

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.

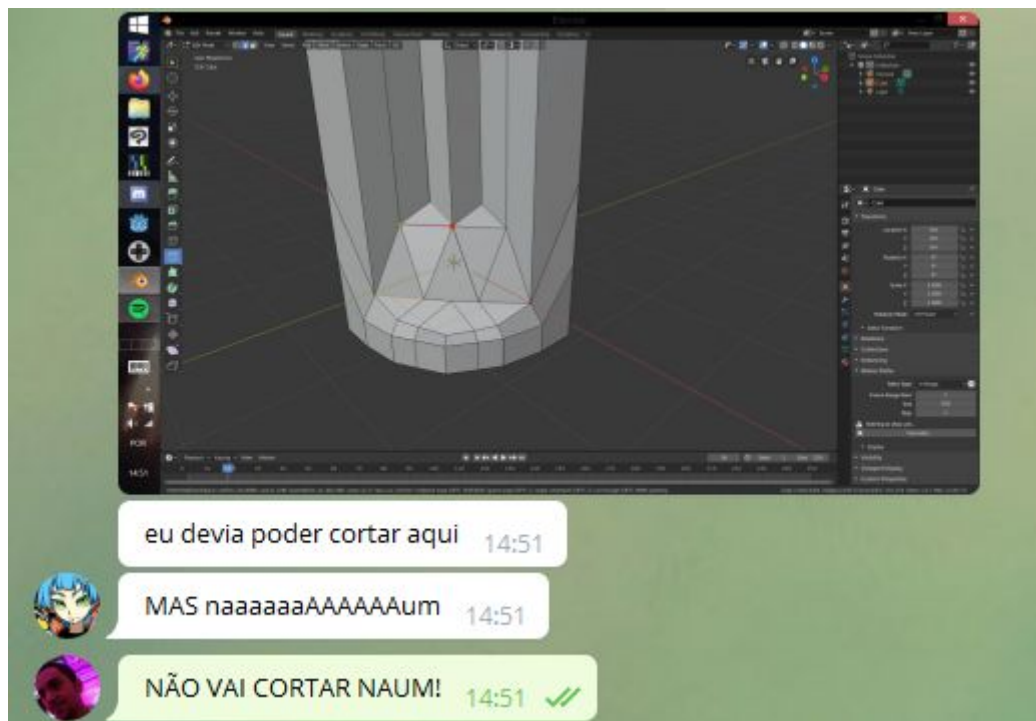
26/04/2020 às 15:46 - Além disso, subir os respectivos arquivos no grupo da matéria.

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.

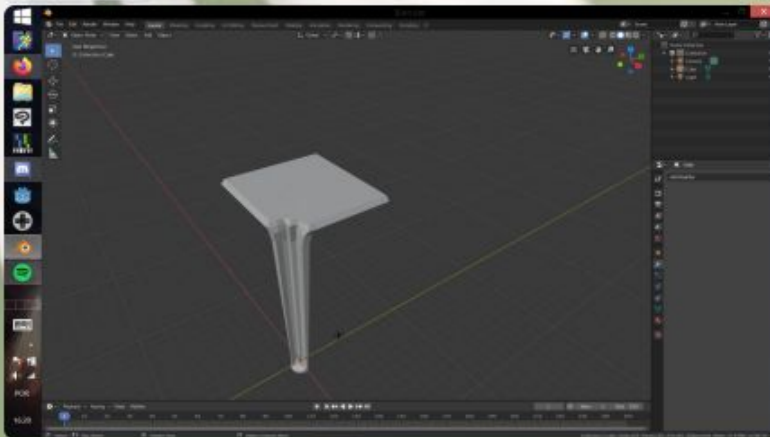
Ana Yomieda

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 ✓✓

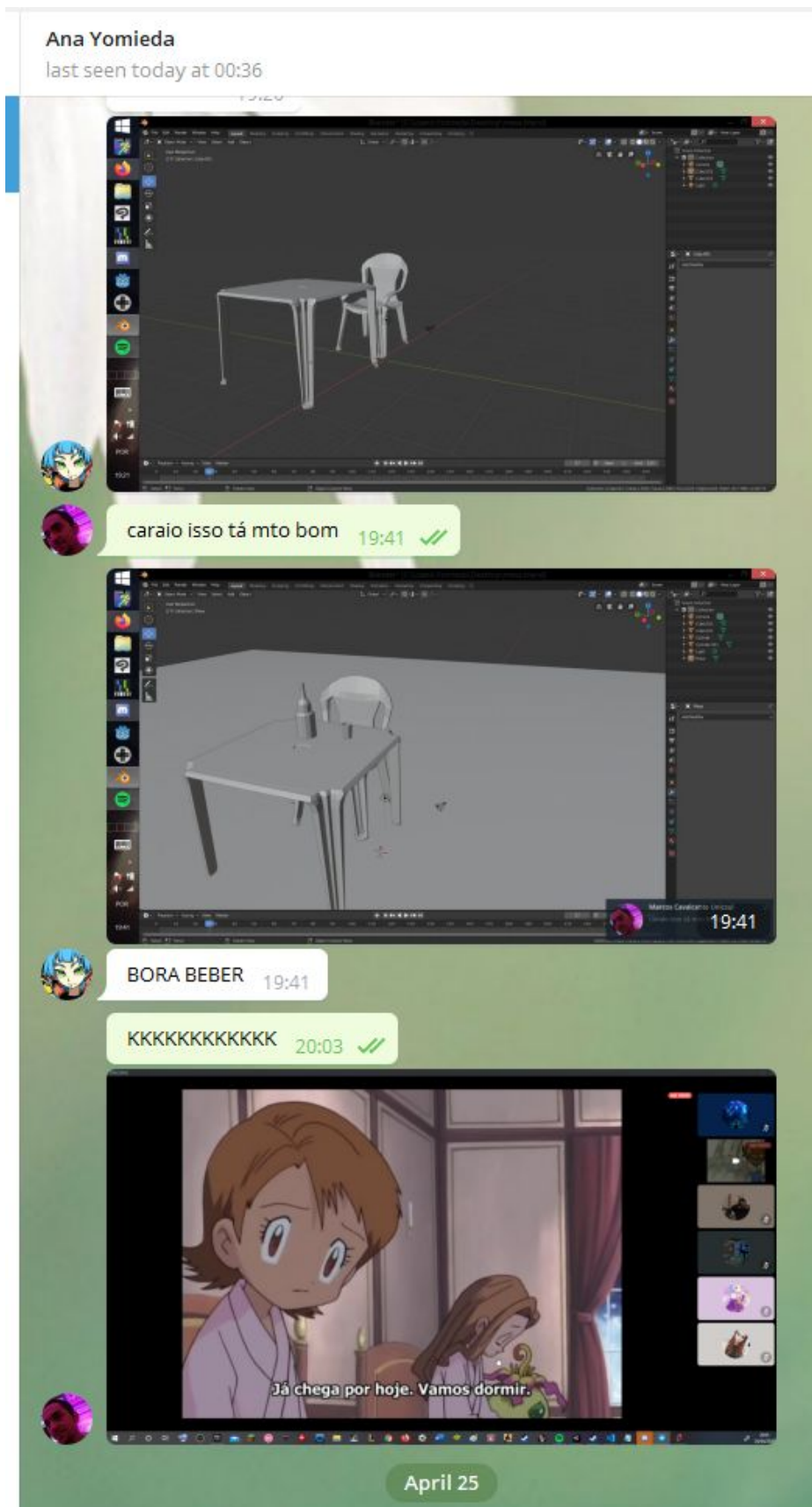
caraio, tá quente 16:59 ✓✓



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:

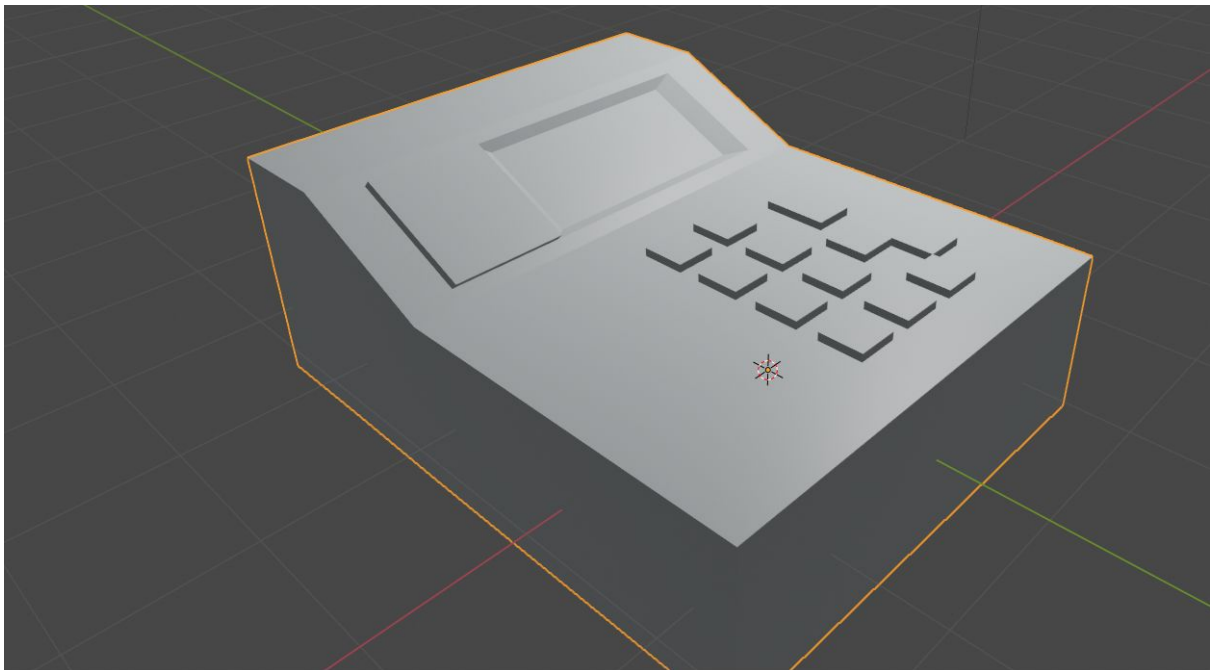


Como podem ver, o resultado final ficou bem legal. Mal podemos esperar para trabalhar dentro do Game Engine Unity, além de adicionar áudios, será um “jogo/anime de Ping / pong”

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

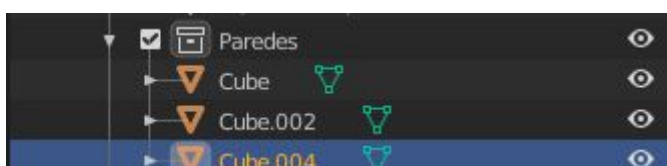


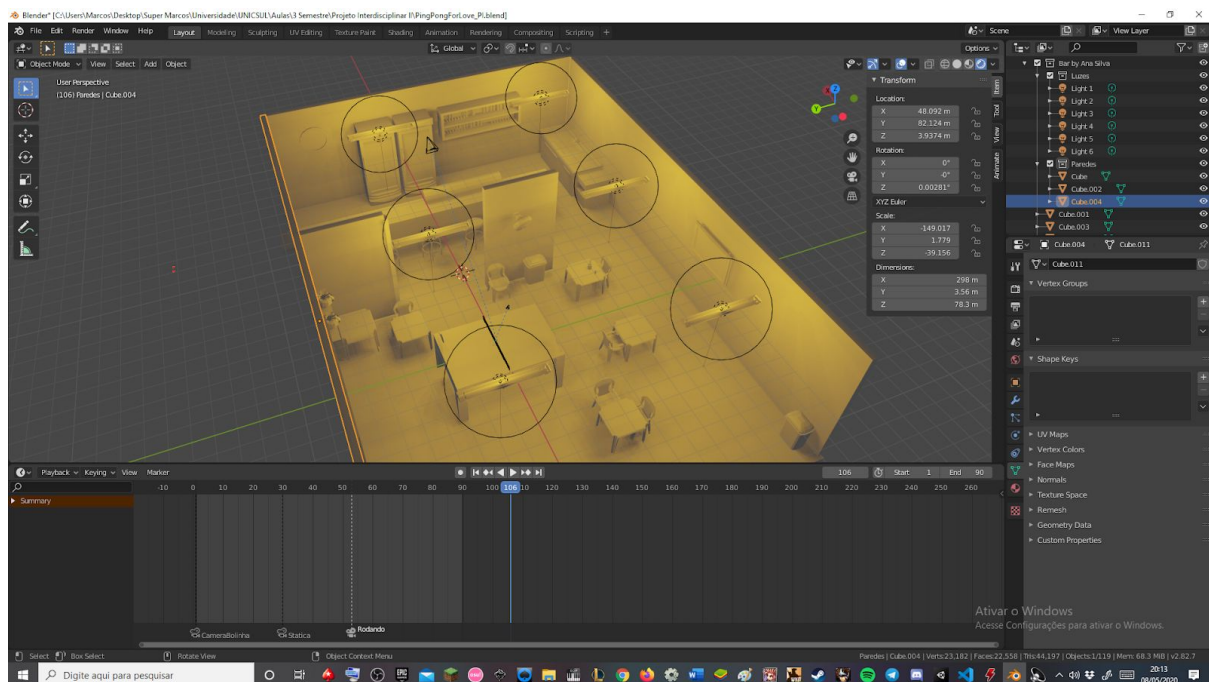
07/05/2020 às 19:45 - Marcos Cavalcante criou o projeto no Unity

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

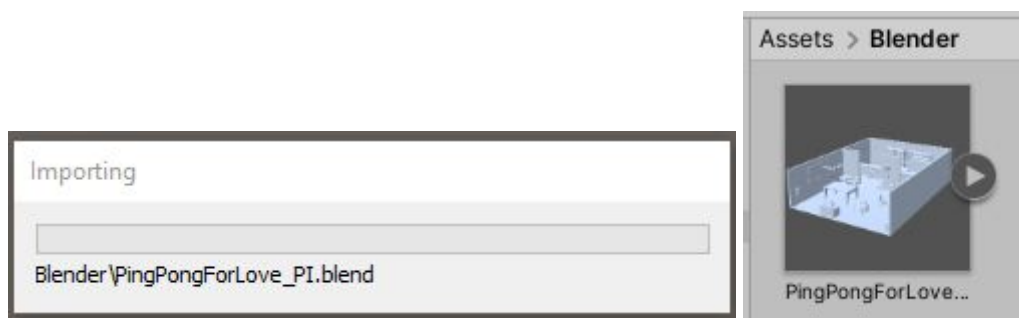
08/05/2020 às 19:35 - Começadas as importações dos objetos para a cena, porém antes começamos a centralizar todos os assets num .blender apenas, além de nomear e organizar as Actions. Também iremos criar o personagem que irá segurar a raquete.

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.





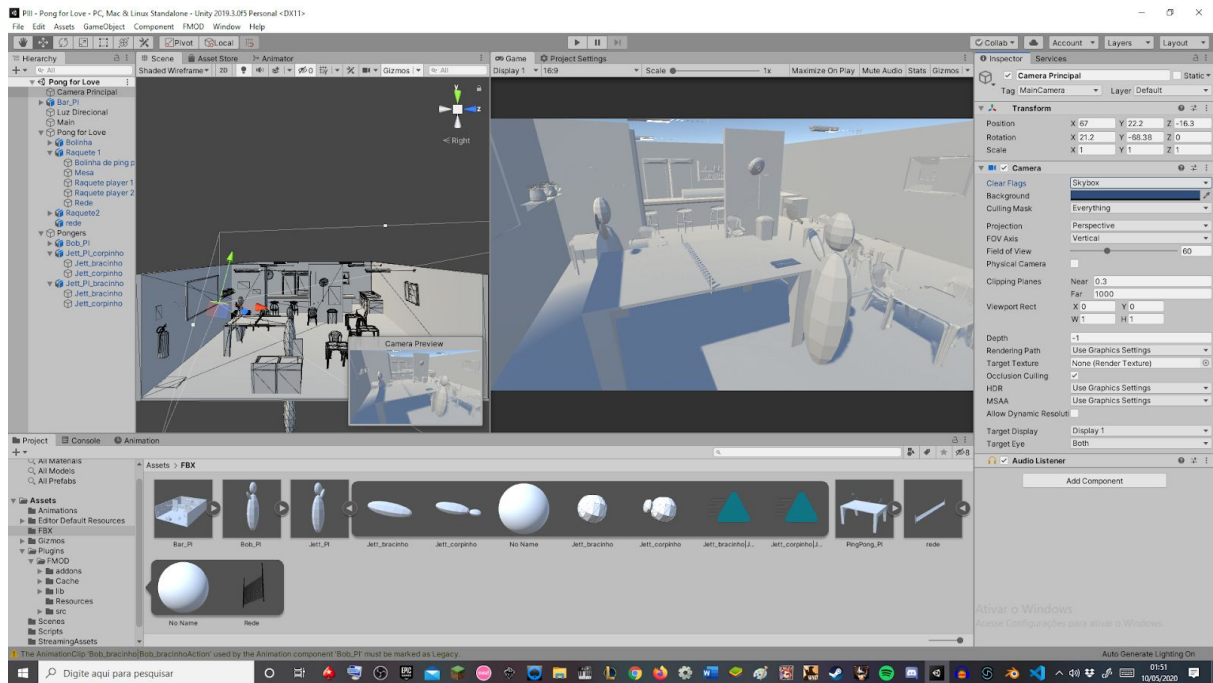
09/05/2020 às 15:49 - Cena organizada no Blender, agora será passada para o projeto do Unity.



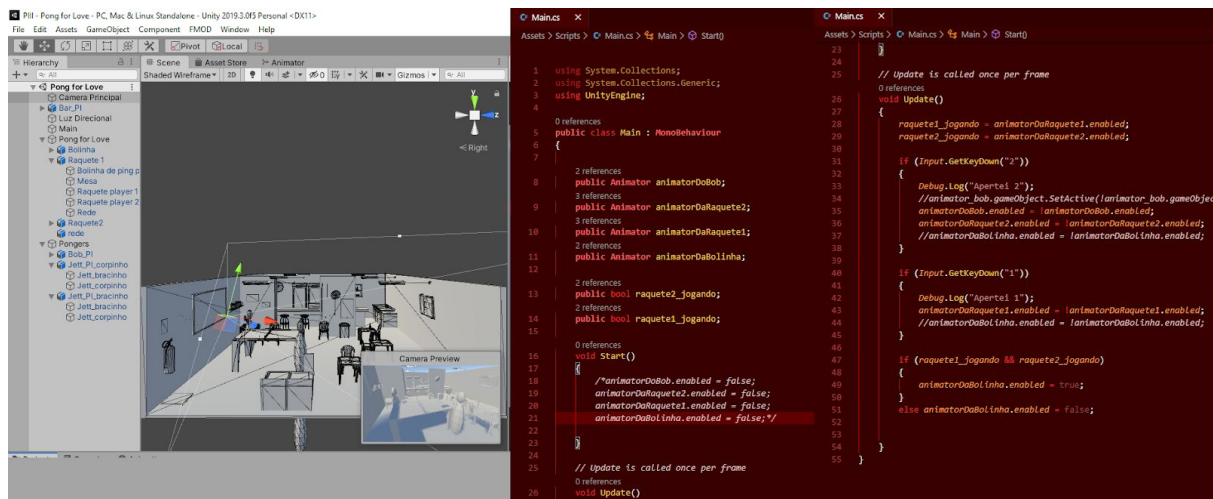
- Bom, eu inicialmente tinha organizado tudo no .blend, mas aparentemente ele não passou as Actions / Animações de maneira correta, então depois tive que separar em muitas coisas.

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.

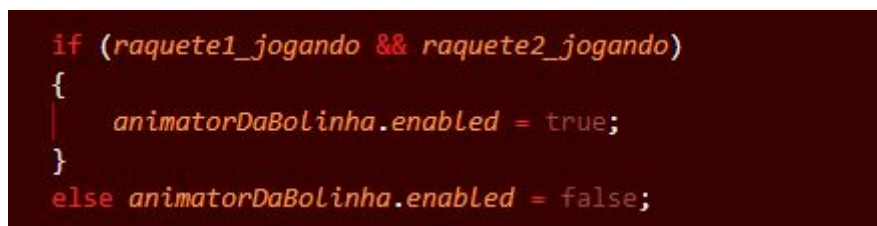




Depois de muita gambiarra para conseguir ter mais de um Animator, e sérios sérios problemas, e de não entender qual a funcionalidade do Animation, ou pelo menos como o Animator conversa com o Animation direito..... Porque se eu soubesse, não teria que ter feito a gambiarra, e conseguiria ter duas animações 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.