

Escola Técnica Estadual República - **ETER**
Curso Técnico de Programação de Jogos Digitais
Disciplina: **LPG_UNITY**
Profª Andrea Vargas
Introdução



2024

CRIAÇÃO DE PROJETO NOVO

New project

Na **área de trabalho** do **Windows**, clicar no **ícone** da **Unity 2020.3.20**.

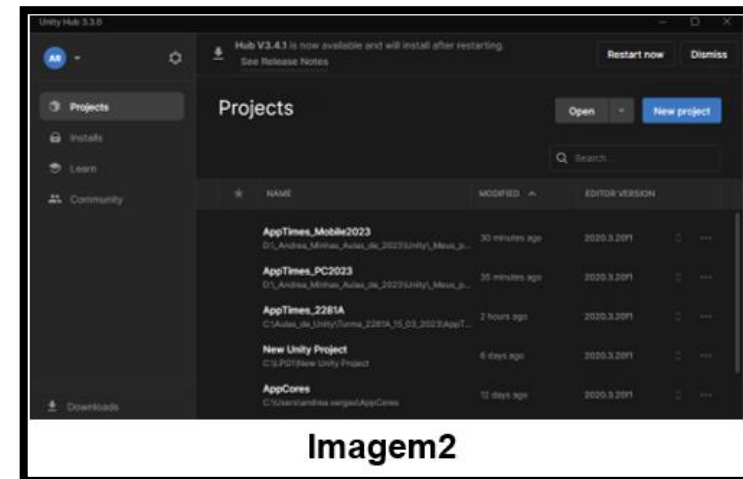
O que está aparecendo na tela?

- “**Imagem1**”, execute o “**Passo a passo 1**”.



O que está aparecendo na tela?

- “**Imagem2**”, execute o “**Passo a passo 2**”.



"Passo a passo 1".

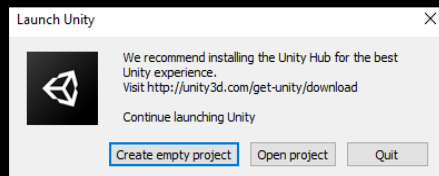
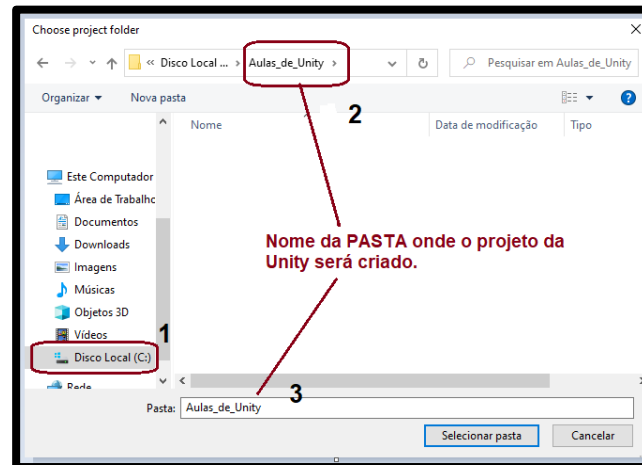


Imagem1



Imagem da **Unity** é apresentada ao longo do processo de criação do projeto.

- Clicar no botão "**Create empty project**".
- Surgirá a caixa de diálogo abaixo.



- Clicar em **Disco Local (C:)**.
- Procurar a pasta "**Aulas_de_Unity**". Caso a pasta não existe você deve criá-la.

Qual o **NOME DO PROJETO**? Se abrir alguma caixa de diálogo, coloque como nome do arquivo: **ProjetoA**. Caso não seja solicitado o nome, aguarde o processamento para abrir o "**Ambiente de trabalho da Unity**".

"Passo a passo 2".

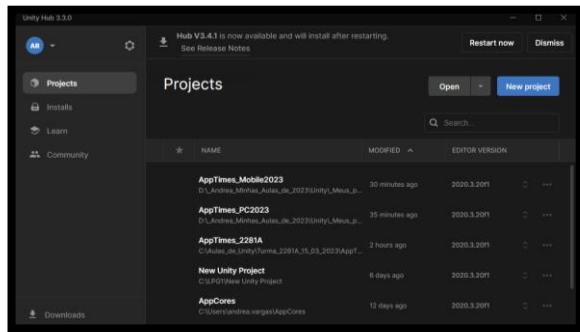
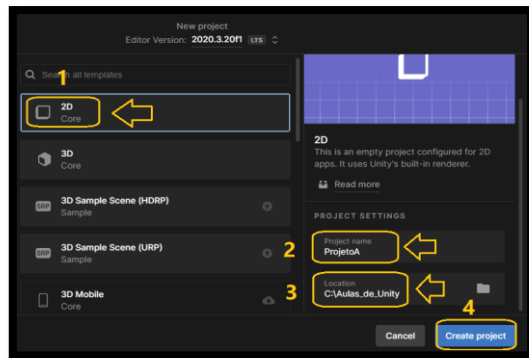
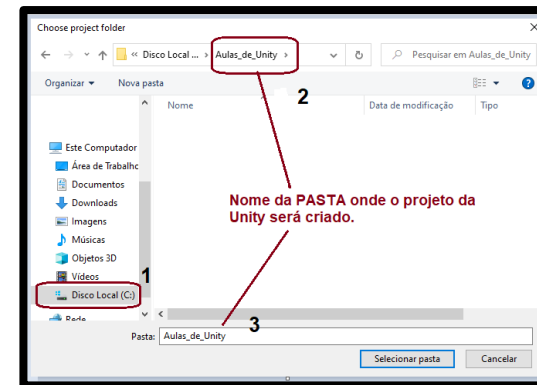


Imagem2

- Clicar no botão azul: "**New project**".
- Ao aparecer a **imagem** abaixo, seguir a **sequência numérica** para as configurações (1,2,3,4). Logo, escolher **2D**. Depois, colocar **ProjetoA** para o nome do arquivo e localizar a pasta **Aulas_de_Unity**, dentro de **Disco Local (C:)**. Por último, clicar no botão azul **CREATE PROJECT**.



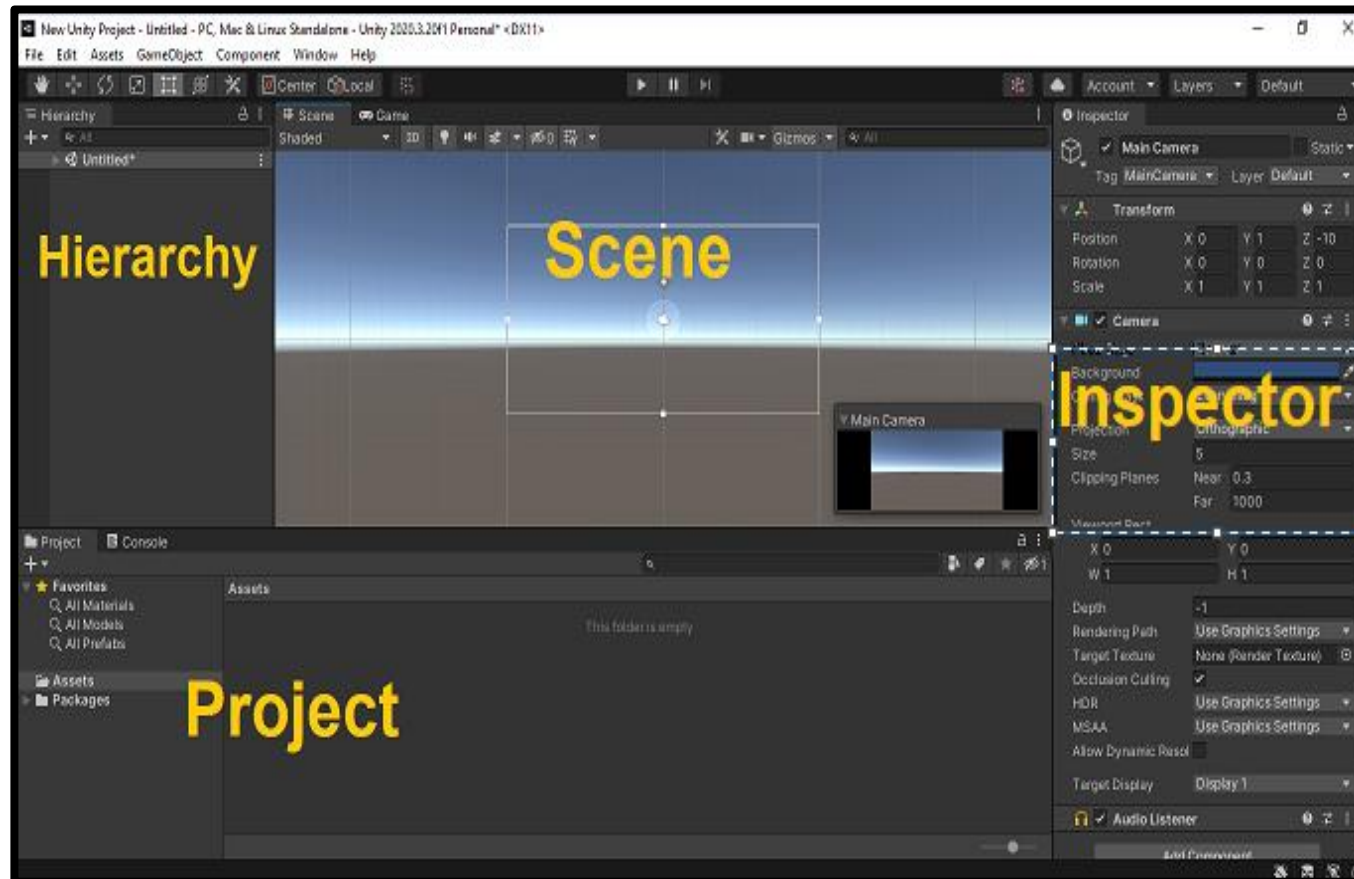
- A imagem a seguir ilustra a importância de localizar corretamente a pasta "**Aulas_de_Unity**".



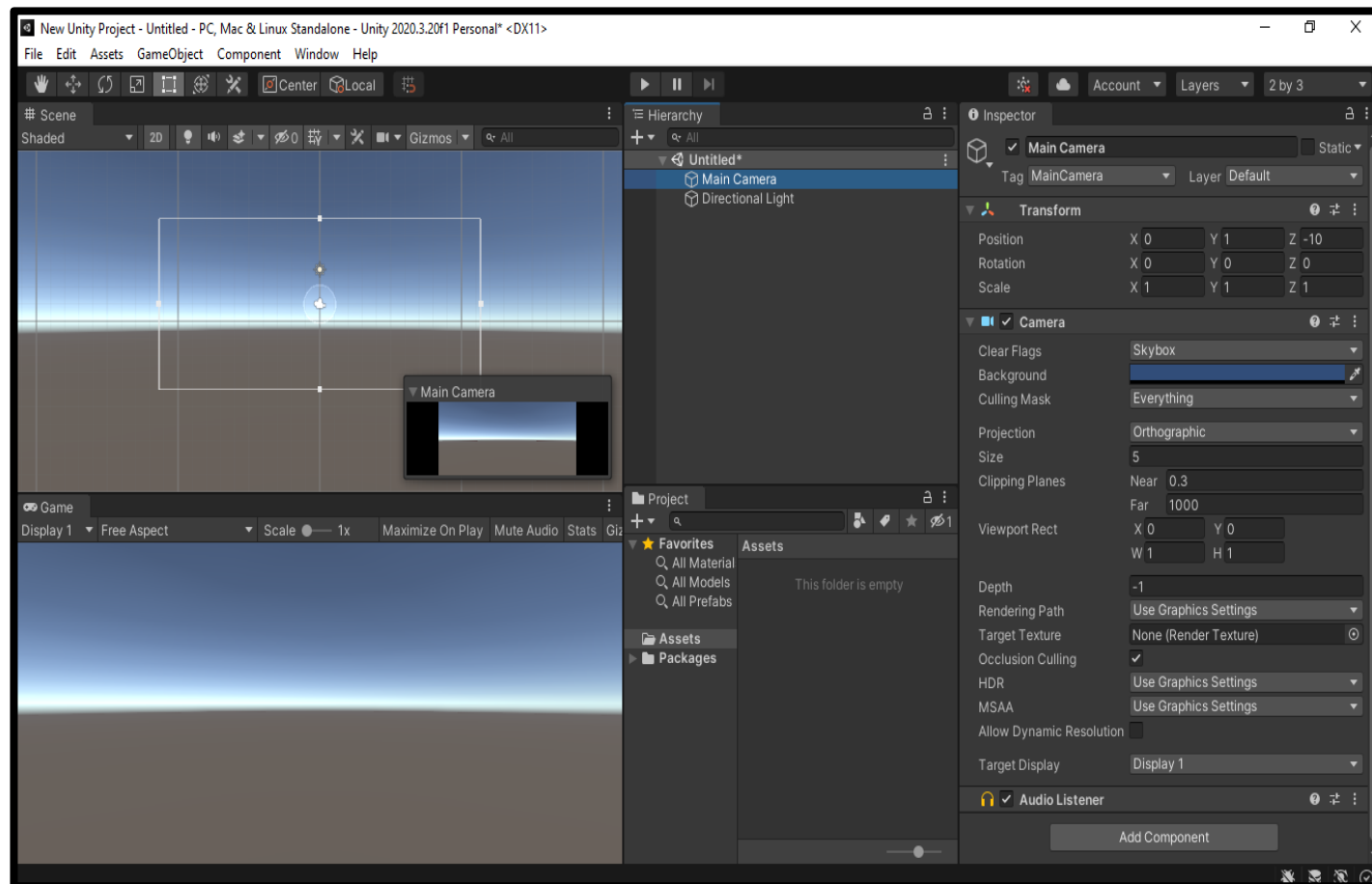
- Clicar em **Disco Local (C:)**.
- Procurar a pasta "**Aulas_de_Unity**". Caso a pasta não existe você deve criá-la.
- Qual o **NOME DO PROJETO**? Se abrir alguma caixa de diálogo, coloque como nome do arquivo: **ProjetoA**. Caso não seja solicitado o nome, aguarde o processamento para abrir o "**Ambiente de trabalho da Unity**".

AMBIENTE DE TRABALHO NA UNITY COMO MODIFICAR O LAYOUT?

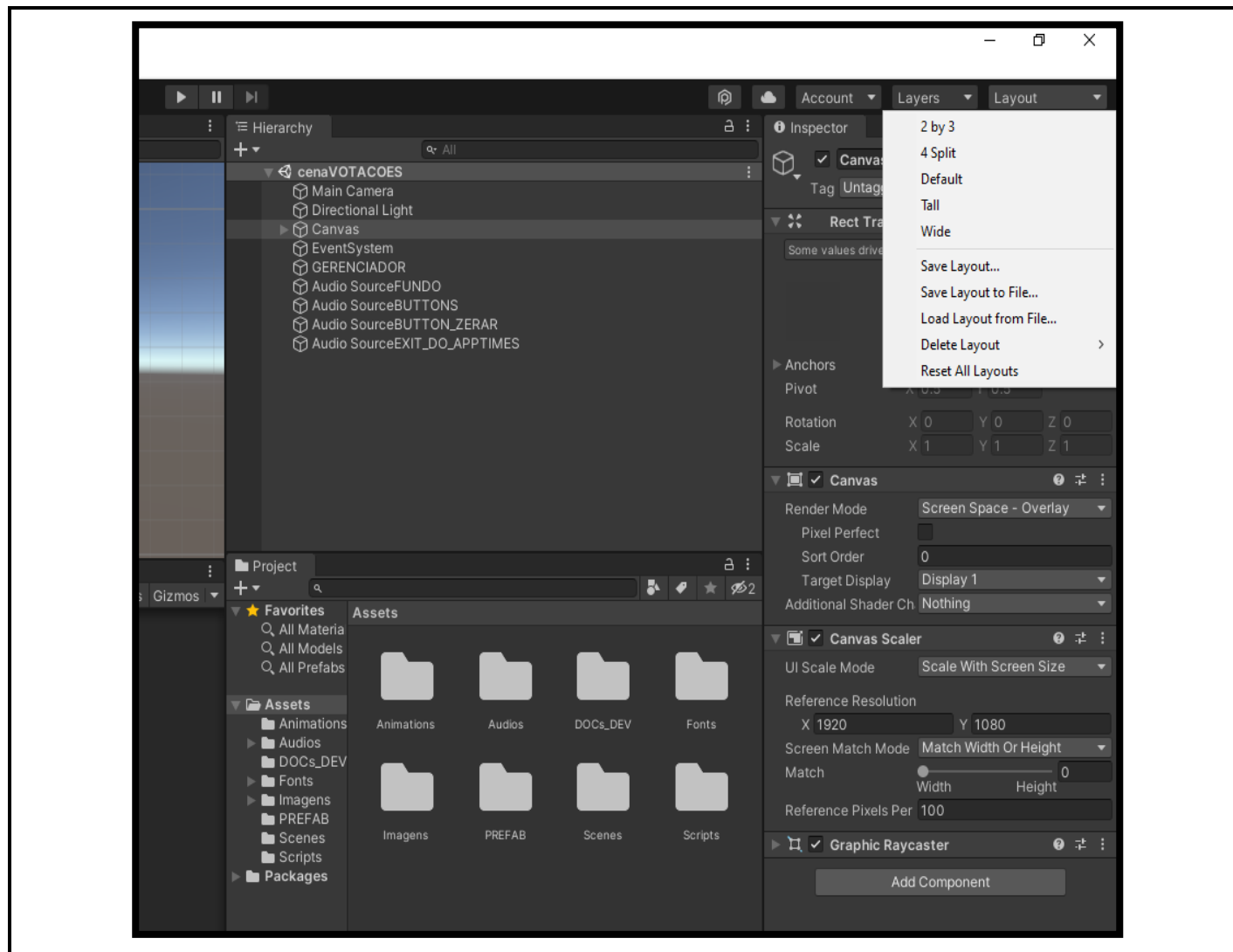
“Ambiente de trabalho da Unity” - Layout PADRÃO (Default)

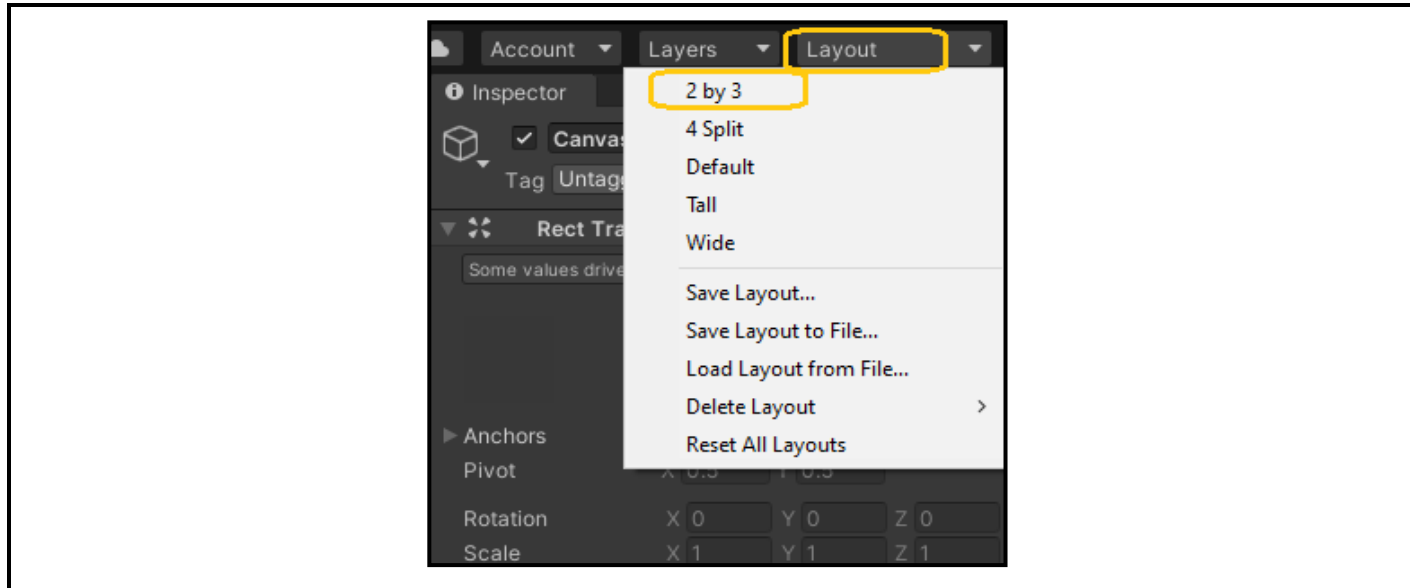


“Ambiente de trabalho da Unity” - Layout (2 by 3) DAS AULAS



ATENÇÃO! Como alterar o **Layout PADRÃO (Default)** para o **Layout 2 by 3**? *Resp:* Acessar as opções em destaque na próxima imagem. Acessar no canto superior **direito** a palavra **Layout**. Em seguida, clicar em **2 by 3**.





INSERIR UMA IMAGEM (UI) NA CENA

COMPONENTE Image

Como inserir uma imagem (UI) na cena?

Resp: Seguir os passos indicados nas 2 imagens abaixo para inserir numa **Scene**, uma imagem (**UI**).

Observação: O que significa **UI**?

Resp: **INTERFACE DE USUÁRIO**

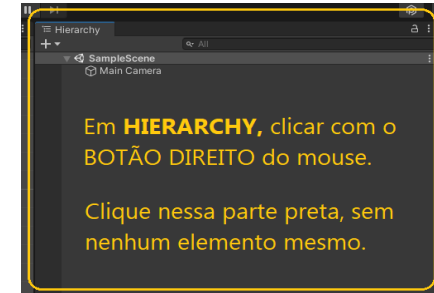


Imagem 1

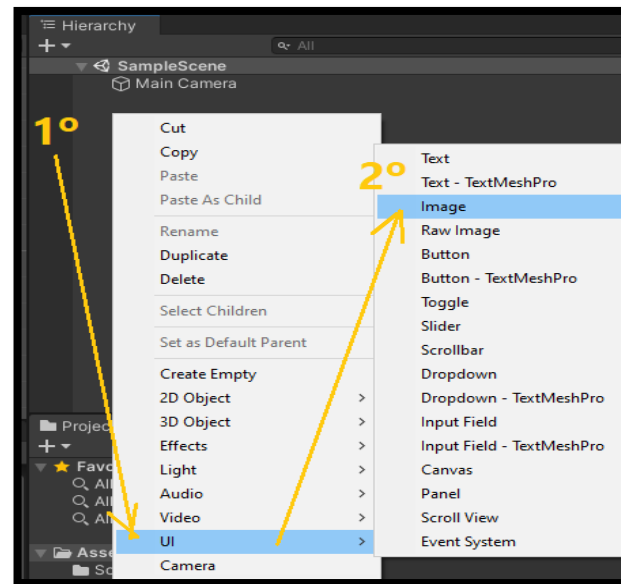
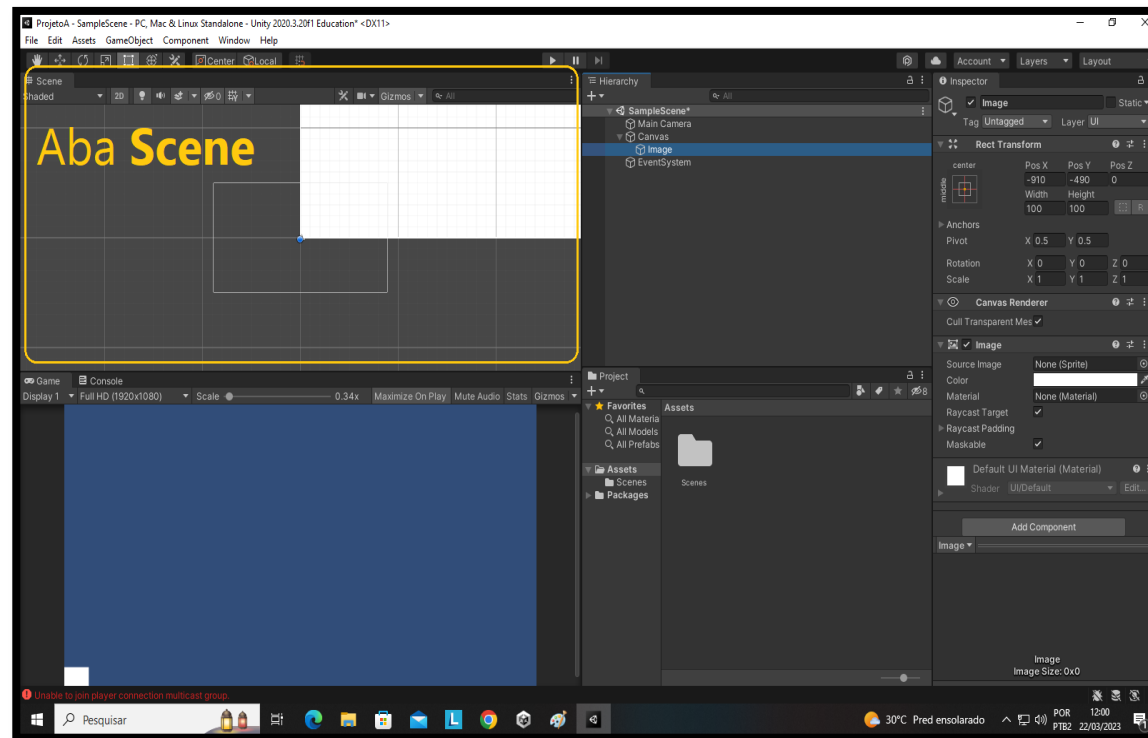
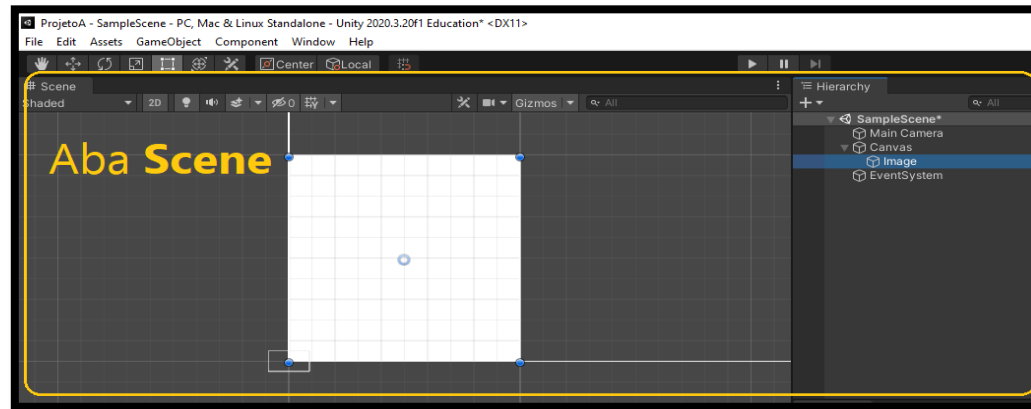


Imagem 2

Após o clique em **Image (UI)**, observe o que acontece na **aba Scene**?
Resp: Imagem abaixo.

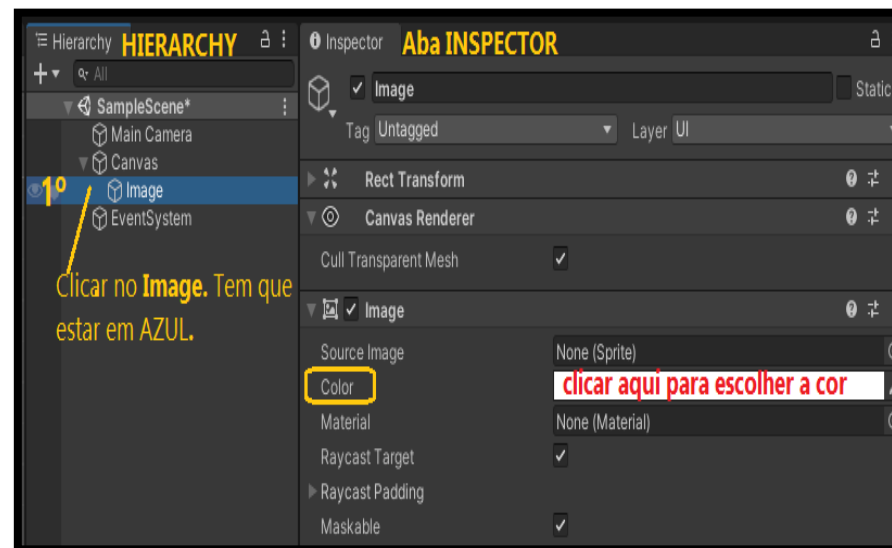


Em seguida, dar um **DUPLO CLIQUE** em **Image** que a imagem da aba **Scene** mudará novamente. Dessa forma, fica mais fácil manipular o componente **Image**.

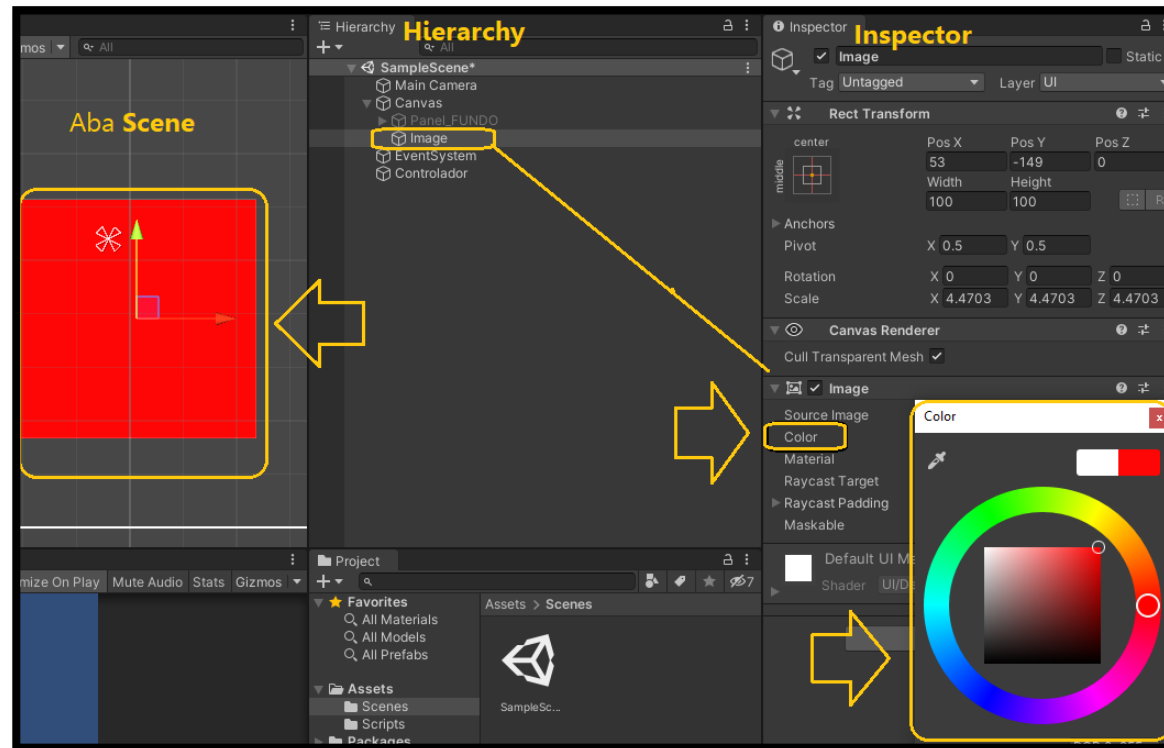


Como alterar a COR do componente Image?

Resp: Acessar a **aba Hierarchy**, selecionar o Image e na **aba Inspector** alterar a cor na propriedade **Color**.



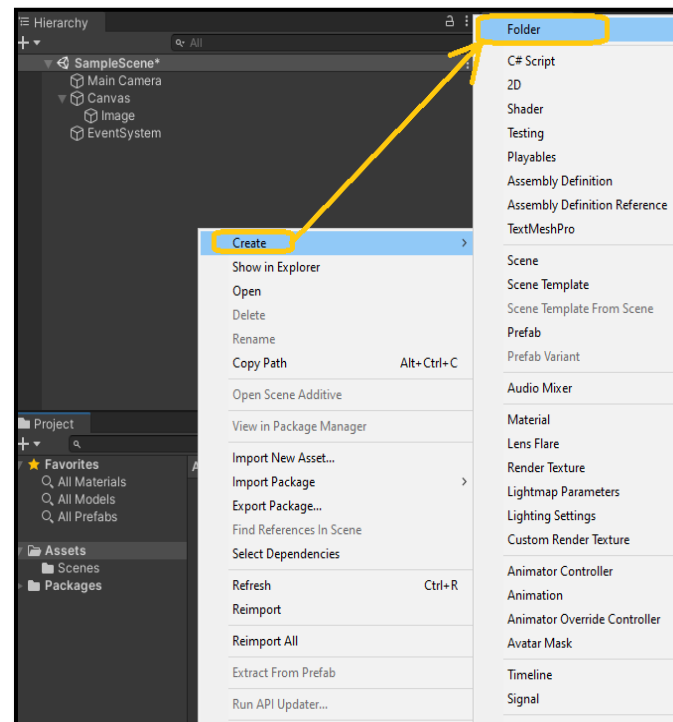
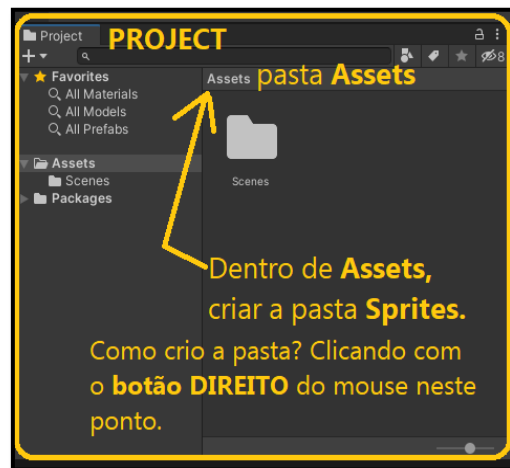
Ao escolher a cor desejada para o componente **Image**, basta observar na aba **Scene...**



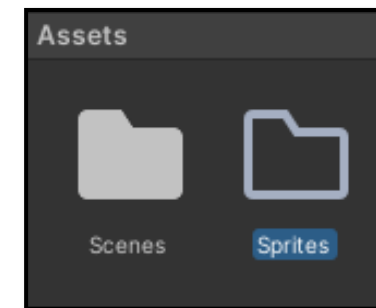
Como inserir uma imagem no componente Image?

Resp: Antes de iniciar o processo, no próprio **Unity**, criar a pasta **Sprites** dentro de **Assets**.

Observe as figuras:

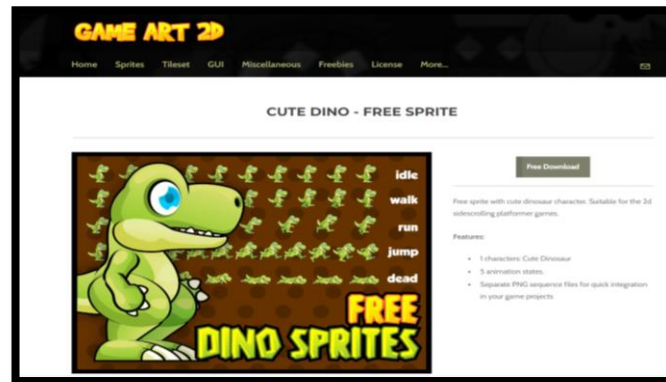


Após clicar em **Folder**, batizar a sua pasta com o nome **Sprites**.



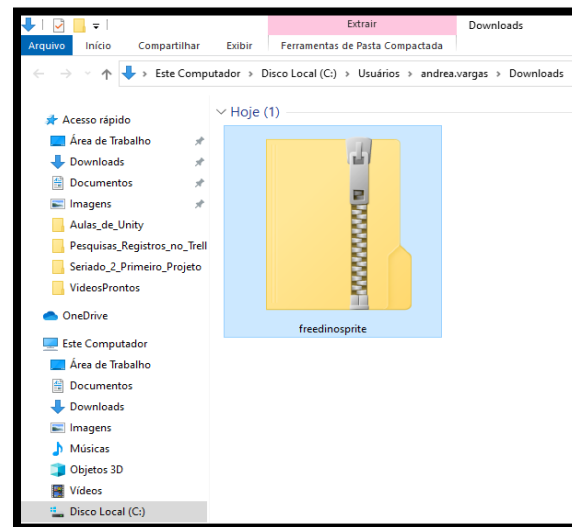
Iniciando o processo para encontrar o **SPRITE EXTERNO** (GRATUITO DA WEB)

Fora da Unity, acessar o site www.gameart2d.com/free-dino-sprites.html clicar em **Cut Dino** para fazer o download, através do botão **FREE DOWNLOAD**.



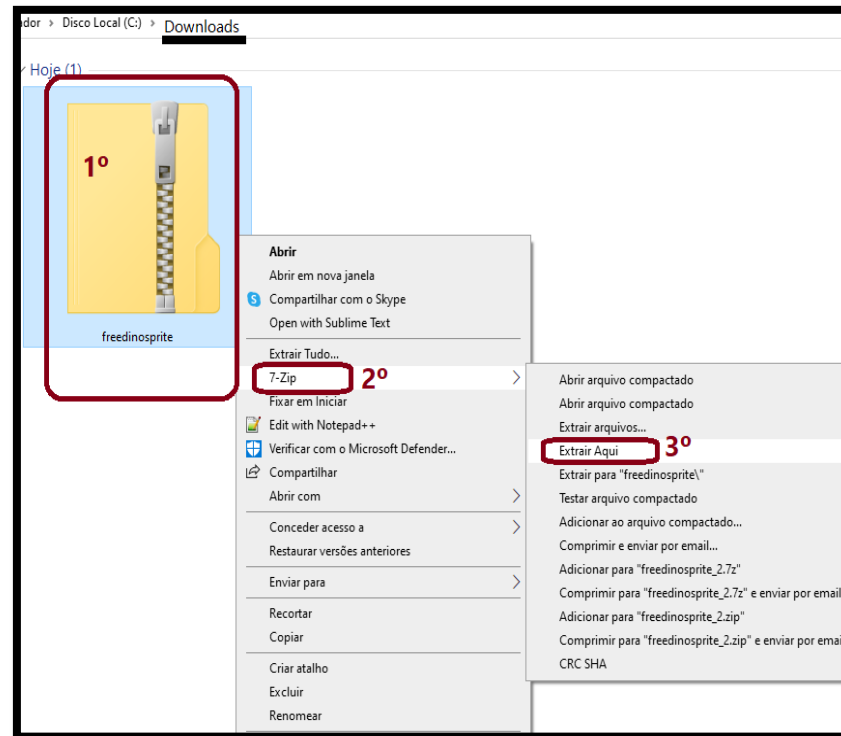
Créditos: <https://www.gameart2d.com/free-dino-sprites.html>

Após o download, acessar a pasta **Downloads** no computador que você está usando e localizar o arquivo zip, com o nome de **freedinosprite.zip**.

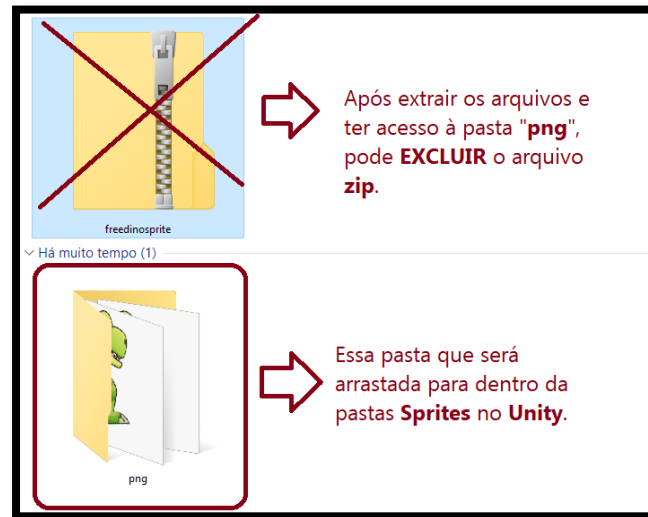


Todas as imagens do **DINO** estão **COMPACTADAS** nesse arquivo **zip**. Portanto, para o usuário conseguir acessá-las:

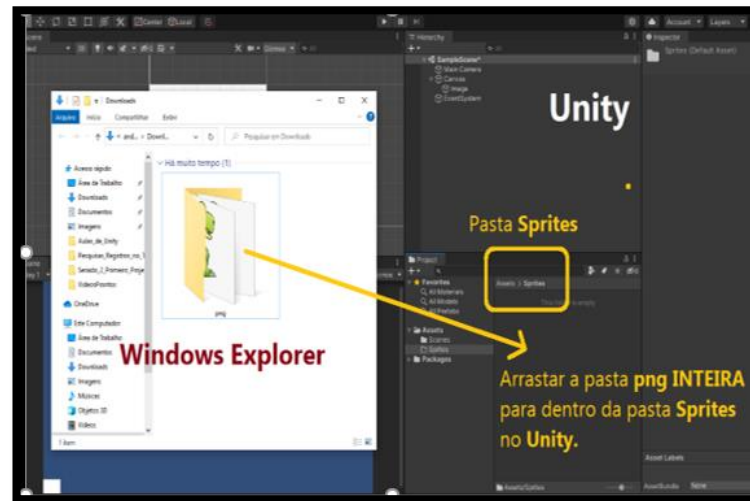
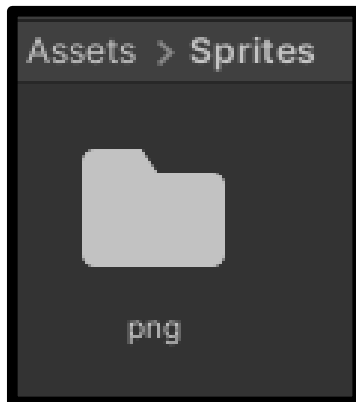
- no **Windows Explorer**, clicar com o botão direito do mouse em cima da pasta, selecionar a opção **7-Zip**. Em seguida, escolha **“Extrair aqui”**. Observe a figura abaixo.



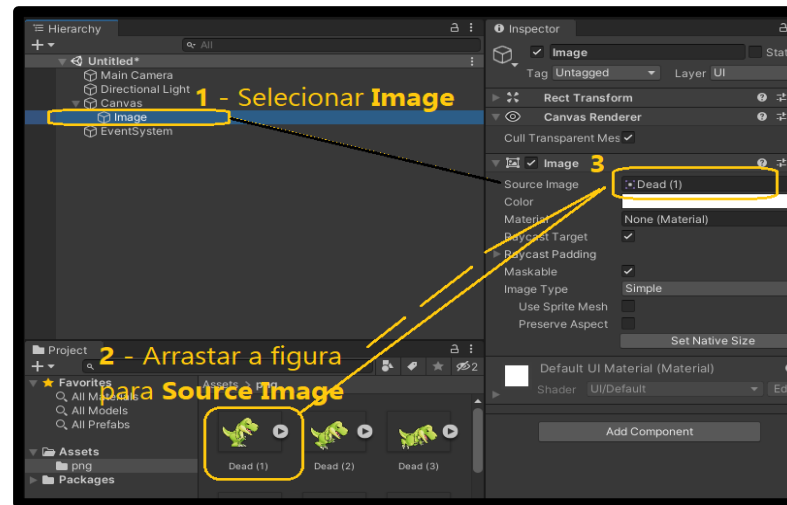
- **Após** a extração dos arquivos, surge a pasta "**png**"....



- Após a extração dos arquivos, **arraste-os** para a **pasta Sprites** da **Unity**. Pasta **png** dentro da **Unity**:



- Falta vincular um **arquivo de imagem** (no caso, o **Dino**) no componente **Image** da cena.



- Se os passos foram seguidos corretamente, você verá o **Dino** na aba **Scene**, conforme a próxima imagem.

