

Tutorial para Instalar, Baixar Assets da Loja da Unity e Gerar Jogos



Professor Doutor Flávio Miranda de Farias

Rio Branco – Junho de 2024

fmflavio@gmail.com

www.fmflavio.com.br



Instalando Unity - Crie em Três Etapas com a Unity

1. Baixar o Unity Hub

Siga as instruções na tela para obter orientação durante o processo de instalação e configuração.

[Baixar para Windows](#) [Baixar para Mac](#) e [Instruções para Linux](#)

2. Escolha sua versão do Unity

Instale a versão mais recente do Unity, uma versão mais antiga ou uma versão beta com os últimos recursos em desenvolvimento.

[Acesse o arquivo de downloads](#)

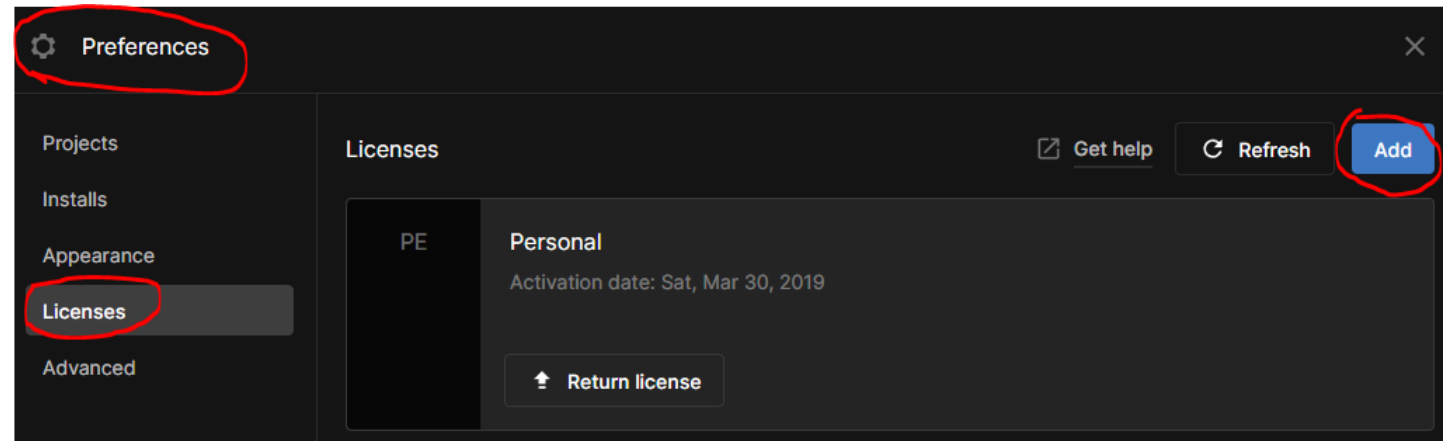
3. Comece seu projeto

Comece a criar do zero ou selecione um modelo para colocar seu primeiro projeto em ação. Acesse vídeos tutoriais concebidos para ajudar os criadores, desde iniciantes até especialistas.

Nosso laboratório já possui a Unity instalada, então vamos focar daqui pra frente.

Obtendo uma Licença Para Unity

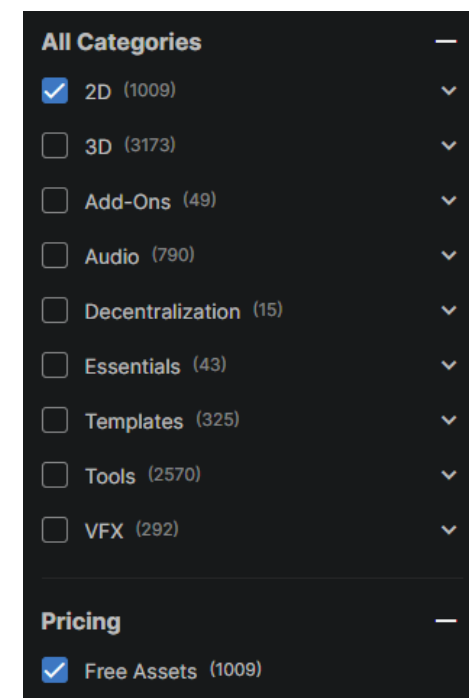
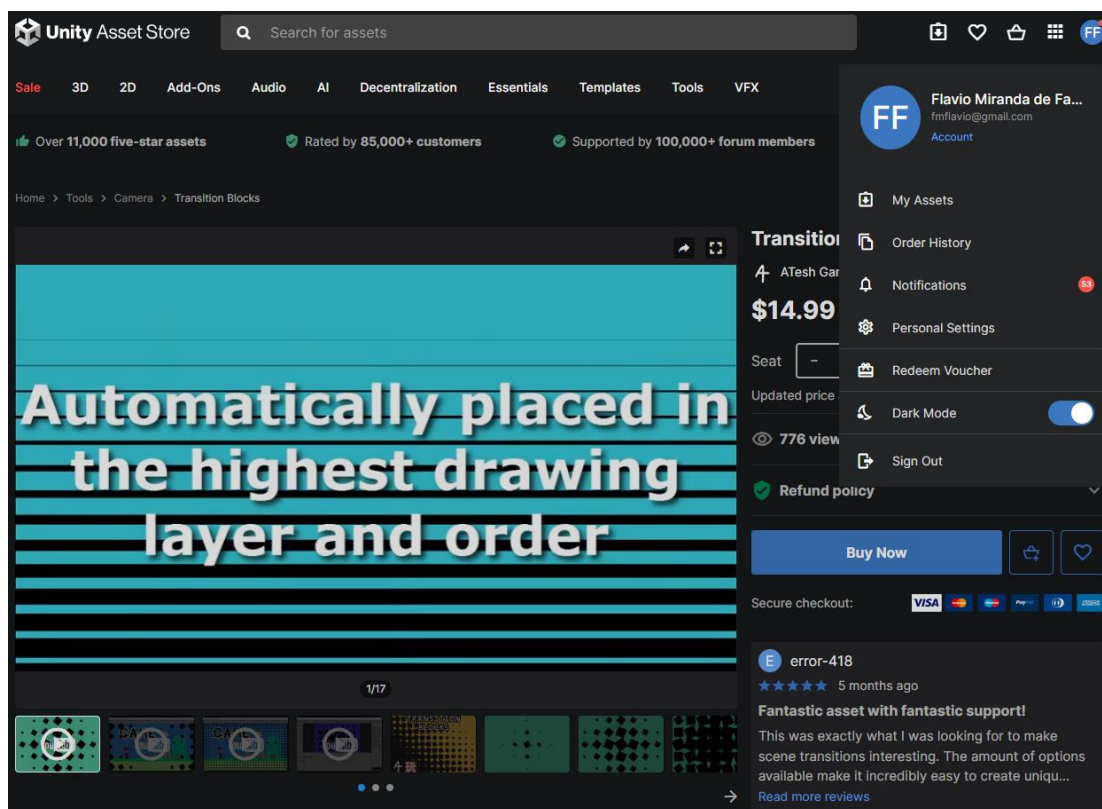
- Para utilizar a Unity é necessário conseguir uma licença para utilização em <https://id.unity.com/> ou pelo Unity Hub em Preferences->Licenses->Add e adquira uma das licenças disponibilizadas.



- É possível obter uma licença estudantil gratuita pelo site <https://unity.com/pt/products/unity-education-grant-license>

Utilizando a Loja da Unity (UNITY ASSET STORE)

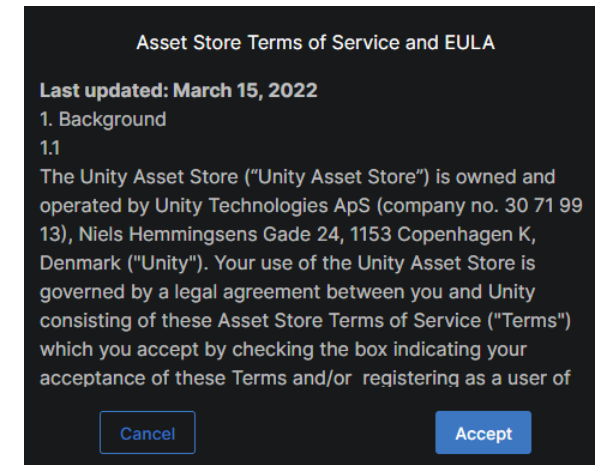
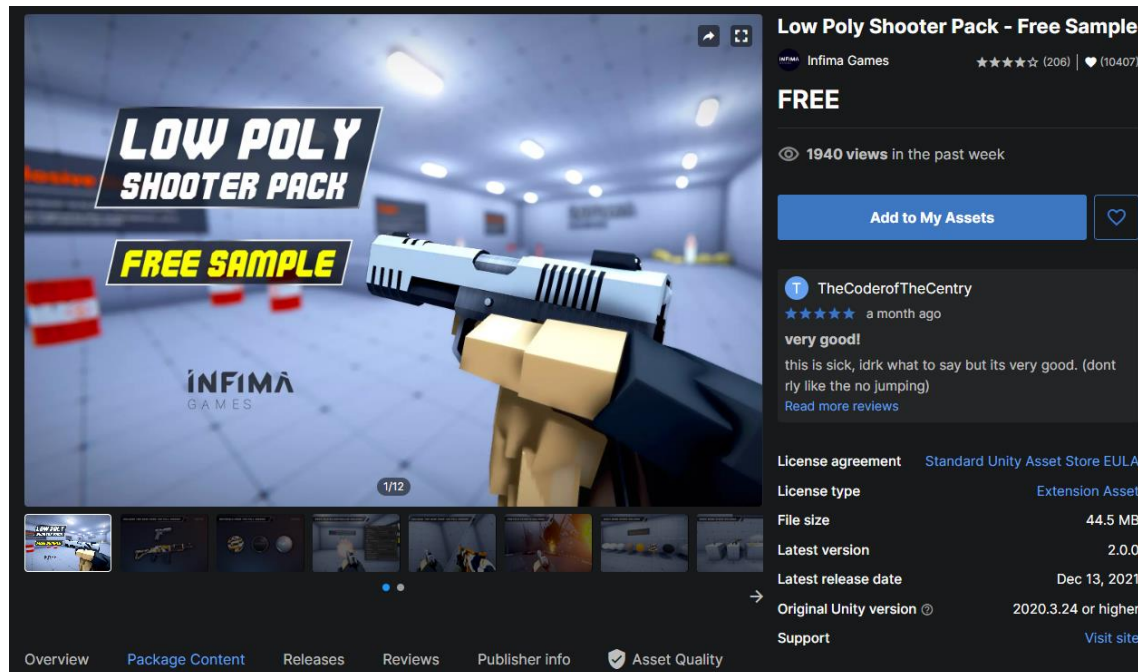
- Primeiro é necessário se cadastrar em ou logar em <https://assetstore.unity.com/>



Caso necessite filtrar a exibição conteúdo e até
exibir somente conteúdo grátis

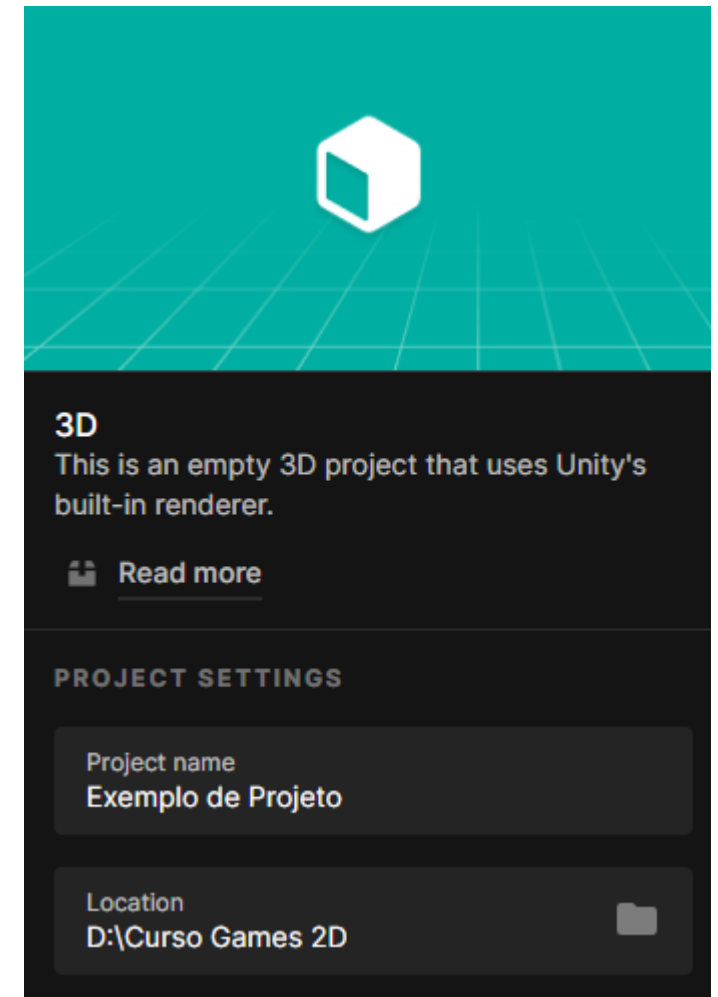
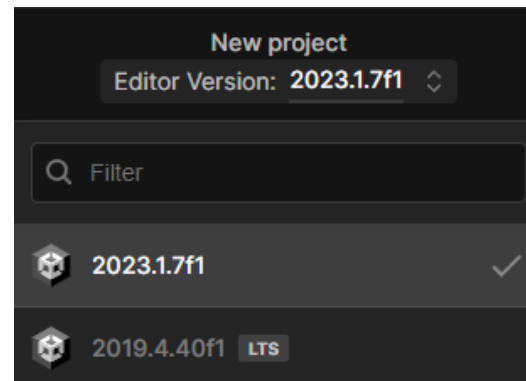
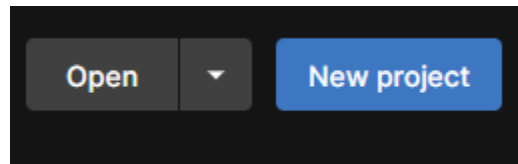
Escolhendo um Asset Pela Loja

- Estando logado na loja, na barra de pesquisa busque por: ***Low Poly Shooter Pack - Free Sample***
- Após isso, clique em **Add to My Assets**;
- É possível que abra uma Janela de consenso dos termos de uso, aceite que o conteúdo será adicionado a sua loja.



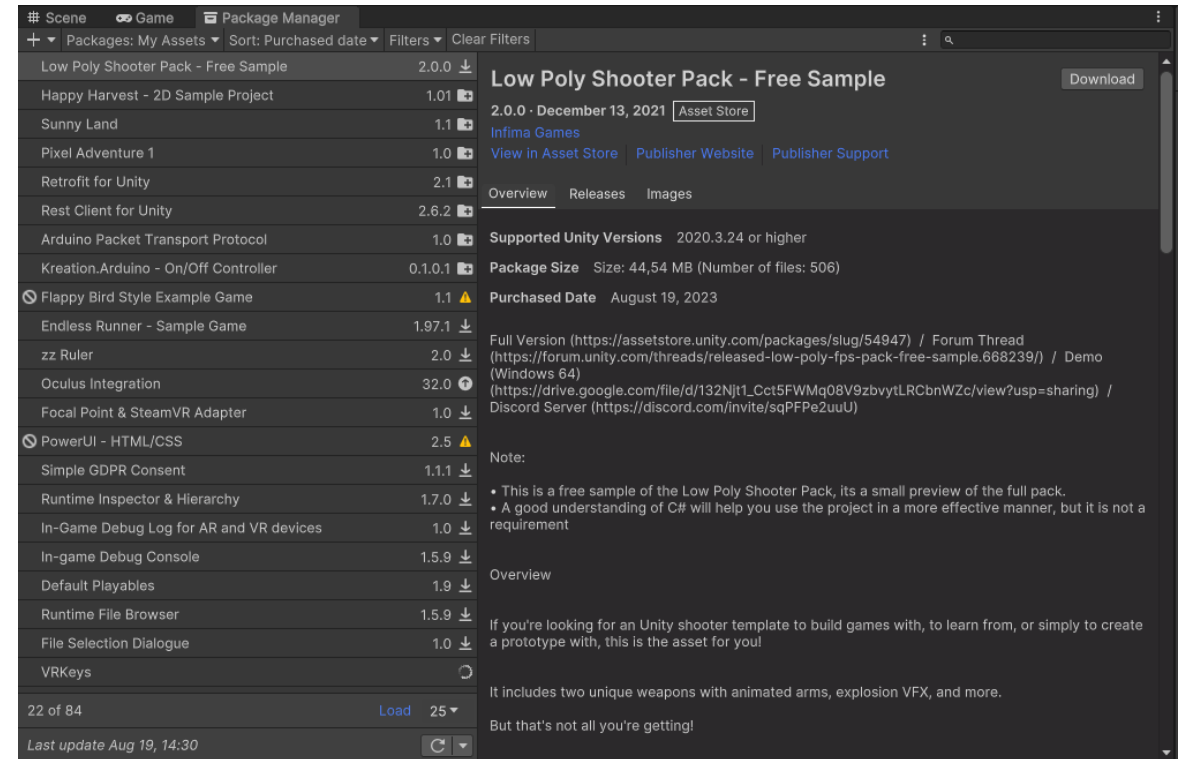
Vamos Criar um Projeto

- A criação do projeto é realizado pela Unity Hub;
- Em Unity Hub clique em New Project;
- Escolha a versão da Unity;
- De um nome para seu projeto; e
- Defina a localização dos arquivos do projeto.



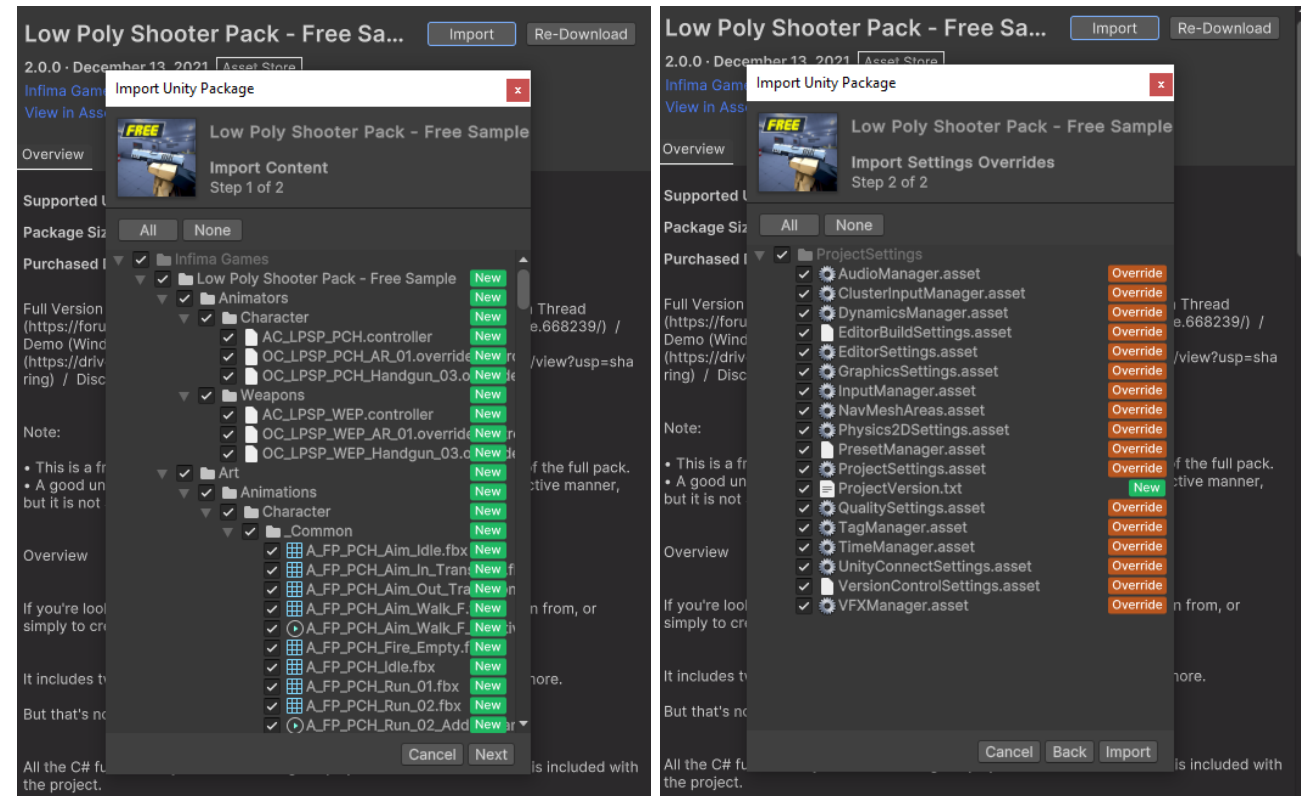
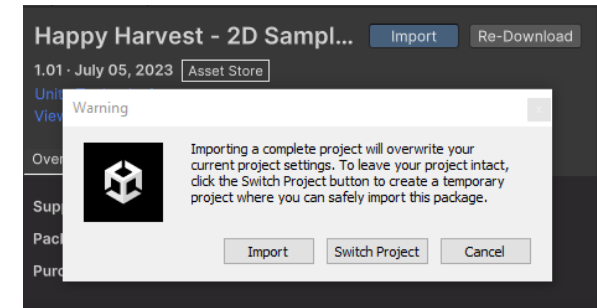
Importação de Assets

- É normal haver diferenças entre o layout das telas a seguir;
- Vamos utilizar a janela **Package Manager** para acessar nossos Assets obtidos na loja (é possível requisitarem login na loja novamente);
- Caso essa janela não esteja aberta, clique no menu **Windows->My Assets**;
- Em Package Manager, escolha **Low Poly Shooter Pack - Free Sample** e aperte em **Download**.

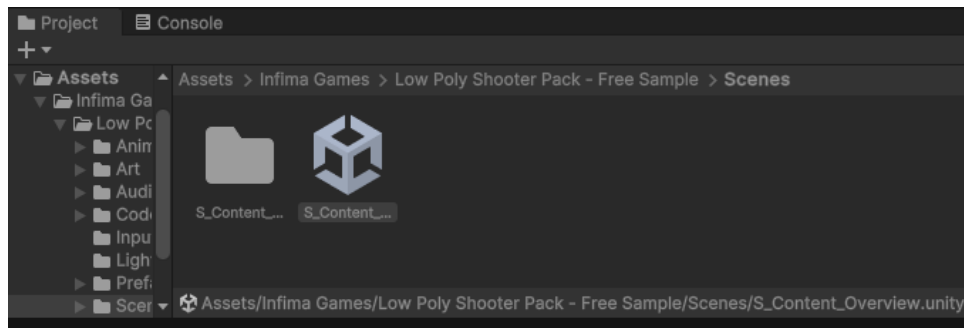
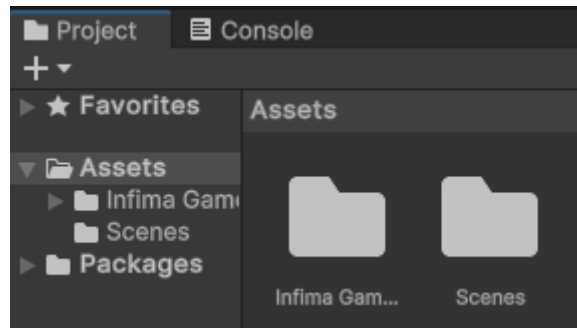


Importando o Asset Escolhido

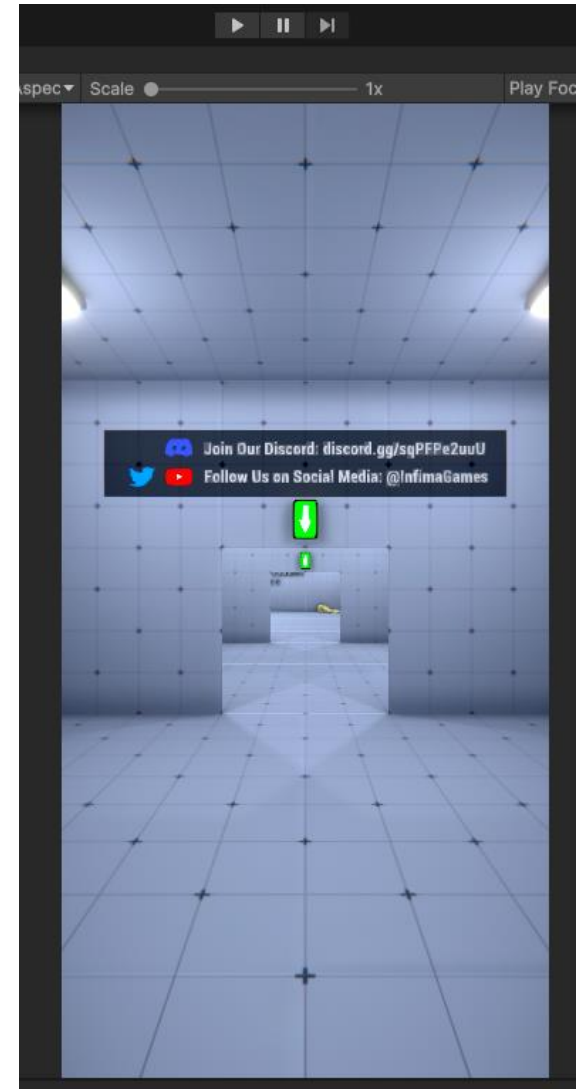
- Clique em Download, Next e Import quantas vezes forem necessário e aguarde a importação.
- Durante essa importação é comum ocorrerem diversos erros ou mensagens de alerta devido a diferença de versões, as vezes é comum até a Unity reiniciar durante a instalação para se adequar o projeto importado.



Após a Importação

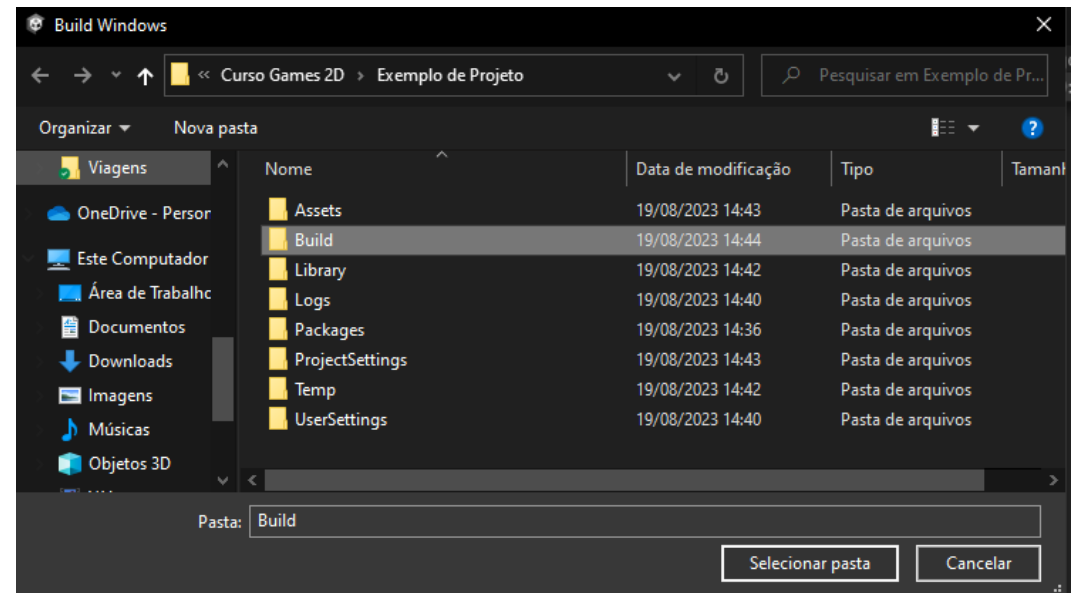
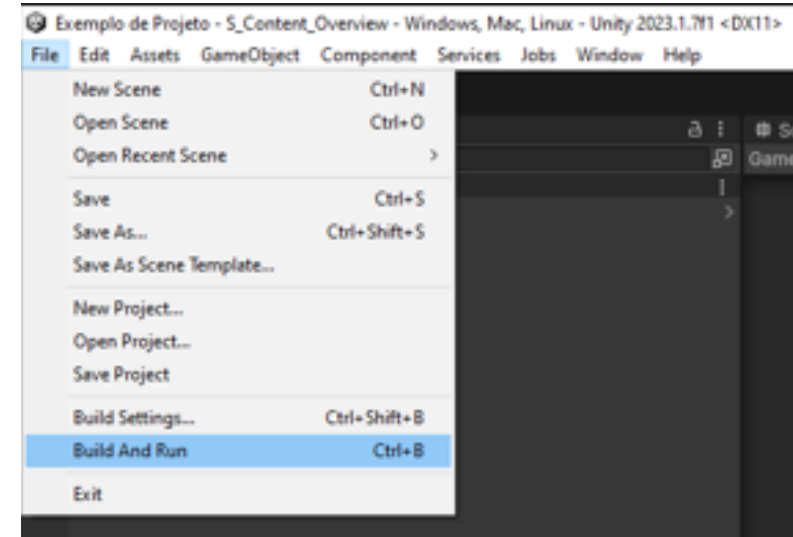


- Se a importação ocorrer bem teremos em Project a pasta **Infima Games**;
- Abra a cena **S_Content_Overview** em **Assets/Infima Games/Low Poly Shooter Pack - Free Sample/Scenes**;
- Agora pode apertar o botão play e testar o exemplo.



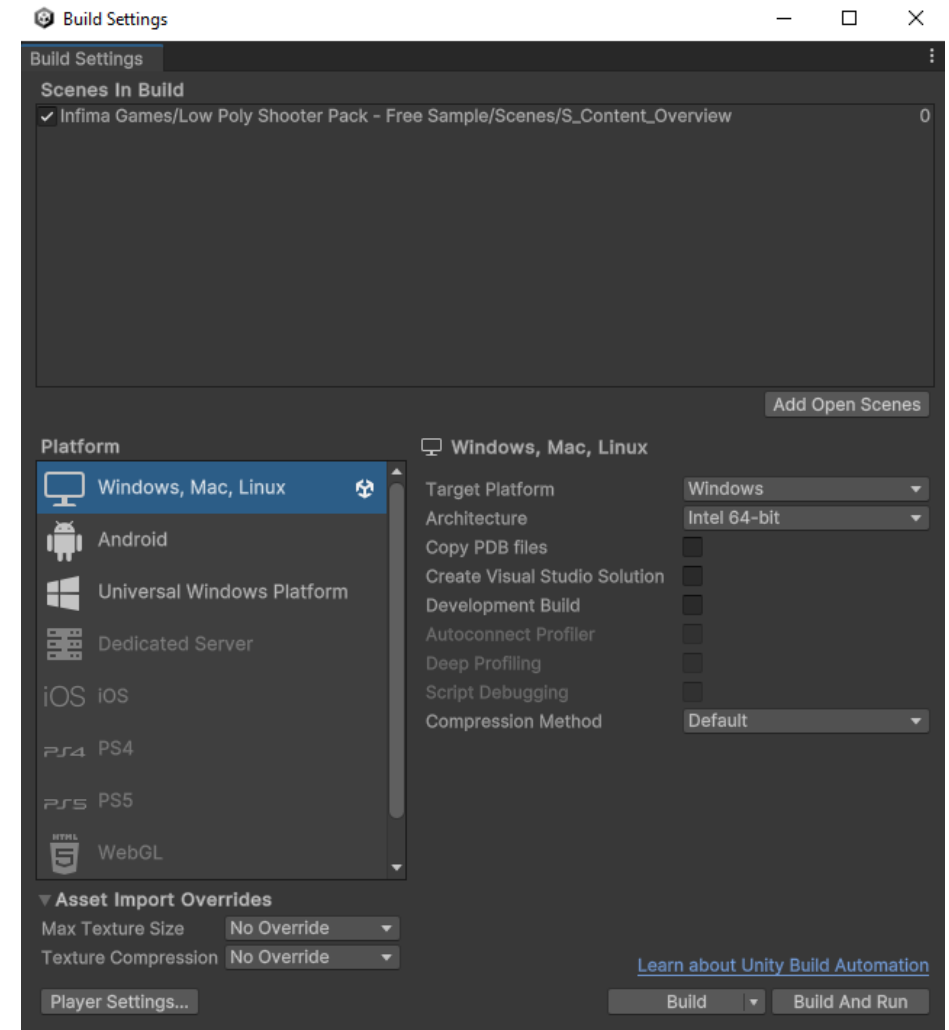
Como Gerar um Jogo Para Plataforma Windows

- Na Unity é possível gerar o seu jogo para diversas plataformas;
- Caso queira gerar diretamente para o sistema operacional em uso (neste caso Windows);
- Clique em **File->Build And Run**;
- Vai ser solicitado que crie uma pasta para o Jogo;
- Crie uma nova pasta chamada Build e selecione a pasta para uma versão do seu Jogo.

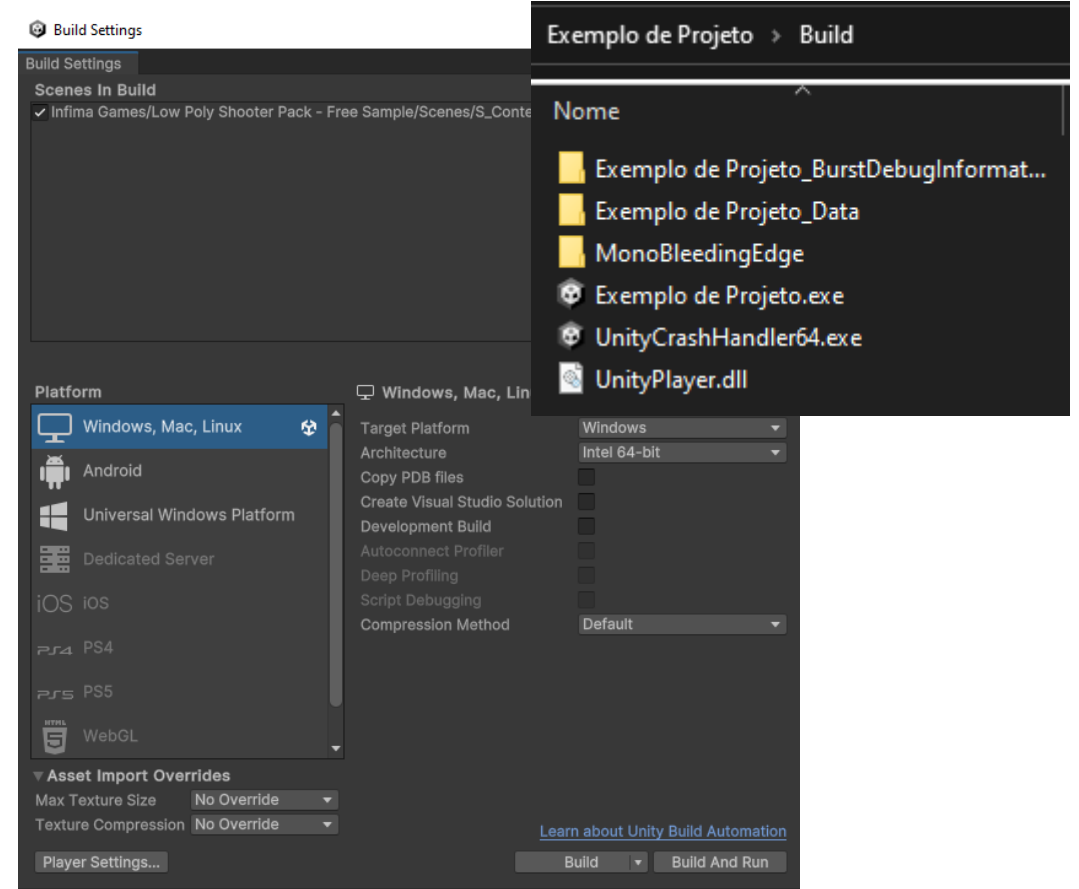
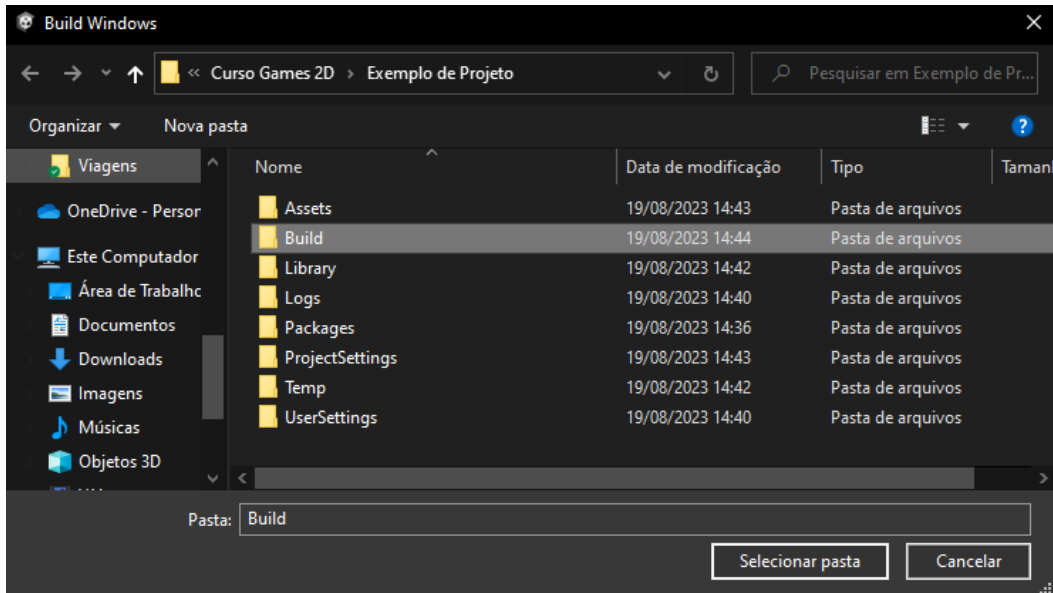
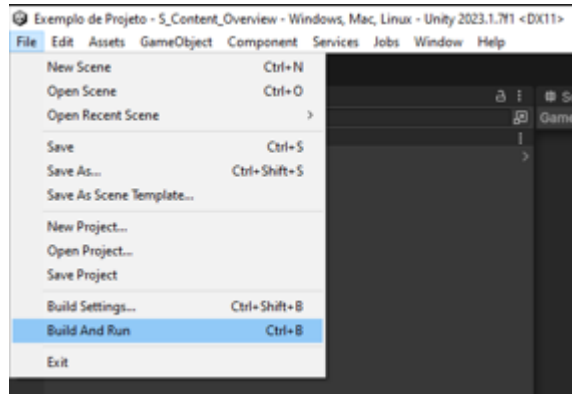


Como Gerar um Jogo Para Plataforma Desejada

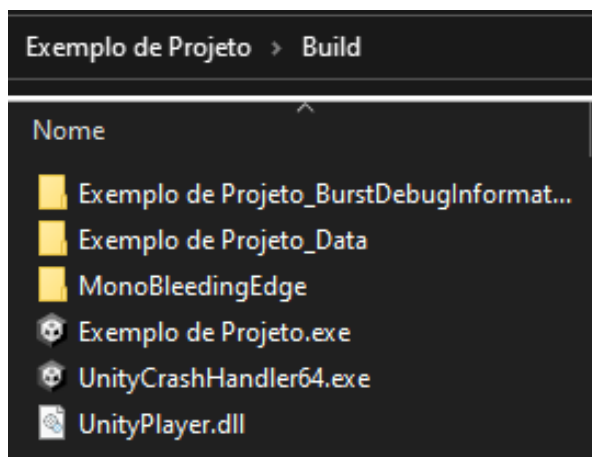
- Para gerar seu jogo para outras plataformas;
- Clique em **File->Build Settings...**;
- Nesta janela é possível escolher as plataformas instaladas em sua Unity e alterar algumas configurações;
- Após as configurações é só clicar em **Build And Run** e seguir as instruções específicas.



Como Gerar Jogos



Agora é Só Distribuir Seu Jogo!



A pasta **Build** representa os arquivos do seu jogo para Windows

