











# Unity - Criação de Jogos 2D











Carga horária: 36 horas

## 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 pixelado com PyxelEdit

Duração: 00:25:06

▶ Criando personagem pixelado

Duração: 00:25:23

▶ Animando personagens pixelados - parte 01

Duração: 00:23:56

▶ Animando personagens pixelados - 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 PlatformEffector	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](#).