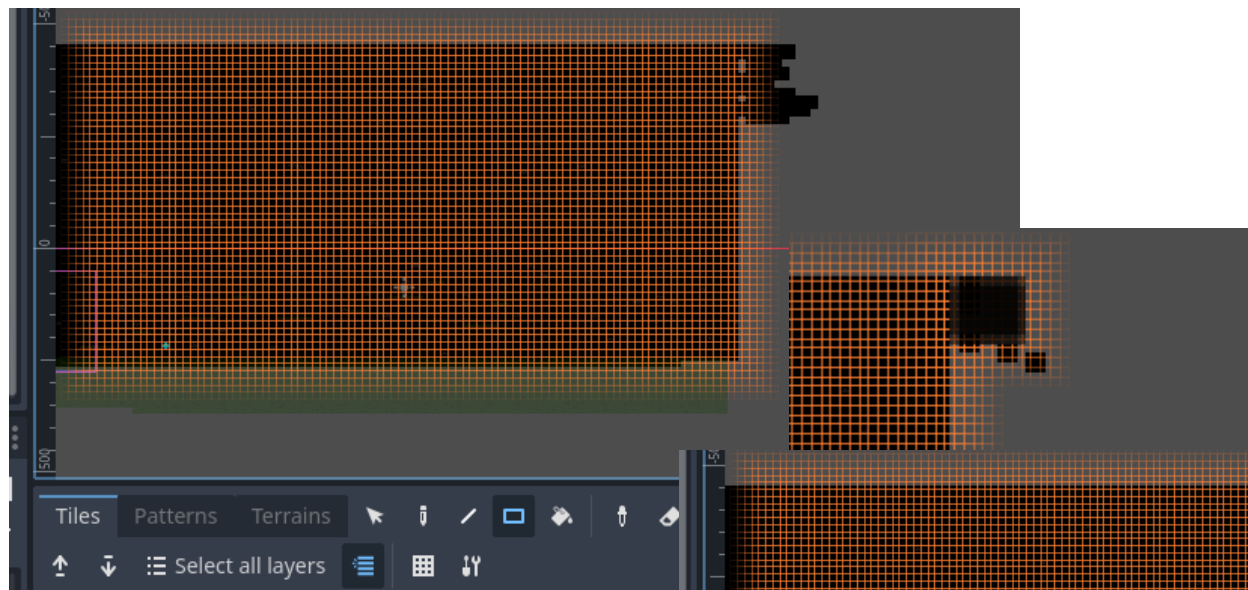


Selectionne par exemple crayon, puis en bas, on peut cliquer sur ce qu'on veut dessiner
Ici on sélectionne donc le bloc noir

Et ainsi on va donc “dessiner” ce patten, ici bloc noir sur le layer

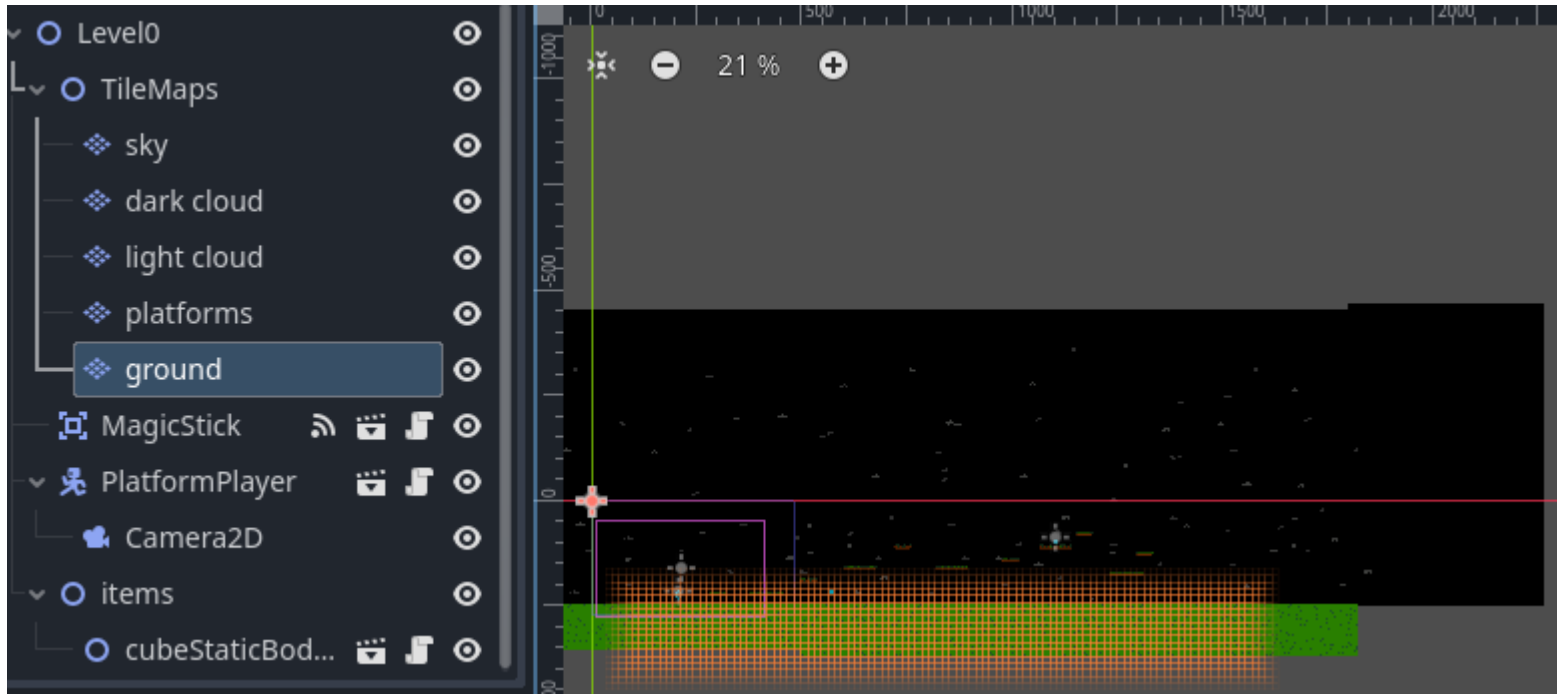


Utilisez donc l'outil crayon, ligne en fonction du besoin



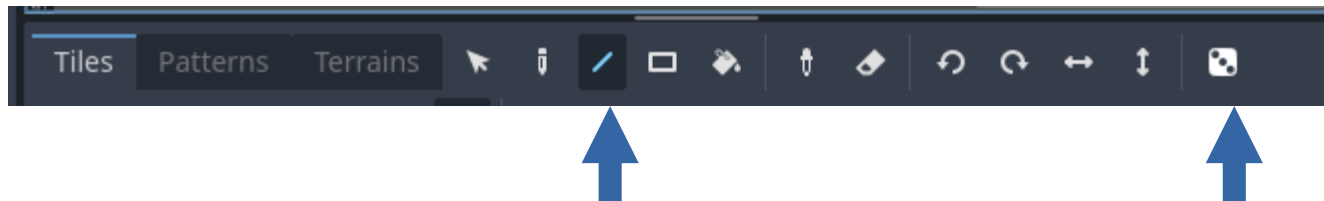
Peindre le sol

On fait pareil pour ground

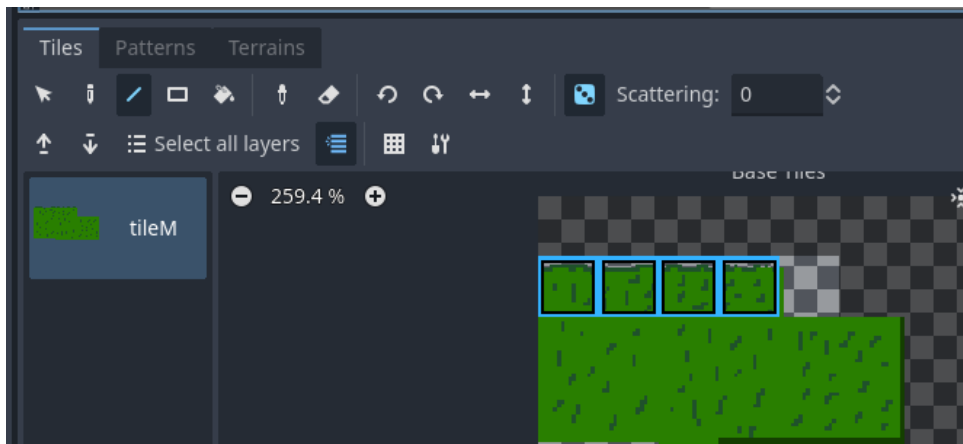


On voit qu'on a bien le ciel qui dépasse à droite
On clique sur "ground"

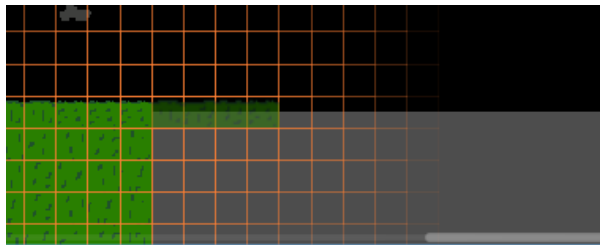
Et on va faire pareil, sauf qu'on va voir une petite subtilité, l'usage du random



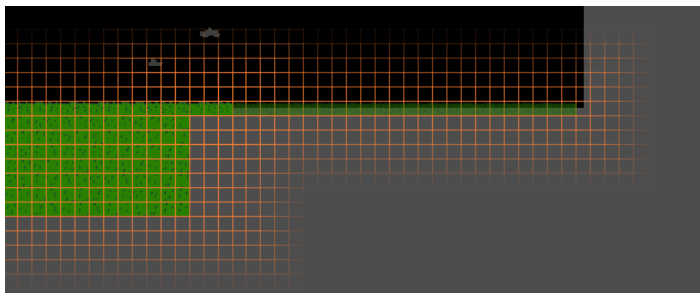
On sélectionne ligne, le dé



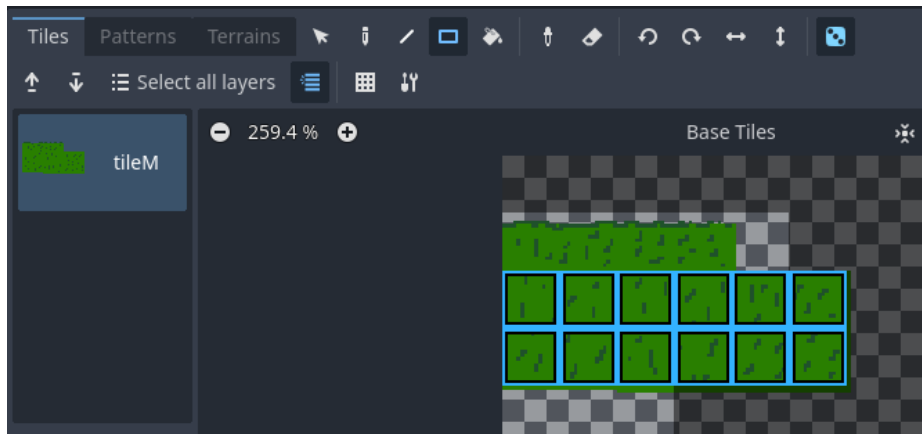
et on clique avec shift pour sélectionner plusieurs tiles qui vont donc tourner en random



On voit en déplaçant la souris qu'on va "peindre" avec 4 tiles sélectionnés et en random

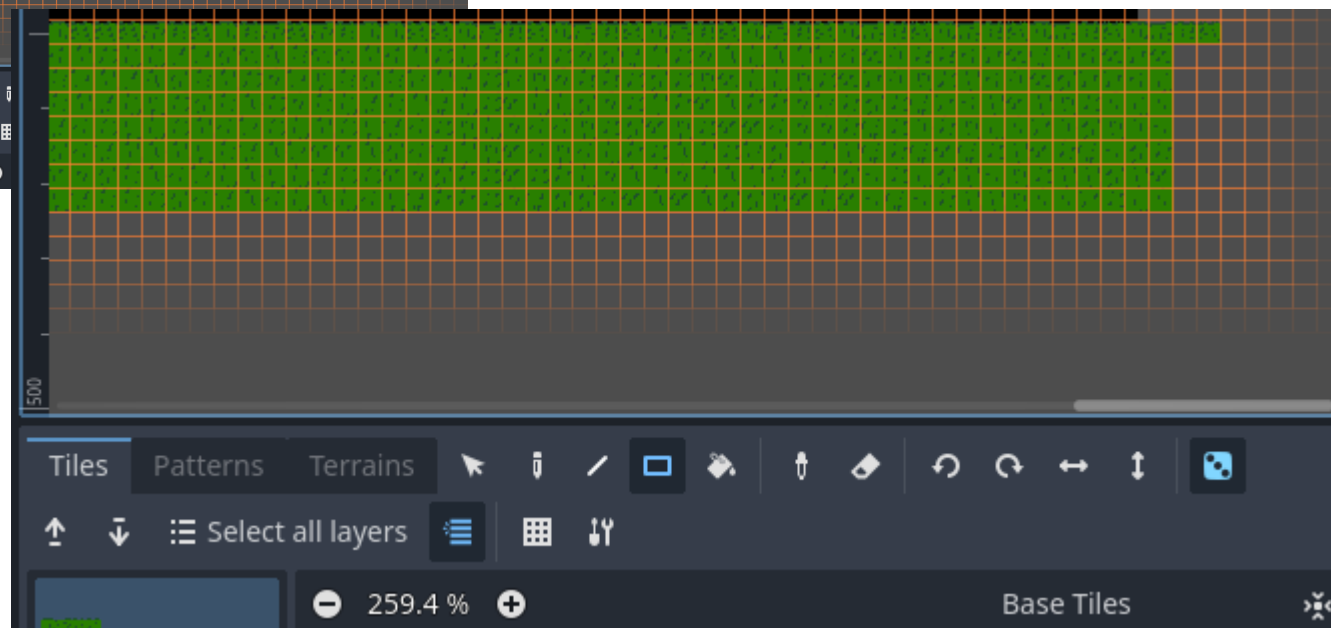
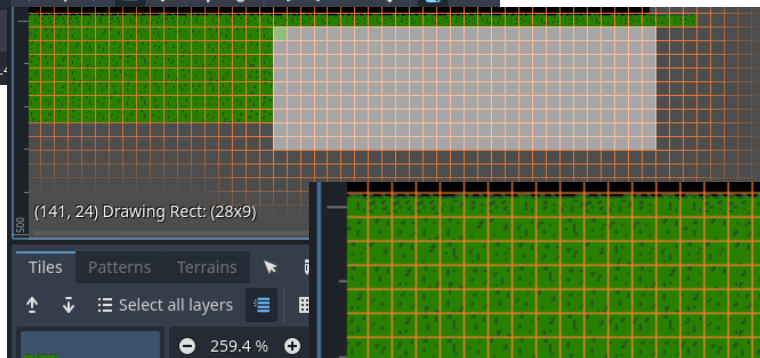
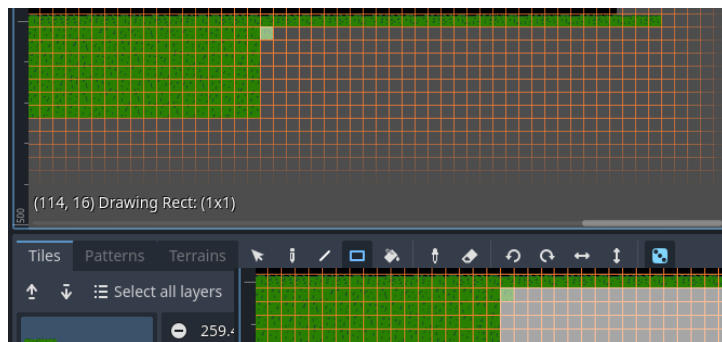


Cliquez sur un endroit, et en bougeant la souris sans relâcher, on voit la "ligne" qu'il veut dessiner, ici on va tout au bout pour faire cette ligne avec Le rebord du sol

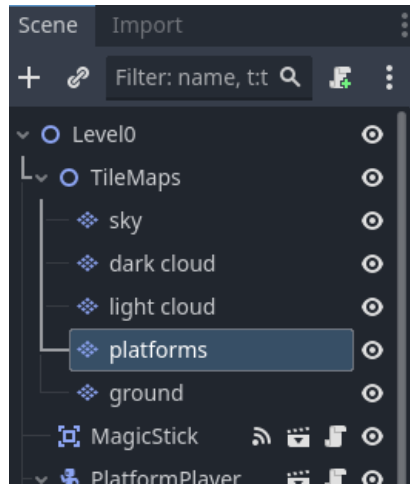


On va sélectionner le rectangle, toujours le dé
Et on va sélectionner ces tile de remplissage

Pour pouvoir remplir aléatoirement



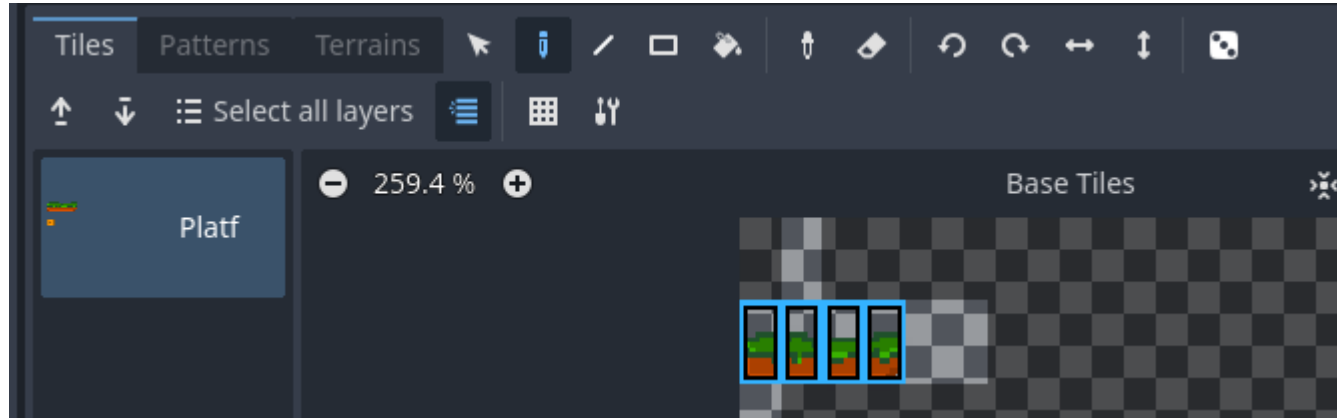
Peindre des plateformes



Choix 1 une section de N tile comme un bloc

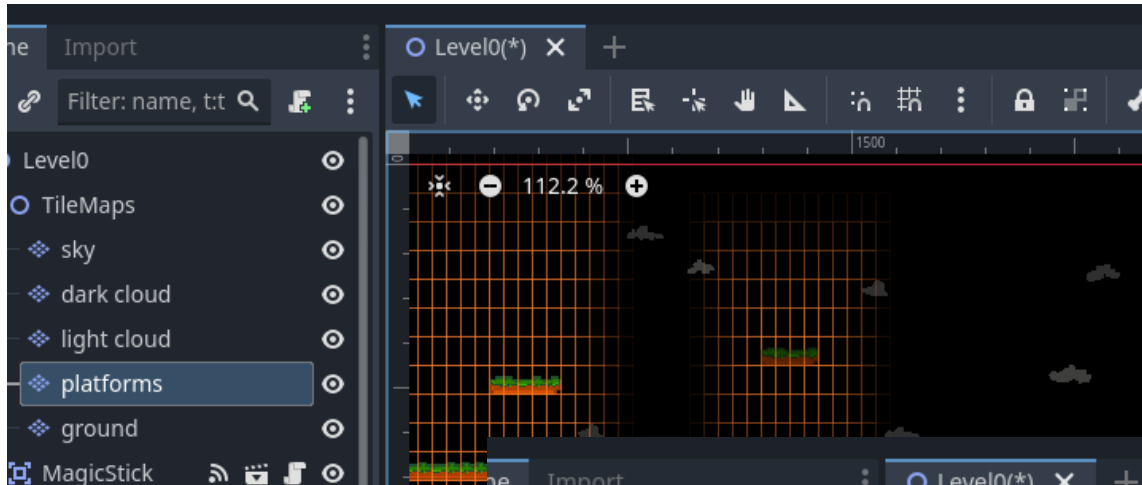
Ici 2 choix

Soit on selectionne tous les tiles qui composent une plateforme



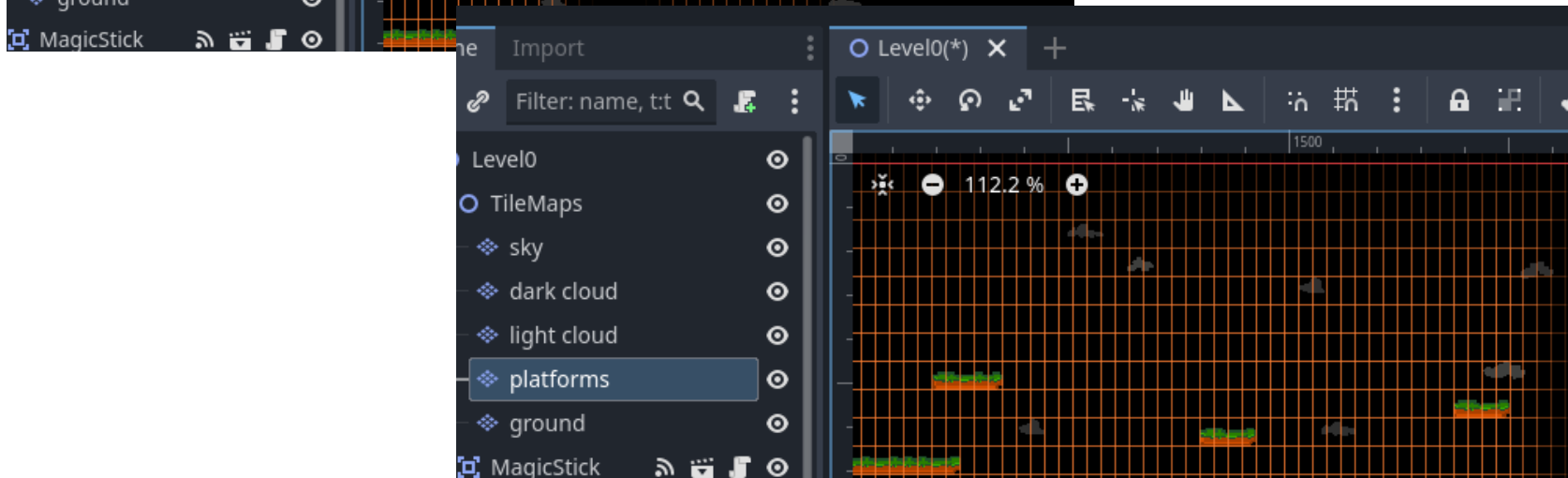
Attention:

1. on selectionne le crayon
2. comme pour le dé, on selectionne plusieurs tiles,
3. mais là vous avez vu: on a pas sélectionné le dé

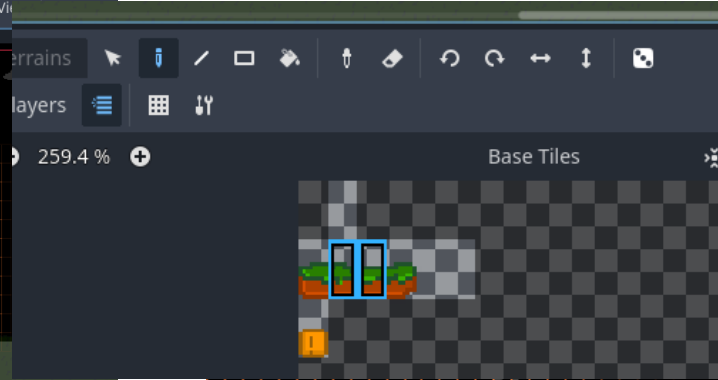
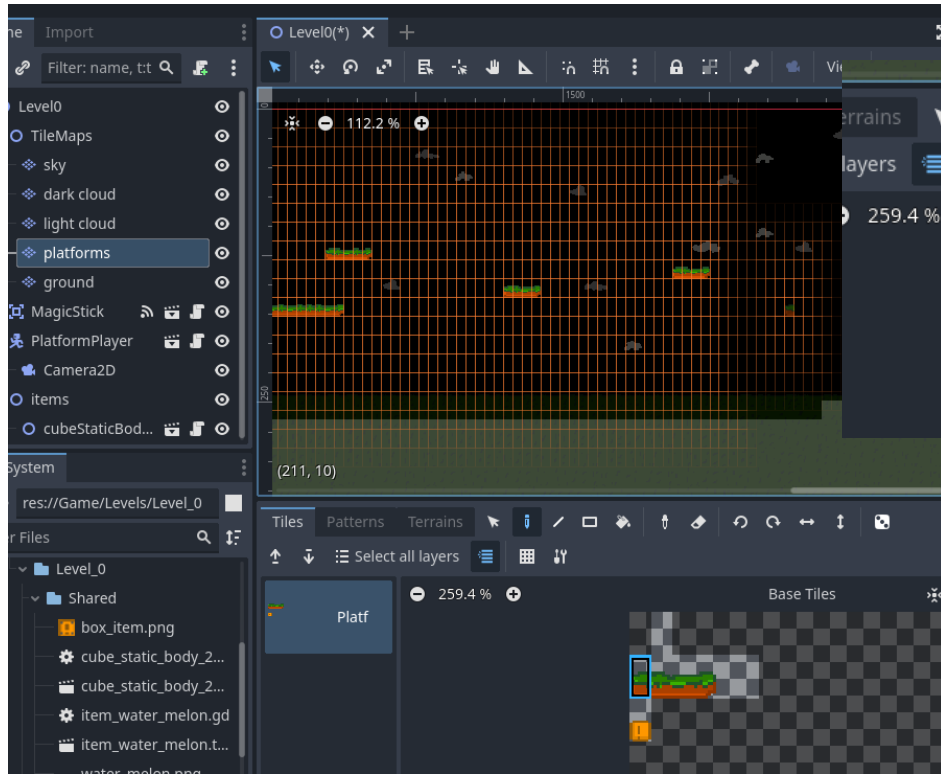


En déplaçant la souris, on voit qu'on va peindre
Ce set de N tiles

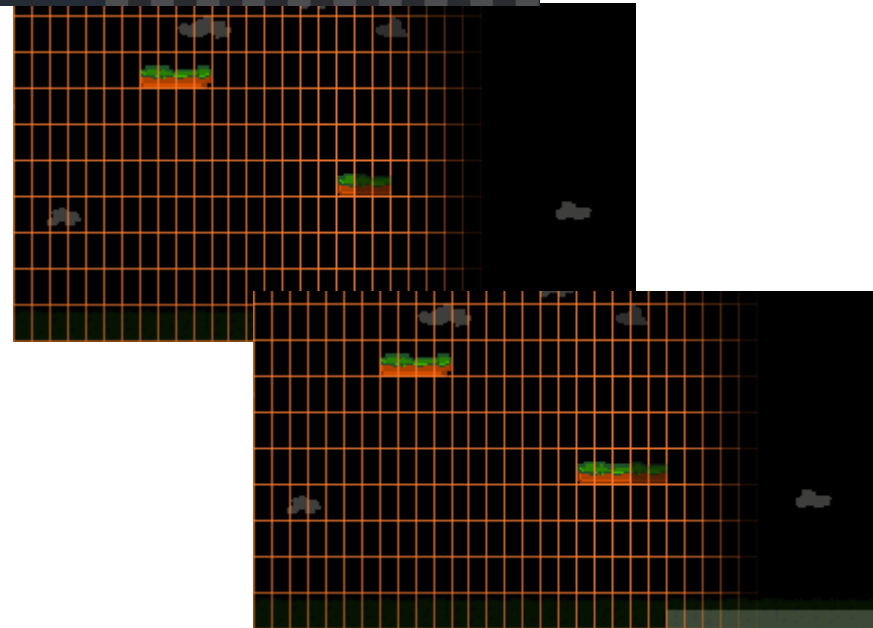
En cliquant on voit qu'on peint bien
cet ensemble de motif



Choix 2 un mix de tile pour faire des plateformes custom



On selectionne ensuite
Le mileu
Qu'on peut dupliquer pour
faire une grande plateforme



On selectionne le bord gauche

