

Especificação dos Arquivos de Mídia suportados pela Ferramenta LAGARTO

A ferramenta possui recurso de exibição de objetos midiáticos, porém alguns detalhes precisam ser considerados. O tamanho do arquivo deverá ser uma preocupação constante, pois a banda de Internet é um fator limitante, e o tempo elevado de *download* antes do início do jogo quebra a experiência do usuário.

Imagem

O arquivo de imagem deve estar no formato “.jpg”. Durante a concepção das imagens, deve ser pensado que o usuário possivelmente irá visualizar essa imagem em um local muito iluminado pelo sol. É recomendado também que a diferença entre a altura e a largura não seja muito grande, pois isso dificultaria a visualização do conteúdo da imagem.

Vídeo

O arquivo de vídeo deve estar no formato “.3gp”, utilizando os *codecs* de vídeo:

- H.263;
- H.264;
- H.265.

E os *codecs* de áudio:

- AMR-NB;
- AMR-WB;
- AAC-LC;
- HE-AAC.

Quanto à resolução, podem ser utilizadas as mais comuns em vídeos para dispositivos móveis em “.3gp”, como 176x144, 128x160 ou 352x288, mas nada impede a utilização de resoluções maiores. Deve-se analisar também a possibilidade de vídeos na orientação *portrait*, pois essa é a posição mais usada em um smartphone.

Áudio

O arquivo de áudio deve estar no formato “.mp3”. Deve-se observar o *bitrate* dos arquivos para que não fiquem muito grandes.

Realidade Aumentada

A realidade aumentada, atualmente suporta apenas objetos 3D do tipo “.obj” e necessita de 3 arquivos para que funcione:

- Arquivo “.obj” do modelo 3D;
- Arquivo “.png” da textura do objeto;
- Arquivo “.mtl” dos metadados do objeto.

Para informações mais detalhadas a respeito dos *codecs* de áudio e vídeo suportados pelo Android, acesse a página *Developers - Supported Media Formats* no link <http://developer.android.com/intl/pt-br/guide/appendix/media-formats.html>.