

Curso

Animação de Videojogos



Curso

Animação de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso/animacao-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

Os videojogos já não são apenas alguns pixéis no ecrã, criando uma figura que o utilizador mal consegue distinguir. Atualmente, são classificados como uma forma de arte que, muitas vezes, demora anos a ser finalizada. Neste sentido, à medida que a tecnologia avança, também a animação dos jogos avança, sendo produzida ao nível de um filme. Por isso, não é de estranhar que exista atualmente uma grande procura de designers com conhecimentos de animação, pois serão eles os responsáveis por tornar realidade as ideias captadas no *Storyboard*. Assim, com este programa, os alunos terão a oportunidade de aprender a realizar esta tarefa utilizando diferentes softwares, executando ações complexas, como o movimento das personagens e do ambiente.





“

O olho humano é atraído por imagens em movimento. É por isso que a animação nos videogames é tão importante”

Foi em 1958 que surgiu o primeiro videojogo da história: *Tennis for Two*. A sua jogabilidade era muito simples, consistindo em duas barras verticais que se moviam para fazer saltar um pequeno ponto para o outro lado do ecrã, emulando dois jogadores de ténis (daí o nome). Este facto foi revolucionário e abriu as portas ao que hoje são os jogos e a animação como tal.

Desde esse primeiro momento, a animação já era uma parte fundamental dos videojogos, e um não podia existir sem o outro. Com o tempo, evoluiu para algo mais do que uma simples ação em resposta à interação do jogador. Hoje em dia, constitui uma arte, na qual a expressividade e a emotividade são proporcionadas pelo realismo das personagens e do ambiente.

Por este motivo, este Curso irá fornecer a informação necessária para que os alunos se especializem em Animação de Videojogos, oferecendo uma aprendizagem completa e profunda sobre: animação 2D e 3D, manipulação do Studio Max, criação de controlos digitais (*Rigging*), animação do movimento de personagens e objetos, entre outros.

Todo o conteúdo será disponibilizado numa modalidade totalmente online, em que o aluno não terá que se deslocar fisicamente para um local para receber as aulas. Por outro lado, o certificado imediato deste Curso está pensado para garantir que o aluno se licencie imediatamente após terminar a última apresentação virtual. Ou seja, não é necessário apresentar um trabalho final para se especializar.

Este **Curso de Animação de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para tornar o processo de aprendizagem mais direto
- ♦ Conteúdos especializados sobre desenvolvimento e animação de videojogos
- ♦ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à *internet*

“ A animação evoluiu para uma forma de arte e o leitor pode ser responsável pela criação de cinemáticas espectaculares ”

“

A animação é fundamental para qualquer videojogo. Não existe uma sem a outra e pode ser o leitor a criá-la”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Não há melhor altura do que agora para se tornar um designer especializado em Animação de Videojogos.

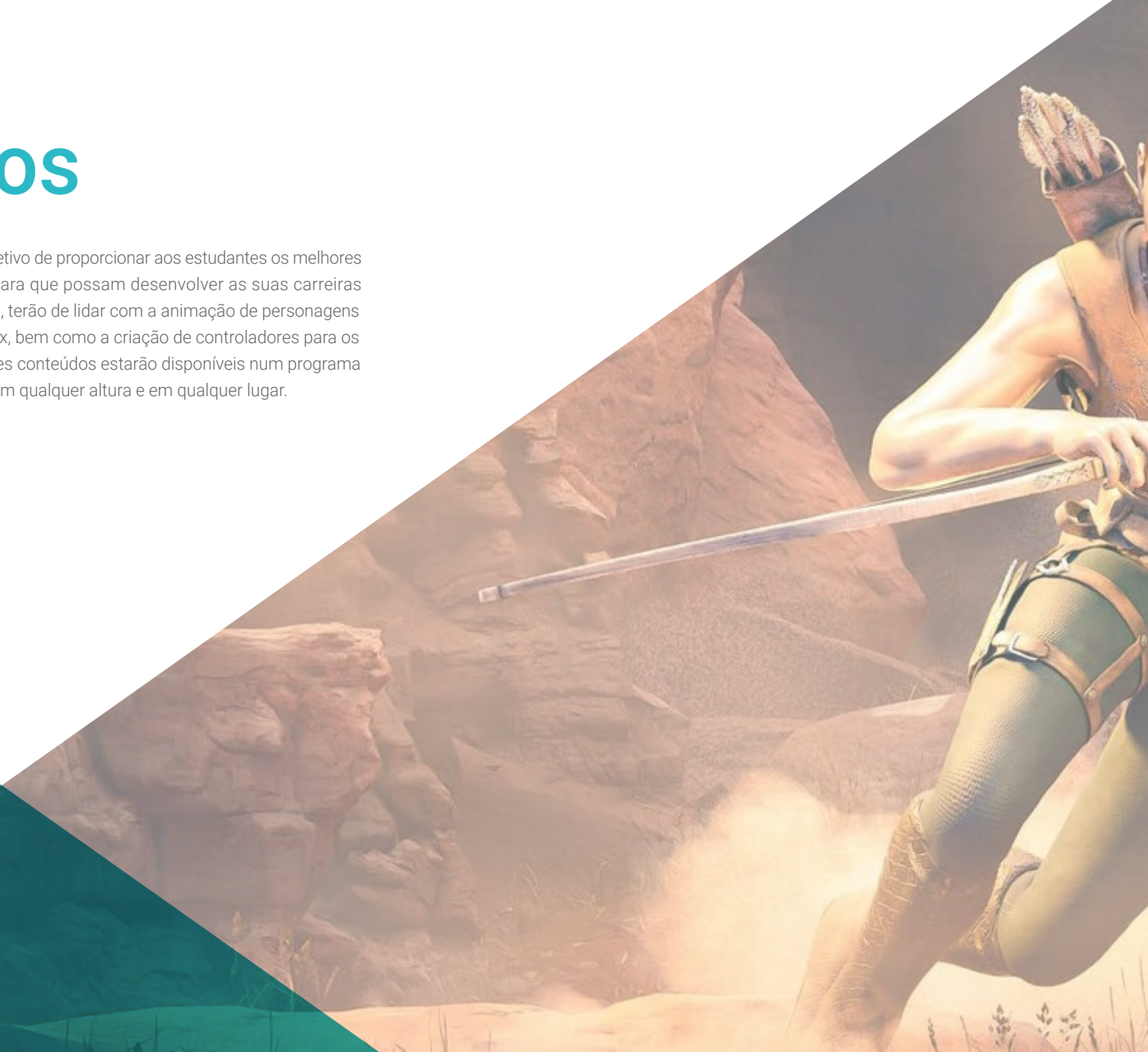
Após a conclusão deste programa online de Animação de Videojogos, terá uma carreira profissional.



02

Objetivos

Este Curso foi concebido com o objetivo de proporcionar aos estudantes os melhores conhecimentos sobre a matéria, para que possam desenvolver as suas carreiras profissionais na indústria. Para isso, terão de lidar com a animação de personagens e objetos utilizando o 3D Studio Max, bem como a criação de controladores para os incorporar na animação. Todos estes conteúdos estarão disponíveis num programa online, que poderá ser consultado em qualquer altura e em qualquer lugar.





“

Realizar animações que captem a atenção dos jogadores e tornem o videogame um sucesso mundial”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os diferentes géneros de videojogos, o conceito de jogabilidade e as suas características, a fim de os aplicar na análise de videojogos ou na criação do *design* de videojogos
- ◆ Aprofundar-se no processo de produção de um videojogo e na metodologia SCRUM para a produção de projetos
- ◆ Aprender as bases do *design* de videojogos e os conhecimentos teóricos que um *designer* de videojogos deve conhecer
- ◆ Conhecer as bases teóricas e práticas do *design* artístico de um videojogo





Objetivos específicos

- ◆ Animação 2D e 3D
- ◆ Conhecer a teoria da animação sobre elementos e personagens
- ◆ Conhecer o *Rigging* de animação 2D
- ◆ Animação em 3D Studio Max: movimento de elementos e personagens
- ◆ Conhecer o *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Saber como realizar animações avançadas de personagens



Com este Curso, alcançará todos os seus objetivos. Inscreva-se hoje para começar a crescer dentro da indústria"

03

Direção do curso

Este Curso de Animação de Videojogos é ministrado por um corpo docente de alto nível dentro da indústria. Os mesmos trabalharam durante anos como designers e animadores de videogames, pelo que conhecem as aptidões e competências que os profissionais da área devem ter. Desta forma, o aluno receberá uma aprendizagem especializada e atualizada, que lhe permitirá cobrir qualquer perfil solicitado pelos grandes nomes do setor.

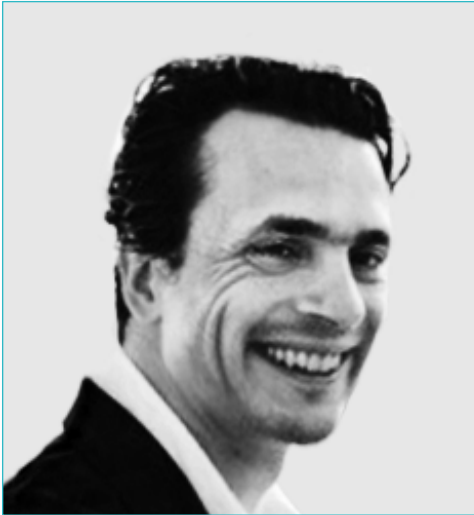




“

Anime os melhores videojogos com a experiência deste corpo docente”

Direção



Dr. Luis Felipe Blasco Vilches

- Designer Narrativo nos Estúdios Saona, Espanha
- Designer narrativo em Stage Clear Studios a desenvolver um produto confidencial
- Designer narrativo na HeYou Games no projeto "Youturbo"
- Designer e argumentista de produtos de e-learning e jogos sérios para a Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Designer de nível em Indigo para o projeto "Meatball Marathon"
- Professor de redação de guião no Mestrado em Criação de Jogos de Vídeo na Universidade de Málaga
- Professor na área de Videojogos em Design Narrativo e Produção dentro do Departamento de Cinema do TAI, Madrid
- Professor em Oficinas de Design Narrativo e Roteiro, e no Curso de Design de Jogos de Vídeo em ESCAV, Granada
- Licenciado em Filologia Hispânica pela Universidade de Granada
- Mestrado em Criatividade e Roteiro para a Televisão pela Universidade Rey Juan Carlos



04

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste programa foram concebidos tendo em conta as oportunidades de emprego dos futuros graduados. Por conseguinte, os estudantes receberão as ferramentas e as competências necessárias para serem bem sucedidos no setor. Tudo isto pode ser conseguido a partir de qualquer parte do mundo, graças ao modo online e à disponibilidade dos conteúdos. Isto permitir-lhes-á iniciar uma carreira independente no setor, prestando os seus serviços virtualmente ou dando início a uma produtora por conta própria.





“Este conteúdo foi concebido para o ajudar a ser o melhor. Não pense mais e inscreva-se já”

Módulo 1. A animação

- 1.1. A animação
 - 1.1.1. Animação tradicional
 - 1.1.2. Animação 2D
 - 1.1.3. Animação 3D
- 1.2. 12 Princípios de animação I
 - 1.2.1. Esticar e encolher
 - 1.2.2. Antecipação
 - 1.2.3. Encenação
- 1.3. 12 Princípios de animação II
 - 1.3.1. Ação direta e pose a pose
 - 1.3.2. Ação contínua e sobreposta
 - 1.3.3. Aceleração e desaceleração
- 1.4. 12 Princípios de animação III
 - 1.4.1. Arcos
 - 1.4.2. Ação secundária
 - 1.4.3. *Timing*
- 1.5. 12 Princípios de animação IV
 - 1.5.1. Exagero
 - 1.5.2. Desenho sólido
 - 1.5.3. Personalidade
- 1.6. Animação 3D
 - 1.6.1. Animação 3D I
 - 1.6.2. Animação 3D II
 - 1.6.3. Cinemática 3D
- 1.7. Animação avançada 2D
 - 1.7.1. Movimento de personagens I
 - 1.7.2. Movimento de personagens II
 - 1.7.3. Movimento de personagens III



- 1.8. *Rigging* de animação 2D
 - 1.8.1. Introdução do Rig em 2D
 - 1.8.2. Criação do Rig em 2D
 - 1.8.3. Rig facial em 2D
- 1.9. Animação 2D
 - 1.9.1. Movimento de objetos I
 - 1.9.2. Movimento de objetos II
 - 1.9.3. Movimento de objetos III
- 1.10. Cinemática
 - 1.10.1. Criar um cinemático 2D: introdução básica
 - 1.10.2. Criar um cinemático 2D: movimentos do ambiente
 - 1.10.3. Criar um cinemático 2D: exportação



*A animação continua a avançar.
Faça parte da inovação no final
desta qualificação"*

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso em Animação de Videojogos garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso em Animação de Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no **Curso**, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Animação de Videojogos**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Animação de Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Animação de Videojogos

