

Unity - Criação de Jogos 2D

Carga horária: 36 horas

TreinaWeb Tecnologia LTDA









CNPJ: 06.156.637/0001-58

Av. Paulista, 1765 - Conj 71 e 72








São Paulo - SP









CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
















1 - Introdução


 A história dos jogos 2D	
 O que é um jogo 2D	
 Por que aprender a fazer jogos 2D	
 Tipos de jogos 2D	
 Com o que devo me preocupar quando estou criando jogos 2D?	
 Arte em Alta resolução	
 Arte para games	Duração: 00:19:23
 Questionário	3 questões

2 - Criando o personagem

 Começando a criação do personagem	Duração: 00:21:27
 Retrabalhando o personagem	Duração: 00:22:34
 Iniciando a pintura	Duração: 00:55:29
 Pintura do personagem - Parte 01	Duração: 00:30:03
 Pintura do personagem - Parte 02	Duração: 00:11:50
 Pintura do personagem - Parte 03	Duração: 00:19:32
 Pintura do personagem - Parte 04	Duração: 00:15:39
 Pintura do personagem - Parte 05	Duração: 00:43:30
 Pintura do personagem - Parte 06	Duração: 00:10:09
 Questionário	3 questões

3 - Arte Pixelada	
 Arte pixelada	
 Softwares a serem utilizados	
 PyxelEdit	Duração: 00:08:46
 Criando desenho pixalado com PyxelEdit	Duração: 00:25:06
 Criando personagem pixelado	Duração: 00:25:23
 Animando personagens pixalados - parte 01	Duração: 00:23:56
 Animando personagens pixalados - parte 02	Duração: 00:15:58
 Questionário	3 questões

4 - Obtendo e conhecendo o Unity	
 Unity3D e 2D	
 Obtendo a Unity	
 Criando um projeto na Unity	
 Conhecendo a interface da Unity.	
 Organizando as coisas dentro da Unity	
 Importação de mídias	
 Importação e exportação de pacotes	
 Interface do Unity	Duração: 00:30:53
 Criando um projeto	Duração: 00:14:24
 Criando Cena e o efeito de passar de fase	Duração: 00:14:17
 GameObjects e Prefabs	Duração: 00:12:36
 Nomes e Tags	Duração: 00:14:49
 Layers	Duração: 00:14:48
 Components	Duração: 00:12:36
 Questionário	3 questões

















5 - Scroll	
 Scroll de Imagens	
 Trabalhando com Scroll em uma cena	Duração: 00:08:28
 Trabalhando com Parallaxscroll	Duração: 00:06:10
 Questionário	3 questões






6 - Inputs		
▶	Input Teclado	Duração: 00:11:38
▶	Input Mouse	Duração: 00:08:10
▶	Input Joystick	Duração: 00:06:43
▶	Input Scroll do Mouse	Duração: 00:09:44
▶	Input Mobile	Duração: 00:14:56
📦	Questionário	3 questões



7 - Iluminação e partículas		
📄	Iluminação de cena	
📄	Partículas no mundo 2D	
▶	Trabalhando com partículas	Duração: 00:41:15
📦	Questionário	3 questões


8 - Menu e elementos da interface		
📄	Menu 2D	
▶	Criando um menu	Duração: 00:17:42
▶	Criando uma barra de vida	Duração: 00:30:19
▶	Criando uma barra de energia	Duração: 00:06:14
▶	Criando um save game	Duração: 00:05:29
📦	Questionário	3 questões


















9 - Game Design Document		
📄	Criação de um GDD	
▶	Criando um GDD	Duração: 00:21:45
📦	Questionário	3 questões


10 - Fazendo uso do 3D	
 Uso de modelos 3D em jogos 2D	
 Usando modelos 3D em jogo 2D (jeito fácil)	
 Técnicas 3D e 2D	Duração: 00:11:21
 Programas de modelagem 3D que posso usar	
 Obtendo o Sketchup	
 Obtendo o Blender	
 Modelagem com 3DS Max	Duração: 00:24:29
 Mapeamento UV com 3DS Max	Duração: 00:08:50
 Modelagem com Blender	Duração: 00:17:20
 Mapeamento de objetos com Blender	Duração: 00:08:14
 Animação de personagem via Bones	Duração: 00:22:12
 Modelagem com Sketchup	Duração: 00:32:04
 Adicionando texturas com Sketchup	Duração: 00:06:46
 Modelagem com Wings3D	Duração: 00:19:19
 Mapeamento com Wings3D	Duração: 00:17:44
 Questionário	3 questões

11 - Física	
 Física	
 Física básica para jogos 2D	
 Física avançada	
 Adicionando força a um objeto de game via código	
▶ Física para games	Duração: 00:18:01
▶ Adicionando força a um game object	Duração: 00:13:58
▶ Trabalhando com SpringJoint	Duração: 00:13:22
▶ Trabalhando com DistanceJoint	Duração: 00:09:01
▶ Trabalhando com HingeJoint	Duração: 00:10:47
▶ Trabalhando com SliderJoint	Duração: 00:05:15
▶ Trabalhando com Constant Force	Duração: 00:10:33
▶ Trabalhando com AreaEffector	Duração: 00:15:17
▶ Trabalhando com PointEffector	Duração: 00:15:14
▶ Trabalhando com PlataformEffector	Duração: 00:13:29
▶ Trabalhando com SurfaceEffector	Duração: 00:05:48
▶ Trabalhando com materiais físicos	Duração: 00:05:30
 Questionário	3 questões

12 - Colisões	
▶ Colisões	Duração: 00:15:28
▶ Pulo de personagens	Duração: 00:09:22
▶ Trigger	Duração: 00:16:59
▶ Trabalhando com wheel joint 2D	Duração: 00:11:36
▶ Criando tiros 2D	Duração: 00:11:17
▶ Efeito de quebra	Duração: 00:06:21
 Coleta de itens	
 Questionário	3 questões

13 - Áudio		
	Áudio em games 2D	
	Trabalhando com áudio	Duração: 00:07:56
	Questionário	3 questões

14 - Animação		
	Animação via imagesheet	
	Softwares para animação 2D	
	Conhecendo o Spriter2D	
	Primeiro projeto	
	Spriter Parado	Duração: 00:31:52
	Spriter Correndo	Duração: 00:17:52
	Spriter Atingido	Duração: 00:15:25
	Spriter Bones	Duração: 00:09:07
	Efeito explosão - Parte 01	Duração: 00:18:54
	Efeito explosão - Parte 02	Duração: 00:22:29
	Animação interna	
	Preparação para animar	Duração: 00:14:04
	Anima parado	Duração: 00:13:31
	Anima correndo	Duração: 00:10:10
	Anima atingido	Duração: 00:04:02
	Qualidade e tipo de imagens	
	Questionário	3 questões

15 - Mapas		
	TileMap	
	Criando um TileMap	Duração: 00:12:37
	Questionário	3 questões

16 - Inteligência artificial

 IA 2D

▶ Coroutines

Duração: 00:05:55

 Questionário

3 questões

17 - Otimizando o jogo

▶ Otimizando os jogos

Duração: 00:10:48

 Questionário

3 questões

18 - Jogo Completo

▶ Criando um jogo completo - Parte 01

Duração: 00:07:23

▶ Criando um jogo completo - Parte 02

Duração: 00:27:30

19 - Conclusão

 Conclusão

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#) .