**Marcely ArruDA**

**mAYSA EDUARDA**

**ISADORA CHEIN**

**AMANDA LATORRACA**

**INTEGRAÇÃO DOS ELEMENTOS MULTIMÍDIA AO JOGO DIGITAL**

Cuiabá -MT

2024

**Marcely ArruDA**

**mAYSA EDUARDA**

**ISADORA CHEIN**

**AMANDA LATORRACA**

**INTEGRAÇÃO DOS ELEMENTOS MULTIMÍDIA AO JOGO DIGITAL:**

Trabalho de Conclusão de que a multimídia significa que uma informação digital pode ser representada através de áudio, vídeo e animação em conjunto com mídias tradicionais (texto, gráficos e imagens) simultaneamente.

Orientador: Prof. Dr. Xxxxxxxxxx

Orientador: Prof. Dr. Xxxxxxxxxx

Orientador: Anderson Timoteo

Cuiabá-MT

2024

**RESUMO**

De 150 a 500 palavras para trabalhos acadêmicos. ResumoResumoResumoResumo ResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumoResumo.

**Palavras-chave:** Palavra. Palavra. Palavra.

**sumário**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | **INTRODUÇÃO** 01 |
| **2** | **TÍTULO** 02 |
| **2.1** | **Título da seção secundária** 03 |
| 2.1.1 | Título da seção terciária 04 |
| **3** | **CONCLUSÃO** 05 |
|  | **REFERÊNCIAS** 06 |
|  | **APÊNDICE A – TÍTULO** 07 |
|  | **ANEXO A – Título** 08 |

**iMPORTAÇÃO DE ASSETS:**

O Unity permite que você adicione diversos tipos de objetos em seu jogo, sejam eles imagens, sons, modelos 3D, etc. Esses objetos podem ser adicionados no seu projeto e na sua cena.

**FORMATOS:**

MOV, AVI, ASF, MPG, MPEG, MP4**.**

**compatibilidade:**

Imagens, vídeos, áudios, fontes

**FUNCIONALIDADE DE IMPORTAÇÃO DO ENGINE:**

Importação de modelos 3D;

Importação de texturas;

Importação de áudio;

Importação de animações;

Importação de scripts e assets programáveis;

Importação de dados de cena e iluminação.

**RECONFIGURAÇÃO DE MODELOS ASSETS:**

**1.Redimensionamento:**

Ajustar o tamanho dos modelos para se adequarem melhor ao ambiente ou para atender a requisitos específicos de um projeto.

**2.Re-texturização:**

Alterar as texturas dos modelos para dar uma aparência diferente ou para atender a um novo estilo visual.

Reposicionamento;

Remodelagem;

Reutilização de partes;

Re-rigging;

Otimização de polígonos;

Refinação visual.

**SPRITES:**

**1.Personagens:**

Sprites que representam personagens jogáveis, NPCs (personagens não jogáveis) e inimigos. Eles podem incluir várias animações, como caminhar, correr, pular, atacar e serem atingidos.

**2.Objetos:**

Sprites que representam itens colecionáveis, como moedas, power-ups, chaves e outros elementos interativos do jogo.

**3.Cenários:**

Sprites que compõem o ambiente do jogo, incluindo plataformas, paredes, portas, árvores, pedras e outros elementos estáticos ou móveis.

**4.Efeitos visuais:**

Sprites usados para criar efeitos visuais especiais, como explosões, fumaça, faíscas, fogo, magias e muito mais.

**5.Interface do usuário:**

Sprites utilizados na interface do usuário do jogo, como botões, ícones, barras de vida, pontuações, indicadores de status e outros elementos de HUD (heads-up display).

**6.Ícones e miniaturas:**

Sprites usados em menus, telas de seleção, mapas e outros lugares onde representações visuais compactas são necessárias.

**7.Texto e fontes:**

Sprites que contêm caracteres de fontes personalizadas, usadas para exibir texto no jogo, como diálogos, legendas e menus.

**REPOSITÓRIO ONLINE DE ARTES:**

**1.Unsplash:**

Uma plataforma onde você pode encontrar fotos de alta qualidade gratuitas e livres de direitos autorais.

**2.Pixabay:**

Similar ao Unsplash, oferece uma grande variedade de imagens gratuitas, além de vetores e ilustrações.

**3.Adobe stock:**

Um banco de imagens premium que oferece uma grande variedade de fotos, ilustrações, vetores e vídeos.

**4.ArtStation:**

Uma plataforma popular entre artistas digitais que oferece uma ampla gama de arte digital, incluindo modelos 3D, concept art, e muito mais.

**5.OpenGameArt:**

Especializado em recursos para jogos, incluindo sprites, texturas, músicas e efeitos sonoros gratuitos.

**6.GitHub:**

Não apenas para códigos, mas também para arte. Muitos desenvolvedores de jogos e projetos de software livre hospedam seus recursos gráficos e assets aqui.

**OBTENÇÃO DE ASSETS:**

**1.Sites de repositório de assets:**

Como mencionei antes, você pode visitar sites como OpenGameArt, Kenney, ou Itch.io, que oferecem uma ampla variedade de assets gratuitos para jogos e outros projetos. Esses sites geralmente incluem sprites, texturas, músicas, efeitos sonoros e muito mais.

**2.Plataforma de mercado:**

Existem também plataformas de mercado como Unity Asset Store ou Unreal Engine Marketplace, onde você pode encontrar uma grande variedade de assets de alta qualidade, tanto gratuitos quanto pagos. Esses incluem modelos 3D, texturas, animações, scripts e muito mais.

**3.Criação própria:**

Se você tiver habilidades artísticas ou acesso a um designer, pode criar seus próprios assets personalizados. Ferramentas como Photoshop, Blender, Maya e Illustrator são comumente usadas para criar assets para jogos, aplicativos e outros projetos.

**4.Redes sociais e comunidades;**

Participar de comunidades online, fóruns ou grupos de redes sociais dedicados ao desenvolvimento de jogos e design pode ser uma ótima maneira de encontrar assets exclusivos compartilhados por outros membros da comunidade.

**5.Crowdsourcing:**

Você também pode considerar plataformas de crowdsourcing, onde artistas freelancers podem ser contratados para criar assets personalizados de acordo com suas especificações.

**IMPORTAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE ASSETS:**

**1.Encontre os assets para o unity:**

Comece encontrando os assets que você deseja usar. Isso pode ser feito em sites como o Unity Asset Store, onde você pode encontrar uma variedade de assets, desde modelos 3D até scripts e efeitos sonoros.

**2.Baixe as assets;**

* Abra o Unity e crie ou abra um projeto existente.
* No painel de Projetos do Unity, navegue até a pasta onde deseja importar os assets.
* Arraste e solte os arquivos dos assets da pasta do seu computador para a pasta Assets no Unity. Isso importará os assets para o seu projeto.

**3.Importe os assets para o unity:**

* Abra o Unity e crie ou abra um projeto existente.
* No painel de Projetos do Unity, navegue até a pasta onde deseja importar os assets.
* Arraste e solte os arquivos dos assets da pasta do seu computador para a pasta Assets no Unity. Isso importará os assets para o seu projeto.

**4.Use os assets no seu projeto:**

* Depois que os assets estiverem importados, você pode começar a usá-los no seu projeto.
* Por exemplo, se você importou um modelo 3D, pode arrastá-lo para a cena para colocá-lo no ambiente.
* Se você importou um script, pode adicioná-lo a um objeto no Unity para adicionar funcionalidade ao seu jogo.

**5.Configure os assets conforme necessário:**

* Dependendo do tipo de asset, você pode precisar fazer ajustes ou configurações adicionais.
* Por exemplo, você pode precisar configurar materiais ou ajustar a escala e a posição de um modelo 3D.

**6.Teste e ajuste:**

* Após importar e configurar os assets, é importante testar seu projeto para garantir que tudo funcione conforme o esperado.
* Faça ajustes conforme necessário para garantir que os assets se integrem bem ao seu projeto e atendam aos seus requisitos.

**7.Otimize e refine:**

Uma vez que seus assets estejam integrados e funcionando conforme o esperado, você pode otimizá-los e refinar seu projeto para melhorar o desempenho e a qualidade geral.

**ANIMAÇÃO EM ENGINE:**

**1.Preparação dos assets:**

* Certifique-se de ter os assets necessários para a animação. Isso pode incluir sprites para uma animação 2D ou modelos 3D para uma animação 3D.

**2.Importação dos assets:**

* No Unity, por exemplo, importe os sprites ou modelos 3D para o seu projeto, como explicado anteriormente.

**3.Configuração da cena:**

* Crie uma nova cena ou abra uma cena existente onde deseja adicionar a animação.
* Adicione os sprites ou modelos 3D à cena e posicione-os conforme necessário.

**4.Criação de animação:**

* No Unity, você pode criar animações usando o sistema de animação.
* Selecione o objeto que você deseja animar na cena.
* Abra a janela de animação (Window > Animation) e clique em "Create" para criar uma nova animação.
* Isso criará um novo arquivo de animação no seu projeto e abrirá o editor de animação.
* No editor de animação, você pode adicionar keyframes para os diferentes atributos do objeto, como posição, rotação, escala, etc.
* Mova o objeto na cena para a posição desejada em um determinado ponto no tempo, adicione um keyframe e repita esse processo para criar a animação desejada.

**5.Teste e ajuste:**

* Após criar a animação, teste-a para garantir que esteja funcionando conforme o esperado.
* Faça ajustes conforme necessário para aprimorar a animação, como adicionar mais keyframes para suavizar os movimentos ou ajustar os tempos de duração.

**6.Integração com lógica do jogo:**

* Se necessário, integre a animação com a lógica do seu jogo. Isso pode envolver a reprodução da animação em resposta a certos eventos ou condições no jogo.

**7**.**Otimize e redefine.**

* Otimize a animação, se necessário, para garantir um bom desempenho do jogo.
* Refine a animação conforme necessário para melhorar a aparência e a sensação do jogo.

**1 ReferÊNCIAS**