Criação de Games com Unity 3D

O curso de Criação de Games foi desenvolvido com o objetivo ensinar a criar jogos, e ainda, como publicá-lo. Neste curso, o aluno aprende o essencial do aplicativo Unity. Ele estuda a estrutura do programa, os recursos que ele fornece, como inserir personagens, objetos e ainda a inserir e configurar scripts em cada um dos elementos. Aprende também como criar cenas, além de termos usados por desenvolvedores de jogos, fazendo com que tudo isso se torne um jogo flexível e interessante para atingir o público-alvo.

Ficha Técnica:

Carga horária média: 12 horas.

Pré-requisitos: ter feito o curso de Windows.

A quem se destina: a todas as pessoas que queiram adquirir conhecimento de um desenvolvedor de jogos.

Objetivo: preparar o aluno para usufruir com facilidade das ferramentas e recursos do aplicativo Unity e torná-lo público.

Técnicas didáticas: 1 simulador e 1 apostila.

Conteúdo do curso:

Atividade 1 - Introdução ao Desenvolvimento de Games: Nesta primeira atividade introdutória o aluno conhecerá o processo para a criação de jogos, os recursos usados por desenvolvedores, quais os

tipos de profissionais são necessários para criar jogos de última geração e ainda nomes técnicos usados no desenvolvimento dos games e quais suas funções.

Atividade 2 – Introdução ao Unity 3D: Será ensinado os recursos que o aplicativo Unity oferece como sobre sua interface, além ver como manusear os recursos dos painéis e de alguns componentes usados no aplicativo.

Atividade 3 – Trabalhando com Terrenos: O aluno aprenderá a inserir e configurar objetos na cena como gramas, lago, árvores e como fazer com que estes objetos tenham um formato mais realista usando recursos avançados e práticos.

Atividade 4 – Animações e Elementos de Ambientação: O conteúdo dessa atividade será: a inserção de animações nos objetos inseridos nas cenas, luzes, sombras e até mesmo neblina de forma que o jogo seja ambientado com a realidade.

Atividade 5 – Usando Sistema de Partículas no Unity: Nesta atividade o aluno conhecerá alguns elementos, seus conceitos e como inseri-los no game. Elementos estes que são usados como fenômenos naturais usados em forma de partículas, citando como exemplo a chuva.

Atividade 6 – Trabalhando com Áudio: Será ensinado como inserir áudios em diferentes elementos dentro das cenas do game, como os passos do personagem quando ele se movimentar, som das árvores etc., além de sons em 3D. Tudo para que quando o jogo seja executado, o jogador tenha mais emoção como se estivesse dentro do jogo.

Atividade 7 – Câmeras, Minimaps, Scripts e Inimigos: O aluno aprenderá como importar scripts aos objetos do jogo incluindo áudios, como editar estes scripts e como inserir câmeras de forma que o jogador tenha acesso a todas as áreas da cena.

Atividade 8 – Sistemas de Câmeras: O conteúdo dessa atividade será: inserir câmeras em primeira e terceira pessoa e como alterná-las, ou seja, inserir câmeras de forma que o jogador tenha a impressão de que seu personagem esteja sendo filmado enquanto joga além de aprender sobre algumas teorias sobre este recurso para que sejam usadas de maneira correta.

Atividade 9: Configurando e Publicando o Game: Será ensinado como publicar o jogo depois de pronto, para que players possam ter acesso ao game. O aluno também aprenderá a fazer algumas configurações para que a publicação atinja o público certo e que não ocorra problemas ao executar o game.