

# UNITY 2D



## Cronograma do Curso

Nesse curso vamos ensinar você como criar jogos utilizando o **Unity3D** uma das mais poderosas ferramentas do mercado de games e não vamos ensinar-lhe apenas a como utilizar o Unity, mas também como desenvolver os mais variados tipos de jogos que atualmente conquista a maior parte dos jogadores ao redor do globo. Ao final você estará apto a criar **jogos** utilizando essa maravilhosa ferramenta.

**Carga Horária: 36h**

1. PRIMEIROS COMANDOS
  - tela inicial
  - login
  - criar ou abrir projeto
  - 2d ou 3d
2. ÁREA DE TRABALHO - VISÃO GERAL
  - visão em 2d ou 3d
  - aba scene e Game
3. CRIAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
  - Menu GameObject - 3d ou 2d Object
  - Controles de teclado e mouse
4. PRINCIPAIS MENUS
  - Estrutura do projeto:
  - manipulação da área de trabalho
  - Menu Hierarquia
  - Menu Project
  - Menu Inspector
5. ABA GAME OBJECT
  - Criação de primitivas em 3d ou 2d
  - Transformers e Gizmos
  - Manipulação do Gizmo
6. CÂMERAS
  - Manipulação e configurações
  - Foco
  - Hierarquia de posição
7. MATERIAIS
  - Atribuição de materiais
  - Emissão de luz
  - Configuração de materiais
8. CENAS
  - Criação e salvamento
  - Manipuladores
9. PREFABS
  - Definição e criação de prefabs
10. DIRETÓRIOS
  - Definição e usabilidade
11. HIERARQUIA
  - Estrutura básica
  - Importância
12. RECURSOS
  - Objeto Vazio

### 13. DEFINIÇÃO E USOS

- Física
  - i) Definição de corpos e colisões
  - ii) Gravidade e empuxo
  - iii) Velocidade
- Animação
  - i) Timeline
  - ii) Keyframes
  - iii) Curvas de animação
  - iv) Manipulação de menus
- Emissor de partículas
  - i) Criação
  - ii) Configuração
  - iii) usos

### 14. UNITY COMPONENTS

- Multi Purpose câmera
- FPS Controller
- 3d Third Person Controller
- Roller Ball
- CCTV
- Vehicles
- Roupagem

### 15. PROGRAMAÇÃO

- Eventos
  - i) Definição
  - ii) Criação
  - iii) Manipulação
- Variáveis
  - i) Tipos (publicas, privadas, etc)
  - ii) Subtipos (Int, float, etc)
  - iii) Manipulação
- Operadores Lógicos
- Operadores Aritméticos
- Estruturas de decisão
- Estruturas de Repetição

### 16. EXPORTAÇÃO

- Android
- IOS

### 17. PROJETOS

- Similar Flappy Bird
- Similar Timber
- Similar CandyCrush
- Similar Angry Birds

### EXEMPLOS DE JOGOS:



DESENVOLVIMENTO:

