

17/04/2020 às 16:21 - Documento criado.

26/04/2020 às 15:33 - Subir o Diário de Bordo no Blackboard, e já atualizar algumas tarefas:

- Ana Beatriz Silva Oliveira terminou ontem o bar, ou seja, todo ambiente de nossa cena.
- Mattoka / Matheus Fernandes de Jesus já havia terminado a animação das raquetes e da bolinha de ping pong.

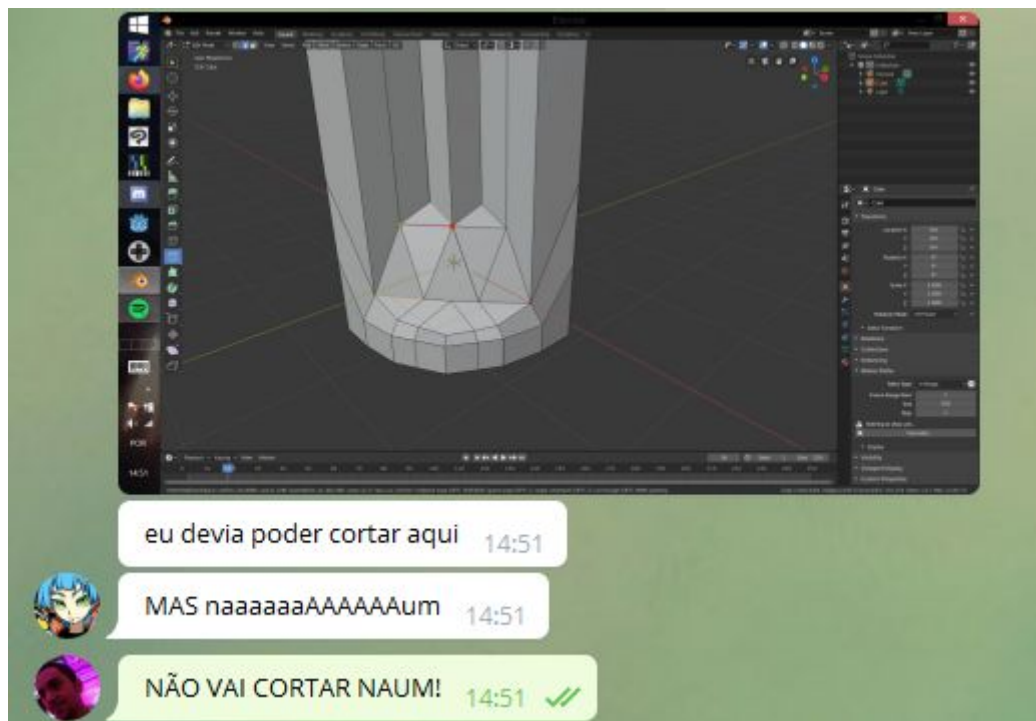
26/04/2020 às 15:46 - Além disso, subir os respectivos arquivos no grupo da matéria.

26/04/2020 às 15:54 - Relatando um pouco o processo de criação do cenário:

Através de prints da conversa com a Ana Beatriz Silva Oliveira, irei relatar um pouco do processo de criação do cenário:



Primeiros traços de definição de arte de conceito.



Não vai cortar rs. Prosseguindo.



Base para a mesa do cenário.

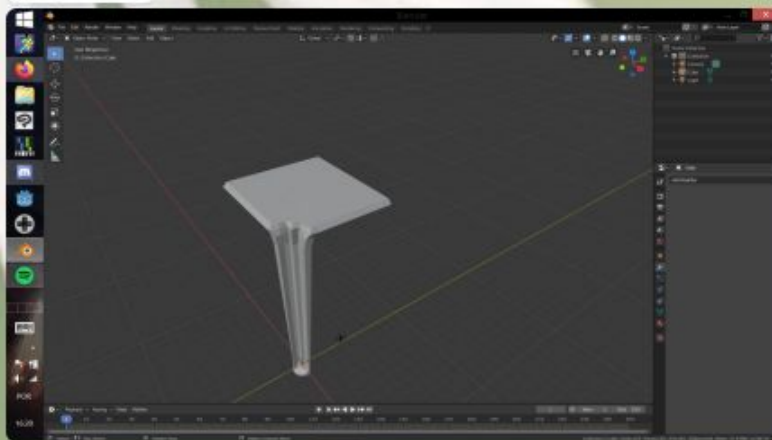
Ana Yomieda

last seen today at 00:36



16:19 ✓✓

uó 16:19



caralho, tá bom de verdade :D 16:22 ✓✓

ow 16:22

eu to preemptivamente chorando pq vou ter que fazer as cadeira

16:23



HAEFHAIHAF 16:23

ae caraio 16:58



:O 16:59 ✓✓

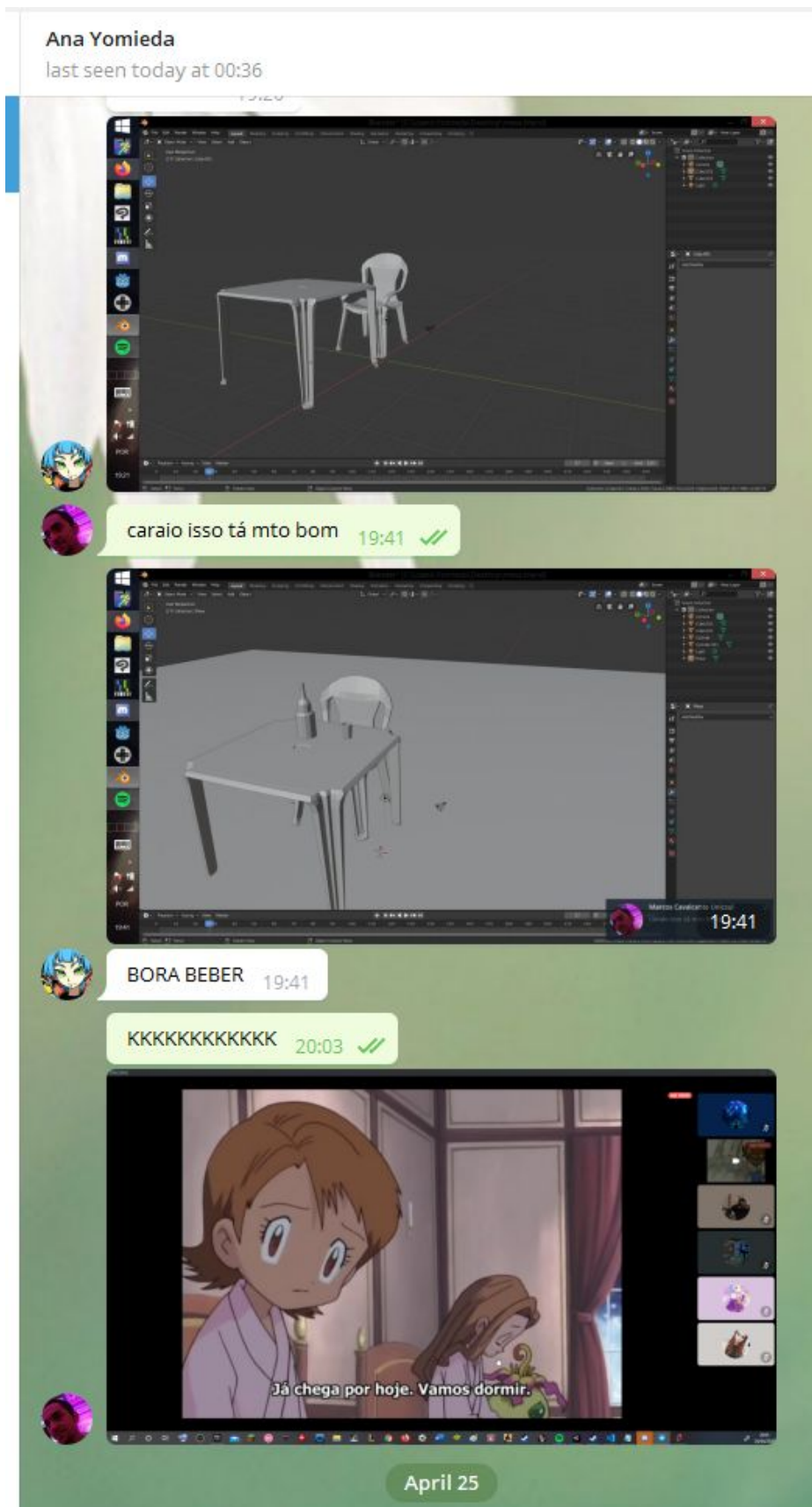
caraio, tá quente 16:59 ✓✓



00:12

16:59 ✓✓

Sinto muito pelas palavras de baixo calão professor. Prosseguindo.



Uma breve pausa para call de Digimon, pois esse anime é incrível, estamos certos?



Ana Yomieda

last seen today at 00:36

April 25

falta fazer o teto, o ventilador, a churrasquera, umas samambaia,  
um portão e umas prateleira

05:16



mas ta saindo 05:16



deve tar mais high poly do que eu 05:16

k,kkkkkkkk 11:43 ✓✓



tá muito show ❤️ 11:43 ✓✓



ae 22:20



\o/ 22:20 ✓✓



bar.blend

3.6 MB

22:20



in:crivel 22:20 ✓✓

Pois bem, todo esforço fora recompensado, ficou bem legal o resultado final.

Definição de onde seria colocada nossa parte animada no cenário, esta última, animações feitas por Matheus Fernandes de Jesus, ou Mattoka para os íntimos:

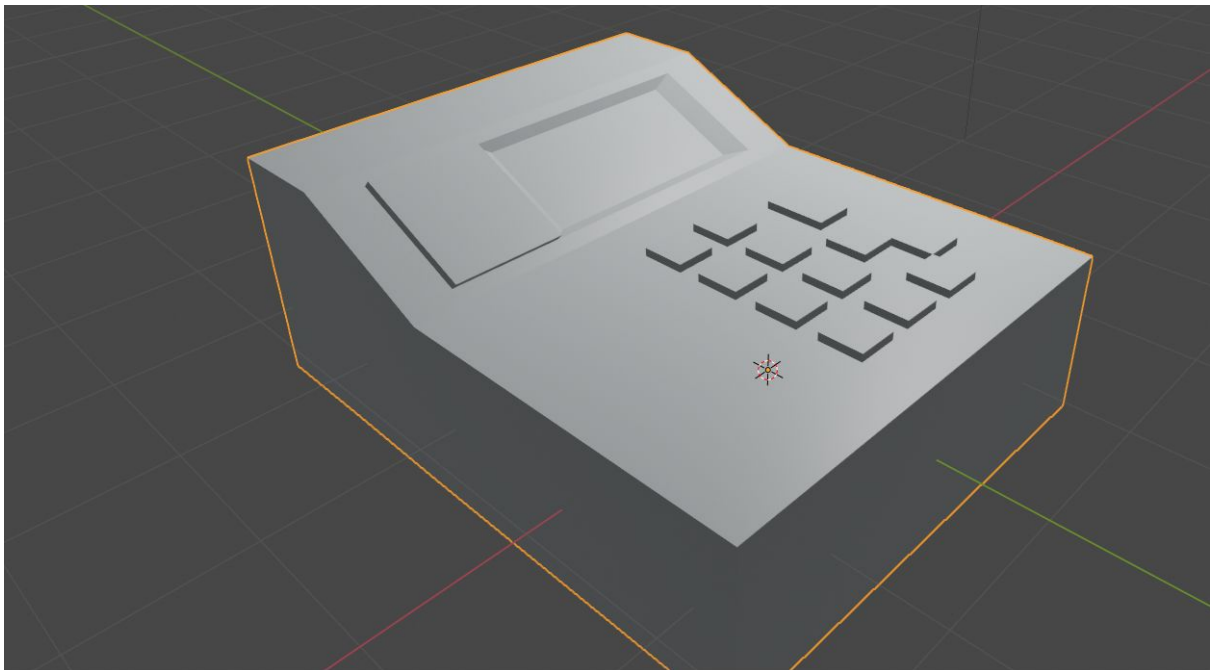


Como podem ver, o resultado final ficou bem legal. Mal podemos esperar para trabalhar dentro do Game Engine Unity, além de adicionar áudios, será um “jogo/anime de Ping / pong”

26/04/2020 às 16:01 - Relatado um pouco o processo de criação do cenário.

26/04/2020 às 16:02 - Além de breve citação do conceito de jogo, um anime / jogo de Ping Pong

04/05/2020 às 19:18 - Caixinha de Registro modelada e entregue pelo Bruno Hiroyuki

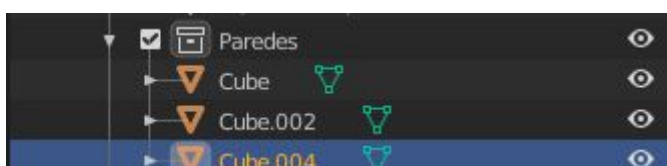


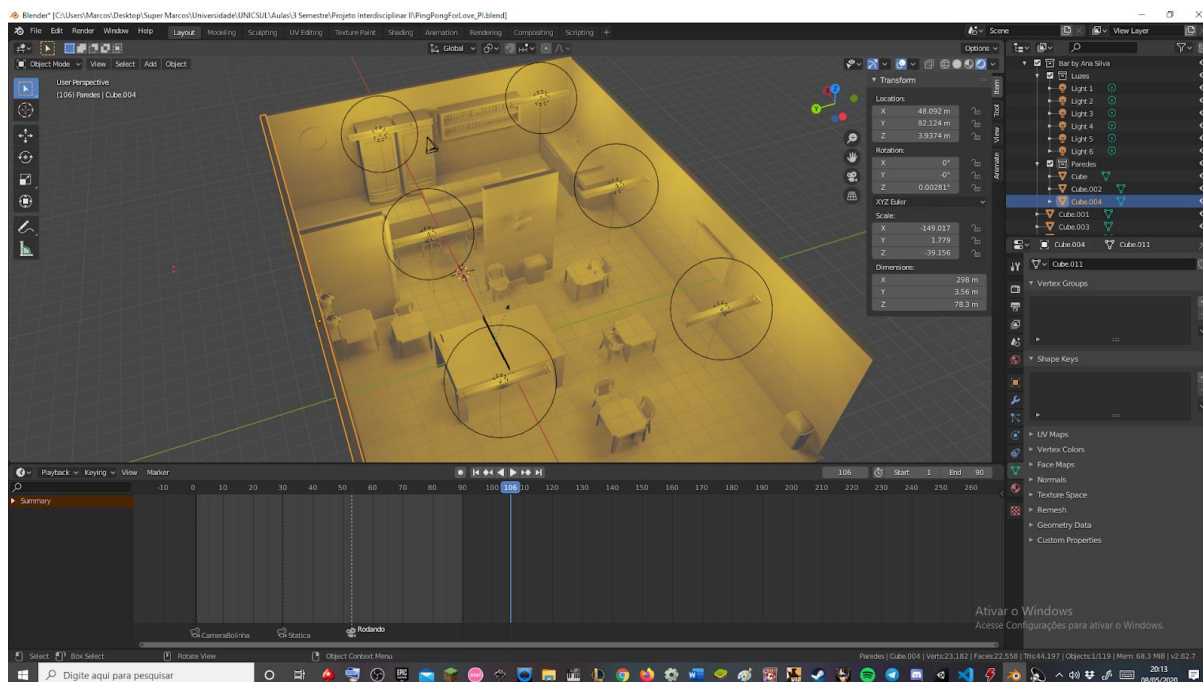
07/05/2020 às 19:45 - Marcos Cavalcante criou o projeto no Unity

Criado em: quinta-feira, 7 de maio de 2020, 19:45:22

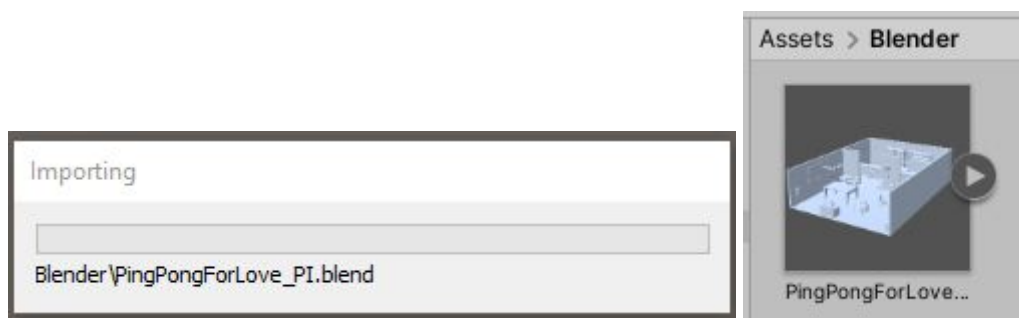
08/05/2020 às 19:35 - Começadas as importações dos objetos para a cena, porém antes começamos a centralizar todos os assets num .blender apenas, além de nomear e organizar as Actions. Também iremos criar o personagem que irá segurar a raquete.

08/05/2020 às 20:14 - Agora vou (Marcos Cavalcante) começar a organizar os objetos do bar. Risos, são 213 meshes, vai ser uma boa organizada, rs, mas melhor do que jogar bagunçado no Unity.





09/05/2020 às 15:49 - Cena organizada no Blender, agora será passada para o projeto do Unity.

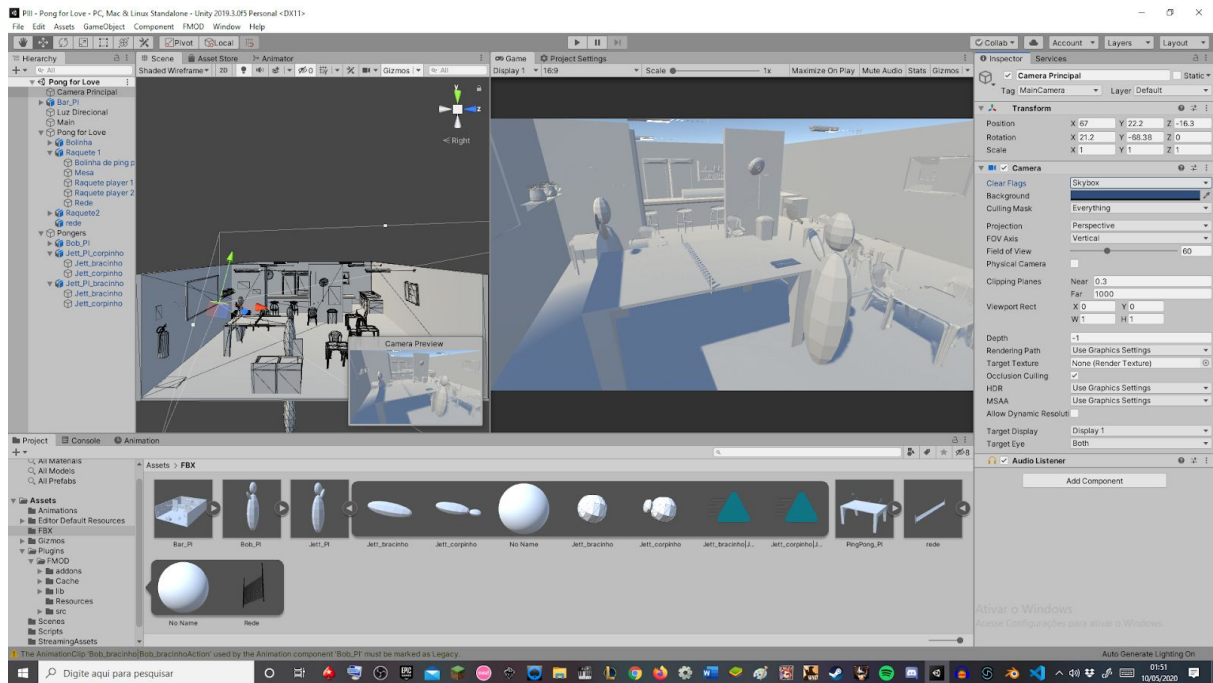


- Bom, eu inicialmente tinha organizado tudo no .blend, mas aparentemente ele não passou as Actions / Animações de maneira correta, então depois tive que separar em muitas coisas.

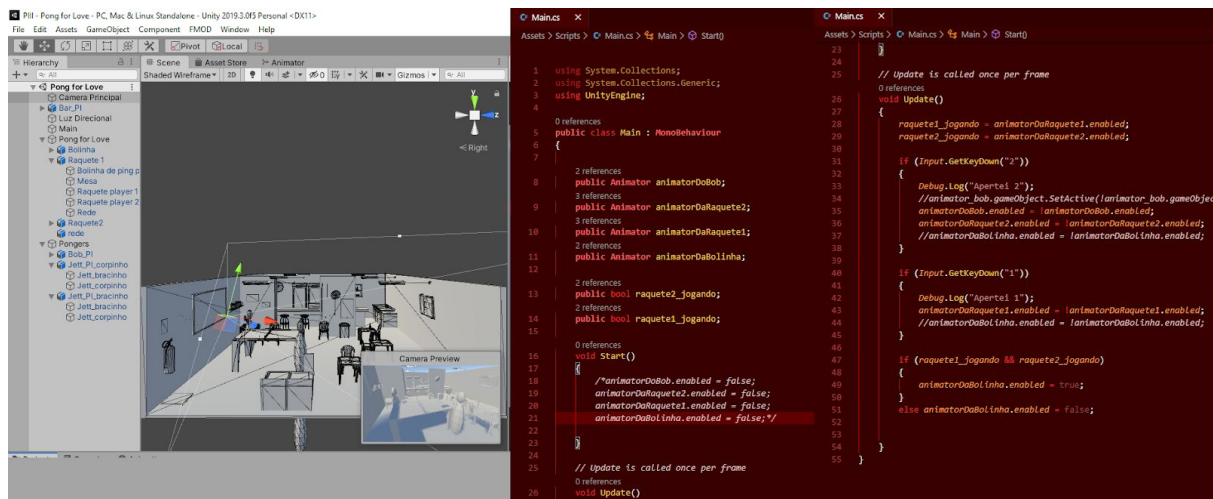
10/05/2020 às 01:57 - Toda parte de animação finalizada. Caramba, deu um trabalhão X\_X. O FMOD já está conectado com o projeto, agora falta colocar os efeitos e colocar para tocar.



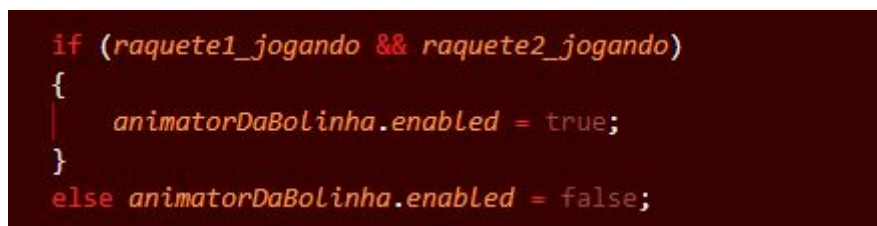




Depois de muita gambiarra para conseguir ter mais de um Animator, e sérios sérios problemas, e de não entender qual a funcionalidade do Animation, ou pelo menos como o Animator conversa com o Animation direito..... Porque se eu soubesse, não teria que ter feito a gambiarra, e conseguiria ter duas animações tocando ao mesmo tempo, enfim, (eu vi que o Animations tem lá o Size, mas não sei se era aquilo que eu precisava etc)



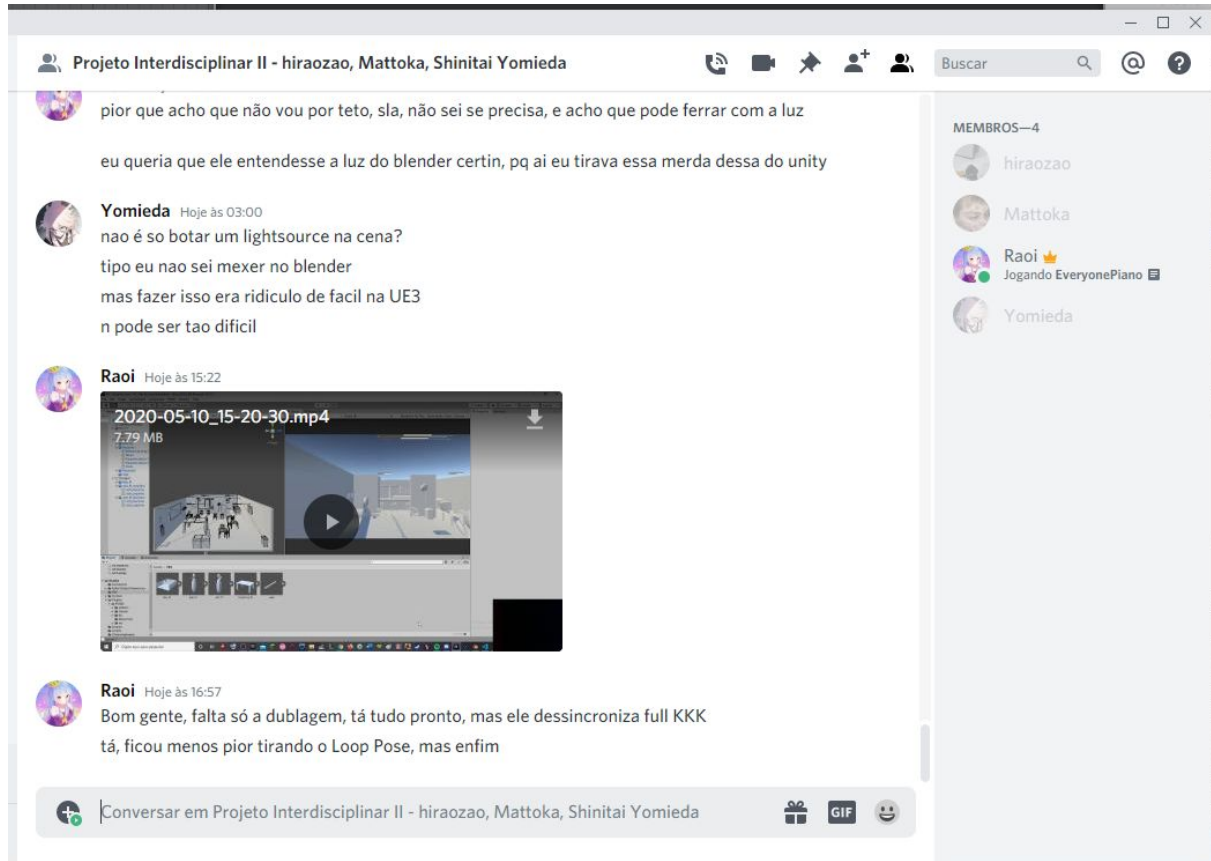
Depois de muitos problemas, finalizamos a parte de Animação. Tentei criar uma lógica para eles ficarem jogando com a animação, mas tive dificuldades de resetar a animação desde o começo.



10/05/2020 às 02:03 - Agora faltamos a parte de Áudio Digital.

Enfim.

10/05/2020 às 17:00 - Finalizada quase toda parte de Áudio Digital.



Bom, falar um pouco sobre como está o projeto. Você consegue navegar com a Câmera com o WASD. Antes os sons estavam saindo de suas respectivas posições, mas isso estava deixando muito baixo, então coloquei todos saírem da Camera.current.

No mais, você também consegue pausar a animação com Barra de espaço. Eu estava tentando deixar uma maneira para elas pararem de dessincronizar com o tempo, sendo que todas tem exatamente 89 frames, mas por algum motivo elas dessincronizam.

Realmente não sei resolver. Apertando R a cena reseta, então o comecinho dá para ver melhor, mas estou tendo bastante dificuldades com isso.

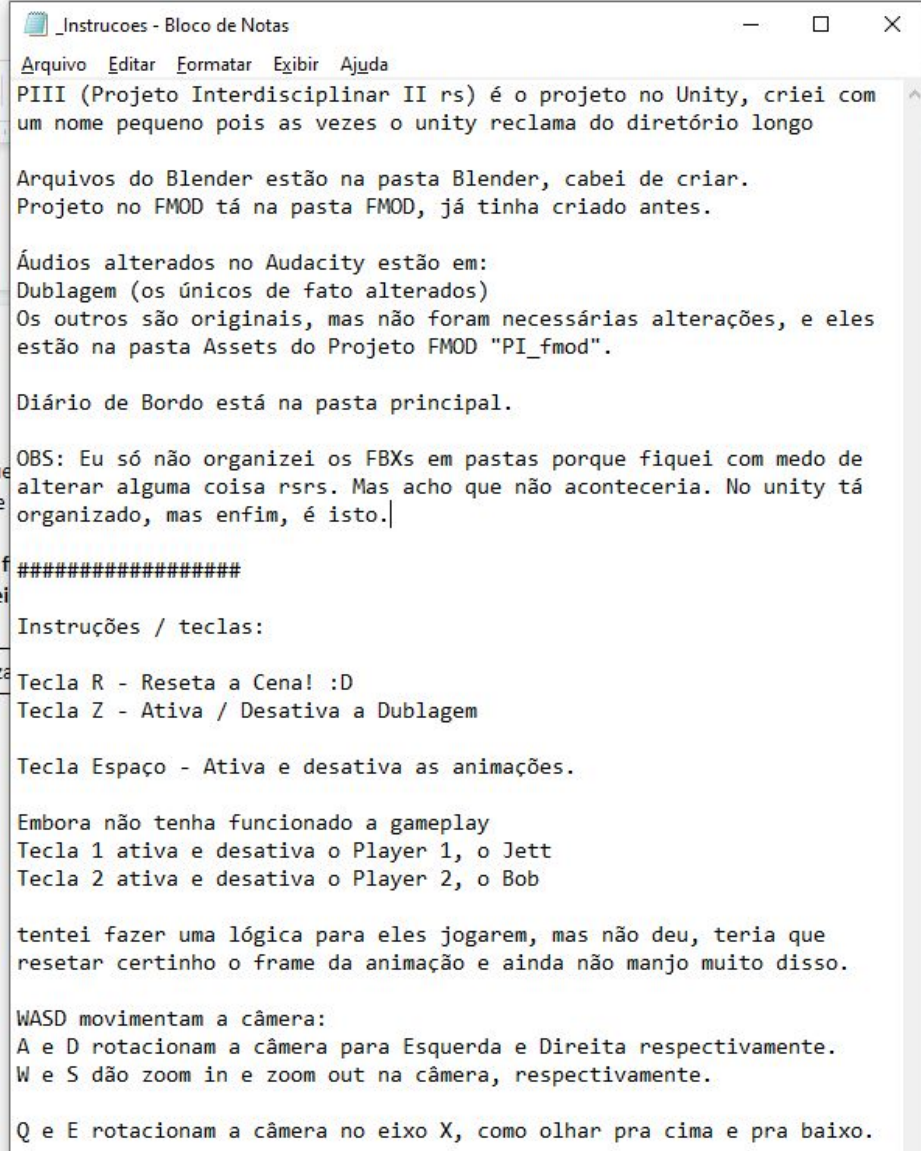
Tentei fazer uma lógica para os jogadores jogarem parando a animação, com a tecla 1 para o jogador 1 e com a tecla 2 para o jogador 2, mas não deu muito certo também... X\_x'

Mas tudo bem, aprendizado. Está bem difícil. Agora vou colocar a última parte, da dublagem.

Vou entregar o Projeto Interdisciplinar, espero que seja de agrado do Raphael Leal, preciso fazer meus outros trabalhos individuais, mas acredito que passamos por todas os aspectos necessários.

**Ah, eu tentei utilizar o Loop Pose, e por mais que ficassem melhor as transições, tinha um aspecto maior ainda de dessincronizado, depois que eu tirei eles ficou menos pior.**

10/05/2020 às 17:00 - Projeto Interdisciplinar finalizado, considerações finais.



```
_Instrucoes - Bloco de Notas
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
PIII (Projeto Interdisciplinar II rs) é o projeto no Unity, criei com
um nome pequeno pois as vezes o unity reclama do diretório longo

Arquivos do Blender estão na pasta Blender, cabei de criar.
Projeto no FMOD tá na pasta FMOD, já tinha criado antes.

Áudios alterados no Audacity estão em:
Dublagem (os únicos de fato alterados)
Os outros são originais, mas não foram necessárias alterações, e eles
estão na pasta Assets do Projeto FMOD "PI_fmmod".

Diário de Bordo está na pasta principal.

OBS: Eu só não organizei os FBXs em pastas porque fiquei com medo de
alterar alguma coisa rsrs. Mas acho que não aconteceria. No unity tá
organizado, mas enfim, é isto.

#####

Instruções / teclas:

Tecla R - Reseta a Cena! :D
Tecla Z - Ativa / Desativa a Dublagem

Tecla Espaço - Ativa e desativa as animações.

Embora não tenha funcionado a gameplay
Tecla 1 ativa e desativa o Player 1, o Jett
Tecla 2 ativa e desativa o Player 2, o Bob

tentei fazer uma lógica para eles jogarem, mas não deu, teria que
resetar certinho o frame da animação e ainda não manjo muito disso.

WASD movimentam a câmera:
A e D rotacionam a câmera para Esquerda e Direita respectivamente.
W e S dão zoom in e zoom out na câmera, respectivamente.

Q e E rotacionam a câmera no eixo X, como olhar pra cima e pra baixo.
```

Escrevi as instruções do \_Instrucoes.txt, :)

Bom, foi bem divertido, ficou bem engraçadinho com a dublagem, e ela foi feita para encaixar com a sincronia da animação, infelizmente o unity tira um pouco dessa sincronia parece X\_x' Não sei se é porque quando ele roda, ele tem drop de fps, enfim, realmente não sei. Mas a dublagem foi feita a partir da cena do unity, mas mais precisamente da cena animada no Blender, com os tempos de fala e efeitos vocais. Enfim, 11 páginas de Diário de Bordo e ainda assim acho que falamos pouco rs, o/

Acho que foi bem sucinto, mas espero ter conseguido passar bastante informação.

Vamos fechar com a página 12 de ouro, e fechar com uma identidade visual sensacional para

### **Pong for Love**

Ah, e falar um pouco do jogo, que acho que faltou, ele é baseado num anime fictício que criamos que leva também seu mesmo nome. É o jogo do anime Pong for Love, um anime / jogo de campeonato de Ping Pong para os maiores Pongers do mundo. Jett, um exímio e hábil ponger agora enfrenta seu antigo rival Bob, nas finais do campeonato amador que daria vaga para o Campeonato Estadual.

Será que você, jogador, na pele de Jett, conseguirá vencer seu desafio e passar dessa alucinante fase?



Obrigado a todos que chegaram até aqui, foi bem divertido esse Projeto Interdisciplinar, e acredito que aprendemos bastante e é só o começo de nosso longo aprendizado pela frente.

Forte abraço de toda equipe.