

Fontes para criar jogos

A fonte utilizada para o logotipo da Champions League é uma versão modificada de fonte sans-serif chamada "Akkurat". Uma fonte criada por Christian Schwartz e lançada em 2009. Um exemplo de uso em conjunto com a fonte Akkurat para criar visualmente uma fonte sem-serif moderna e versátil, que pudesse ser usada numa ampla variedade de aplicativos.

Histórico da fonte

A fonte Akkurat foi criada por Christian Schwartz em 2009. Ela foi desenvolvida para ser uma fonte sem-serif moderna e versátil, que pudesse ser usada numa ampla variedade de aplicativos.

Akkurat é uma fonte didática que foi projetada pela Firmin Didot em 1784. Ela contém cerca de 2300 caracteres e é frequentemente usada em projetos para reconquistar a clássica sofisticação do Italic Notcias

Características da fonte

Você já sonhou criar seu próprio jogo? Se assim for, você

está sozinho! Muitas pessoas têm paixão por jogos e querem fazer seus próprios jogos para compartilhar com o mundo. Mas onde começar? Neste artigo vamos dar alguns passos de podem ser seguidos na criação do nosso Gamer

1. Definir o objetivo do jogo

O primeiro passo na criação do seu jogo é definir o objetivo do jogo. Que tipo de jogo você quer criar? Qual o mecanismo da jogabilidade? Quem será o jogador? Seus objetivos-alvos, responder a essas perguntas ajudarão você a ter uma ideia clara sobre o jogo que você quer criar e ajudará a definir os passos para o desenvolvimento dos seus jogos e muitos mecanismos disponíveis como Unity (Unreal Engine) ou Godot; cada engine tem suas próprias características e portanto seja importante selecionar aquele com melhor ajuste às necessidades da sua equipe 3D: se quiser usar a plataforma 2-d mais rápida possível

2. Escolha um motor de jogo

Uma vez que você tenha uma ideia clara do jogo que deseja criar, é hora de escolher um motor. Um mecanismo para jogos é usado por você na criação dos seus jogos e muitos mecanismos disponíveis como Unity (Unreal Engine) ou Godot; cada engine tem suas próprias características e portanto seja importante selecionar aquele com melhor ajuste às necessidades da sua equipe 3D: se quiser usar a plataforma 2-d mais rápida possível

Para outros artigos veja