**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:**

Redimensionamento;

Re-texturização;

Reposicionamento;

Remodelagem;

Reutilização de partes;

Re-rigging;

Otimização de polígonos;

Refinação visual.

**SPRITES**

Personagens;

Objetos;

Cenários;

Efeitos visuais;

Interface do usuário;

Ícones e miniaturas;

Texto e fontes.

**REPOSITÓRIO ONLINE DE ARTES:**

Unsplash;

Pixabay;

Adobe stock;

ArtStation;

OpenGameArt;

GitHub.

**OBTENÇÃO DE ASSETS:**

Sites de repositório de assets;

Plataforma de mercado;

Criação própria;

Redes sociais e comunidades;

Crowdsourcing.

**IMPORTAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE ASSETS:**

Encontre os assets para o unity;

Baixe as assets;

Importe os assets para o unity;

Use os assets no seu projeto;

Configure os assets conforme necessário;

Teste e ajuste;

Otimize e refine;

**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.

Teste e ajuste;

Integração com lógica do jogo;

Otimize e redefine.

**1 ReferÊNCIAS**