

Advanced Master

Arte Digital para Videogames



Advanced Master Arte Digital para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/advanced-master/advanced-master-arte-digital-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Metodologia

pág. 38

07

Certificado

pág. 46

01

Apresentação

Hoje em dia, os videogames exigem uma arte atraente para se destacar em um mercado cada vez mais saturado. Os criadores e diretores de arte desempenham um papel crucial, tendo que se adaptar a novas ferramentas e tecnologias, como a Realidade Virtual, que estão surgindo constantemente. Nesse contexto, a TECH desenvolveu este programa de estudos completo focado em Arte Digital para Videogames. Os alunos adquirirão as principais habilidades para trabalhar em estúdios de desenvolvimento de videogames de alto nível. Dessa forma, eles se aprofundarão em desenho profissional, volume, estética, cor e anatomia, analisando também o uso avançado de ferramentas como 3ds Max, Unity e Blender. Tudo isso em um formato 100% online, sem aulas presenciais ou horários fixos.





“

Amplie seus horizontes profissionais e aperfeiçoe suas habilidades em Blender, 3ds Max, Zbrush e outras ferramentas fundamentais para sua carreira como artista digital”

O setor de entretenimento digital teve um crescimento exponencial nos últimos anos, especialmente na criação de videogames. Esse fenômeno gerou uma grande demanda por profissionais especializados em arte digital para videogames, capazes de criar personagens, ambientes, objetos e cenários que atendam às demandas do setor e proporcionem uma experiência de jogo inesquecível para o usuário.

Nesse contexto, a TECH desenvolveu este Advanced Master em Arte Digital para Videogames, com o objetivo de capacitar de forma abrangente profissionais para esse setor em constante evolução. Os alunos matriculados neste curso terão a oportunidade de adquirir uma ampla variedade de habilidades e conhecimentos no campo da arte digital e serão qualificados para trabalhar em estúdios de desenvolvimento de videogames de alto nível.

Durante o curso, os alunos se aprofundarão em áreas importantes, como desenho profissional, volume, estética, cor, design de personagens e cenários e anatomia. Dessa forma, estudarão programas e ferramentas da indústria, como Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate, dominando todos os seus detalhes. Além disso, terão a oportunidade de desenvolver habilidades de trabalho em equipe, análise de projetos e narração visual, com o objetivo de estarem preparados para avançar de forma significativa no mercado de trabalho.

Tudo isso em um formato 100% online, permitindo que os alunos acessem o conteúdo de qualquer lugar e a qualquer momento. Isso lhes dará maior flexibilidade e liberdade para ajustar o ensino a seus horários e necessidades pessoais, sem ter que sacrificar nenhuma de suas responsabilidades.

Este **Advanced Master em Arte Digital para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design Artístico para Videogames
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial em metodologias inovadoras em Criação de Assets e modelos para videogames
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Aumente sua criatividade e desenvolva seu próprio estilo artístico, dando um destaque ao seu portfólio, com este Advanced Master da TECH”

“

Explore o potencial criativo das plataformas virtuais mais impressionantes, analisando a arte em 2D, 3D e Realidade Virtual”

A equipe de professores deste programa de estudos é formada por profissionais da área de Videogames, cuja experiência é somada neste curso, além de reconhecidos especialistas de empresas conceituadas e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um estudo imersivo e programado para qualificar em situações reais.

Este programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o aluno deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Domine técnicas profissionais de desenho, volume, estética, cor e anatomia para design de videogames com este Advanced Master.

Inscreva-se agora e descubra os fundamentos do design de vestuário e cenários, integrando as diferentes funções do artista em um grupo de trabalho interdisciplinar.



02 Objetivos

Este Advanced Master em Arte Digital para Videogames da TECH foi desenvolvido com o principal objetivo de oferecer aos profissionais as ferramentas específicas a serem usadas em sua prática diária, alcançando uma capacitação superior que será fundamental para seu crescimento profissional. Sem dúvida, uma oportunidade de estudo única que marcará um antes e um depois em sua carreira, melhorando sua empregabilidade e suas opções de progressão profissional.



A 3D rendered image of a dragon's head and wings. The dragon has large, curved, grey horns and orange-brown wings with a textured, scaly surface. The background is a light blue sky with soft, white clouds. The image is partially obscured by a teal and white geometric overlay on the right side of the page.

“

Desenvolva habilidades de trabalho em equipe, análise de projetos e narrativa visual para dar um salto significativo em sua carreira no setor de videogames”



Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver trabalhos de qualidade profissional
- ◆ Criar um portfólio especializado para o setor de videogames
- ◆ Ampliar seus conhecimentos de desenho
- ◆ Entender como funciona o setor de arte nos videogames
- ◆ Aprimorar habilidades de trabalho em equipe
- ◆ Analisar diferentes posições no setor
- ◆ Ampliar os conhecimentos de design
- ◆ Promover a apresentação de trabalhos de maneira profissional
- ◆ Aprofundar os conhecimentos técnicos artísticos
- ◆ Direcionar a carreira para seu emprego ideal
- ◆ Entender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *Hard Surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender as noções básicas de retopologia
- ◆ Entender as noções básicas das UVs
- ◆ Dominar o *Baking* em *Substance Painter*
- ◆ Manipular camadas de forma eficiente
- ◆ Criar um dossiê e apresentar o trabalho a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas melhor se adequam ao *Pipeline* para o aluno





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho profissional

- ◆ Conhecer os principais materiais com os quais um artista trabalha
- ◆ Aprender a fazer esboços digitais e esboços tradicionais
- ◆ Estudar a simplificação de formas geométricas complexas
- ◆ Aprimorar o desenho de linhas

Módulo 2. Volume

- ◆ Analisar as diferenças de 2D e 3D
- ◆ Desenvolver conhecimentos sobre sombras em planos e anatomia
- ◆ Conhecer os diferentes tipos de sombreado de acordo com o estilo escolhido
- ◆ Saber como aplicar o volume de acordo com a perspectiva e a cor

Módulo 3. Estética

- ◆ Estudar os diferentes estilos e cânones modernos
- ◆ Aprofundar os conhecimentos sobre a estilização do ser humano
- ◆ Desenvolver um estilo próprio
- ◆ Aprimorar a narrativa visual das obras

Módulo 4. Cor

- ◆ Conhecer o comportamento da luz e sua propagação
- ◆ Avaliar os diferentes aspectos da luz, nuances, saturação e contraste
- ◆ Estudar as diferentes técnicas de aplicação de cores
- ◆ Conhecer a importância da cor na arte dos videogames

Módulo 5. Programas na indústria

- ◆ Aprofundar o conhecimento dos diferentes programas usados atualmente no setor
- ◆ Conhecer as diferenças entre Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate
- ◆ Dominar a interface e as ferramentas do Photoshop
- ◆ Aprender a digitalizar a mídia tradicional profissionalmente

Módulo 6. 2D na indústria dos videogames

- ◆ Analisar o estado atual do setor de entretenimento digital
- ◆ Aprofundar o conhecimento dos diferentes tipos de artistas no setor
- ◆ Estudar a integração das diferentes funções do artista em um grupo de trabalho transversal
- ◆ Reconhecer a importância do diretor de arte em um projeto de videogame

Módulo 7. Anatomia

- ◆ Estudar a anatomia das formas orgânicas
- ◆ Diferenciar um esqueleto complexo de um esqueleto com formas simples
- ◆ Aprender a evitar erros comuns ao retratar um rosto humano
- ◆ Saber como aplicar corretamente as cores de acordo com os tons e as sombras no corpo humano

Módulo 8. Desenvolvimento do desenho

- ◆ Desenvolver técnicas de desenho próprias
- ◆ Criar rotinas de trabalho profissionais e eficazes
- ◆ Conhecer as técnicas para sair da zona de conforto
- ◆ Conhecer as comunidades para participar ativamente delas e buscar feedback

Módulo 9. O design em videogames

- ◆ Elaborar conceitos artísticos para o design de videogames
- ◆ Aprenda a criar personagens e *Props* profissionalmente
- ◆ Conhecer os fundamentos do design de vestuário e de cenários
- ◆ Analisar o trabalho para saber como limpá-lo e apresentá-lo de forma adequada

Módulo 10. Indústria da arte para videogames: Musts

- ◆ Conhecer em detalhes o ecossistema da indústria de videogames
- ◆ Criar um portfólio em diferentes idiomas
- ◆ Ter presença em sites e redes sociais relevantes para o setor
- ◆ Conhecer o trabalho remoto e a disciplina necessária para manter o profissionalismo

Módulo 11. O projeto e o motor gráfico Unity

- ◆ Desenvolver um projeto em VR
- ◆ Aprofundar-se em Unity orientada a VR
- ◆ Importar texturas e implementar os materiais necessários, de forma eficiente
- ◆ Criar uma iluminação realista e otimizada

Módulo 12. Blender

- ◆ Ser capaz de desenvolver materiais de procedimento
- ◆ Ser capaz de animar a modelagem
- ◆ Manipular confortavelmente simulações de fluidos, cabelos, partículas e roupas
- ◆ Executar renders de qualidade tanto em *Eevee* quanto em *Cycles*
- ◆ Aprender como manejar o novo *Grease Pencil* e como tirar o melhor proveito dele
- ◆ Aprender a usar os novos *Geometry Nodes* e ser capaz de fazer uma modelagem processual completa

Módulo 13. 3DS Max

- ◆ Dominar a modelagem em 3DS Max
- ◆ Conhecer a compatibilidade do 3DS Max com Unity para VR
- ◆ Conhecer os modificadores mais utilizados e utilizá-los com facilidade
- ◆ Utilizar técnicas reais de fluxo de trabalho

Módulo 14. Zbrush

- ◆ Ser capaz de criar qualquer tipo de malha para começar a modelagem
- ◆ Ser capaz de criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os pincéis *IMM* e *Curve*
- ◆ Levar uma modelagem *Low Poly* a *High Poly*
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade

Módulo 15. Retopo

- ◆ Dominar a retopologia de *Zbrush*
- ◆ Saber quando usar *Zremesher*, *Decimation Master* e *Zmodeler*
- ◆ Ser capaz de fazer a retopologia de qualquer modelagem
- ◆ Dominar a ferramenta profissional especializada *TopoGun*
- ◆ Capacitar o profissional na execução de retoques complexos

Módulo 16. UVs

- ◆ Dominar as ferramentas de UVs disponíveis no *ZBrush*
- ◆ Saber onde cortar uma modelagem
- ◆ Fazer o melhor uso do espaço das UVs
- ◆ Masterizar a ferramenta especializada *Rizom UV*

Módulo 17. Bakeado

- ◆ Entender os fundamentos do *Baking*
- ◆ Saber resolver os problemas que podem surgir ao realizar o *Bake* de um modelo
- ◆ Realizar o *Baking* de qualquer modelagem
- ◆ Masterizar o *Baking* em *Marmoset* em tempo real

Módulo 18. Substance Painter

- ◆ Utilizar as texturas do Substance de forma inteligente
- ◆ Criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Fazer texturas de qualidade para modelagem *Hard Surface*
- ◆ Fazer texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Ser capaz de fazer um bom *Render* para mostrar os *Props*



Módulo 19. Marmoset

- ◆ Analisar esta ferramenta em profundidade e oferecer ao profissional uma ideia de suas vantagens
- ◆ Criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Fazer texturas de qualidade para modelagem *Hard Surface*
- ◆ Fazer texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Ser capaz de fazer um bom *Render* para mostrar os *Props*

Módulo 20. Sci-fi Environment

- ◆ Fundamentar os conhecimentos adquiridos
- ◆ Compreender a utilidade de todas as recomendações aplicadas a um projeto real
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas melhor se adequam ao *Pipeline* para o aluno
- ◆ Ter um trabalho de qualidade profissional no *dossiê*

“Aumente sua presença em sites e redes sociais relevantes para o setor conhecendo os segredos para criar um portfólio atraente em diferentes idiomas”

03

Competências

A continuidade dos estudos durante a vida profissional é essencial para atualizar os conhecimentos e desenvolver as habilidades necessárias que permitam aos alunos alcançar o sucesso em diferentes áreas. Nos cargos de gestão, a atualização contínua dos conhecimentos se torna uma demanda crucial do setor, uma vez que o profissional assume maiores responsabilidades. Este curso permitirá que os profissionais adquiram as habilidades e competências específicas para dirigir com sucesso empresas audiovisuais, oferecendo a capacitação necessária para trabalhar de forma mais segura e eficaz.



“

Crie rotinas de trabalho eficazes, que lhe permitirão ser mais produtivo, graças às técnicas que você adquirirá ao final deste curso”



Competências gerais

- ◆ Desenvolver conceitos e desenhos para qualquer tipo de projeto
- ◆ Dominar as ferramentas mais comuns do setor
- ◆ Adaptar-se a todos os tipos de solicitações, estilos e ambientes de trabalho
- ◆ Criar uma forte disciplina de trabalho para se destacar da concorrência
- ◆ Explorar de maneira mais profunda o próprio estilo artístico e aprimorá-lo ao máximo
- ◆ Saber como realizar um projeto real do início ao fim
- ◆ Dominar as ferramentas necessárias para a criação de projetos de Realidade Virtual
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos e as habilidades de solução de problemas para otimizar o fluxo de trabalho
- ◆ Integrar conhecimentos e conseguir uma compreensão profunda dos diferentes usos da Realidade Virtual
- ◆ Saber identificar as limitações e diferenças em relação a outros setores da indústria 3D
- ◆ Compreender e internalizar os materiais mais empregados em Realidade Virtual aplicados aos sistemas do setor para sua eficiência e competitividade no mercado atual
- ◆ Realizar uma organização correta dos arquivos de um projeto profissional
- ◆ Fomentar a otimização dos recursos existentes nos diferentes softwares para a criação da Realidade Virtual





Competências específicas

- ◆ Estudar métodos pictóricos detalhadamente
 - ◆ Entender amplamente as rotinas artísticas
 - ◆ Entender amplamente o arquétipo humano
 - ◆ Desenvolver formas complexas a partir da memória
 - ◆ Utilizar profissionalmente as cores
 - ◆ Aprimorar os meios de apresentação de seus trabalhos
 - ◆ Simplificar formas geométricas complexas
 - ◆ Detalhar seu trabalho adequadamente e solicitar *Briefings*
 - ◆ Fazer o uso correto das referências
 - ◆ Gerar um *Development* artístico especializado
 - ◆ Conhecer, dominar e otimizar todas as ferramentas e softwares de design utilizados em Realidade Virtual
 - ◆ Aprofundar-se nos conceitos de renderização, modelagem, texturização e iluminação na criação da Realidade Virtual
 - ◆ Diferenciar as estratégias necessárias para criar um projeto desde o início com uma metodologia ordenada, economizando recursos e tempo com um resultado profissional
 - ◆ Obter um conhecimento profundo das alternativas para os problemas habituais enfrentados por um designer na execução de um projeto de Realidade Virtual
- ◆ Adquirir uma visão completa de todos os aspectos relacionados à Realidade Virtual, uma fase imprescindível para melhorar em um campo profissional especializado
 - ◆ Compreender a utilidade das diferentes recomendações mostradas e sua aplicação real na criação de projetos VR
 - ◆ Alcançar a consolidação dos conhecimentos adquiridos durante o processo de aprendizagem por meio da aplicação prática do conteúdo
 - ◆ Dominar o design das principais etapas da criação do material de Realidade Virtual
 - ◆ Elaborar um plano de controle eficaz para o trabalho criativo, bem como monitorar o projeto até sua conclusão
 - ◆ Apresentar projetos profissionais de Realidade Virtual



Aperfeiçoe o design de seus personagens, props e cenários de alta qualidade com este Advanced Master em Arte Digital para Videogames da TECH”

04

Direção do curso

Em sua máxima de oferecer uma educação de qualidade para todos, a TECH conta com profissionais renomados para que o aluno adquira um sólido conhecimento audiovisual. Por esta razão, o presente Advanced Master conta com uma equipe altamente qualificada com uma vasta experiência no setor, que oferecerá as melhores ferramentas para o aluno desenvolver as suas competências durante o curso. Desta forma, os estudantes tem as garantias que precisam para se especializarem no plano internacional, em um setor em expansão que lhes conduzirá ao sucesso profissional.





“

Todo o programa de estudos foi elaborado por especialistas com ampla experiência no setor de videogames, oferecendo uma abordagem prática diferenciada para toda a teoria abordada”

Direção



Sr. Jon Mikel Alaez

- Artista Conceitual para Personagens no Podcast English Coach
- Artista Conceitual em MasterD Render na Escuela de Videojuegos
- Formado em Belas Artes pela Universidade do País Basco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
- Mestrado em Concept Art e Ilustração Digital



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista Sênior de Ambientes e Elementos e Consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de textura para INMO-REALITY
- Artista de Props e Ambientes para jogos de PS4 na Rascal Revolt
- Formado em Artes Plásticas pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pelo Centro Universitário de Artes Digitais Voxel School
- Mestrado em Arte e Design para Videogames pela U-Tad Centro Universitário de Tecnologia e Arte Digital



Professores

Sra. Igone Martínez Marín

- ◆ Produtora e Publicitária de Videogames na SOEDESCO
- ◆ Embaixadora da Women in Games WIGJ
- ◆ Senior Video Editor e Social Media na Chicas Gamers
- ◆ Diretora de Publicidade e Product Manager na Meridiem Games
- ◆ Diretora de Marketing Digital do Grupo Atico34
- ◆ Editora de Vídeos na Boomerang TV
- ◆ Formada em Telecomunicações, com Especialização em Imagem e Som pela Universidade Politécnica de Madri
- ◆ Ciclo de Capacitação de Nível Superior em Produção de Mídia Audiovisual na Escola de Comunicação, Imagem e Som
- ◆ Curso de Comunicação Audiovisual da Pearson College London

Sr. Mario Márquez Maceiras

- ◆ Operador Audiovisual na PTM Pictures That Moves
- ◆ Gaming Tech Support Agent na 5CA
- ◆ Criador e Designer de Ambientes 3D e VR na Inmoreality
- ◆ Designer artístico na Seamantis Games
- ◆ Fundador da Evolve Games
- ◆ Formado em Design Gráfico pela Escola de Arte de Granada
- ◆ Formado em Design de Videogames e conteúdo interativo pela Escola de Arte de Granada
- ◆ Mestrado em Arte e Design para Videogames pela U-Tad, Centro Universitário de Tecnologia e Arte Digital

Sr. Pablo Morro

- ◆ Artista 3D especializado em modelagem, VFX e texturas
- ◆ Artista 3D na Mind Trips
- ◆ Formado em Criação e Design de Videogames pela Universidade Jaume I

05

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste curso foi elaborado tendo em vista as necessidades académicas dos profissionais na área de Gestão de Empresas Audiovisuais. Um conteúdo muito completo, que aborda as questões fundamentais do *business administration*, e também os aspectos mais relevantes da Indústria Audiovisual. Sem dúvida, um Advanced Master altamente qualificado para aqueles que desejam se especializar nesta área e avançar em sua carreira.



“

Descubra conteúdos inovadores adaptados aos requisitos artísticos mais exigentes no campo dos videogames”

Módulo 1. Desenho profissional

- 1.1. Materiais
 - 1.1.1. Tradicional
 - 1.1.2. Digitais
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e aquecimento
 - 1.2.1. Aquecimento
 - 1.2.2. Descanso
 - 1.2.3. Saúde
- 1.3. Formas geométricas
 - 1.3.1. Linha
 - 1.3.2. Elipse
 - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspectiva
 - 1.4.1. Ponto de fuga
 - 1.4.2. Múltiplos pontos de fuga
 - 1.4.3. Recomendações
- 1.5. Esboço
 - 1.5.1. Ajuste
 - 1.5.2. Digitais Tradicional
 - 1.5.3. Limpar
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sobre o esboço
 - 1.6.2. Digitais
 - 1.6.3. Aconselhamento
- 1.7. Sombreamento no desenho
 - 1.7.1. Tramas
 - 1.7.2. Desfoque
 - 1.7.3. Preenchimento
- 1.8. Simplificar formas
 - 1.8.1. Formas orgânicas
 - 1.8.2. Estruturas
 - 1.8.3. Fusão de formas simples

- 1.9. Tintura de mídia
 - 1.9.1. Tinturaria
 - 1.9.2. Canetas
 - 1.9.3. Digitais
- 1.10. Melhorar a linha
 - 1.10.1. Exercícios
 - 1.10.2. Pentear a linha
 - 1.10.3. Prática

Módulo 2. Volume

- 2.1. Formas tridimensionais
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Misturar formas
 - 2.1.3. Estudo
- 2.2. Sombras em planos
 - 2.2.1. Falta de luz
 - 2.2.2. Direção da luz
 - 2.2.3. Sombras em distintos objetos
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definição
 - 2.3.2. Dificuldade de luz
 - 2.3.3. Contato
- 2.4. Sombras em anatomia
 - 2.4.1. Rosto
 - 2.4.2. Planos corpo humano
 - 2.4.3. Iluminação
- 2.5. Sombreamento narrativo
 - 2.5.1. Exemplo
 - 2.5.2. Quando usar
 - 2.5.3. Exagero
- 2.6. Sombreamento de quadrinhos
 - 2.6.1. Estilo
 - 2.6.2. Tramas
 - 2.6.3. Autores

- 2.7. Sombreamento da manga
 - 2.7.1. Estilo
 - 2.7.2. Autores
 - 2.7.3. Execução
- 2.8. Tramas
 - 2.8.1. Tradicional
 - 2.8.2. Digitais
 - 2.8.3. Tramas feitas
- 2.9. Volume e perspectiva
 - 2.9.1. Sem sombreamento
 - 2.9.2. Formas
 - 2.9.3. Execução
- 2.10. Volume por cor
 - 2.10.1. Profundidade
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pincéis

Módulo 3. Estética

- 3.1. Estilo
 - 3.1.1. Antiguidade
 - 3.1.2. Modernos
 - 3.1.3. Videogames
- 3.2. Estilos e cânones modernos
 - 3.2.1. 8 cabeças
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videogames
- 3.3. Estilo americano
 - 3.3.1. Quadrinhos
 - 3.3.2. Ilustração
 - 3.3.3. Animação
- 3.4. Estilo asiático
 - 3.4.1. Mangá
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradicional

- 3.5. Estilo europeu
 - 3.5.1. História
 - 3.5.2. Quadrinho
 - 3.5.3. Ilustração
- 3.6. Estética por gênero
 - 3.6.1. Infantil/juvenil
 - 3.6.2. Fantasia
 - 3.6.3. Outros
- 3.7. Cânones
 - 3.7.1. História
 - 3.7.2. Cânones
 - 3.7.3. Flexibilidade
- 3.8. Estilização
 - 3.8.1. Ser humano
 - 3.8.2. Adaptabilidade
 - 3.8.3. Formas
- 3.9. Narração visual
 - 3.9.1. Significado
 - 3.9.2. Intenção
 - 3.9.3. Ambiente
- 3.10. Estilo próprio
 - 3.10.1. Análise
 - 3.10.2. Prática
 - 3.10.3. Recomendações

Módulo 4. Cor

- 4.1. Propagação da luz
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Exemplo
 - 4.1.3. Cor da luz
- 4.2. Luz em superfícies
 - 4.2.1. Reflexos
 - 4.2.2. Saltos
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*

- 4.3. Design e cor
 - 4.3.1. Exagero
 - 4.3.2. Imaginação
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luz em sombras
 - 4.4.1. Reflexos
 - 4.4.2. Cor nas sombras
 - 4.4.3. Truques
- 4.5. HUE/Matiz
 - 4.5.1. Definição
 - 4.5.2. Importância
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturação
 - 4.6.1. Definição
 - 4.6.2. Importância
 - 4.6.3. Uso
- 4.7. Value/contraste
 - 4.7.1. Definição
 - 4.7.2. Contraste na obra
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Cor na ilustração
 - 4.8.1. Diferenças
 - 4.8.2. Liberdade
 - 4.8.3. Teoria
- 4.9. Cor em *Concept Art*
 - 4.9.1. Importância
 - 4.9.2. Design e cor
 - 4.9.3. *Prop* cenário personagem
- 4.10. Cor na arte
 - 4.10.1. História
 - 4.10.2. Mudanças
 - 4.10.3. Referência

Módulo 5. Programas na indústria

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. Na indústria
 - 5.1.2. Bases
 - 5.1.3. Recomendações
- 5.2. Clip Estúdio Paint
 - 5.2.1. Diferenças
 - 5.2.2. O que o torna único?
 - 5.2.3. Para quem?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. Na indústria
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programas alternativos
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Outros
- 5.5. A interface do Photoshop
 - 5.5.1. Ferramentas
 - 5.5.2. Personalização
 - 5.5.3. Recomendações
- 5.6. Camadas no Photoshop
 - 5.6.1. Estilos de camada
 - 5.6.2. Camada de máscara
 - 5.6.3. Recomendações
- 5.7. Pincéis do Photoshop
 - 5.7.1. Onde encontrar?
 - 5.7.2. Crie o seu próprio
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato e dimensões
 - 5.8.1. JPG x PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Resolução da imagem

- 5.9. Cor no Photoshop
 - 5.9.1. Uma camada
 - 5.9.2. Múltiplas camadas
 - 5.9.3. Recomendações
- 5.10. Digitalização a partir da mídia tradicional
 - 5.10.1. Digitalização
 - 5.10.2. Edição Photoshop
 - 5.10.3. Apagar cores

Módulo 6. 2D na indústria dos videogames

- 6.1. Indústria do entretenimento digital
 - 6.1.1. Atualidade
 - 6.1.2. Concorrência
- 6.2. *Arte Conceitual*
 - 6.2.1. Importância
 - 6.2.2. Tipos
 - 6.2.3. Cinema/videogames
- 6.3. Ilustração
 - 6.3.1. Ilustração para videogames
 - 6.3.2. Utilidade
 - 6.3.3. Recomendações
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Planejamento
 - 6.4.3. História
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Diferenças
 - 6.5.2. Importância
 - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Atualidade
 - 6.6.2. Recomendações
 - 6.6.3. Programas

- 6.7. Animadores
 - 6.7.1. 3D:
 - 6.7.2. 2D em videogames
 - 6.7.3. Recomendações
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importância
 - 6.8.2. Estudios grandes
 - 6.8.3. em Videogames
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Atualidade
 - 6.9.3. Recomendações
- 6.10. Diretor de arte
 - 6.10.1. Importância
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Concorrência

Módulo 7. Anatomia

- 7.1. Rendas e formas orgânicas
 - 7.1.1. Prática
 - 7.1.2. Complexidade
 - 7.1.3. Rotina
- 7.2. Referências
 - 7.2.1. Ao vivo
 - 7.2.2. Sites
 - 7.2.3. Boas referências
- 7.3. Esqueleto formas simples
 - 7.3.1. Entendimento
 - 7.3.2. Sobre as imagens
 - 7.3.3. Simplificar
- 7.4. Esqueleto complexo
 - 7.4.1. Progredir
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. Do simples ao complexo

- 7.5. O músculos
 - 7.5.1. Sobre referências
 - 7.5.2. Músculos por utilidade
 - 7.5.3. Tipos de corpos
- 7.6. Crânio
 - 7.6.1. Estrutura
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Recomendações
- 7.7. Rosto humano
 - 7.7.1. Proporções
 - 7.7.2. Erros mais comuns
 - 7.7.3. Recomendações
- 7.8. Anatomia perfil
 - 7.8.1. Recomendações
 - 7.8.2. Diferenças
 - 7.8.3. Construção
- 7.9. Anatomia 3/4
 - 7.9.1. O que eu preciso considerar?
 - 7.9.2. Recomendações
 - 7.9.3. Diferenças
- 7.10. Cor do corpo humano
 - 7.10.1. Translucidez
 - 7.10.2. Cor nas sombras
 - 7.10.3. Tônus

Módulo 8. Desenvolvimento do desenho

- 8.1. Desenhar a partir da imaginação
 - 8.1.1. Começar
 - 8.1.2. Práticas
 - 8.1.3. Recomendações
- 8.2. Pesquisa e desenvolvimento de referência
 - 8.2.1. Diferentes referências
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Referências a evitar

- 8.3. Rotinas
 - 8.3.1. Rotina
 - 8.3.2. Desfrutar estúdios
 - 8.3.3. Descanso
- 8.4. Desenho de poses
 - 8.4.1. Paginação
 - 8.4.2. Tempo
 - 8.4.3. Diárias
- 8.5. Desenvolver um bloco de notas
 - 8.5.1. Qual bloco de notas?
 - 8.5.2. Quando
 - 8.5.3. Conteúdo
- 8.6. Sair da zona de conforto
 - 8.6.1. Mudar
 - 8.6.2. Abstração
- 8.7. Provar estilos
 - 8.7.1. Autores
 - 8.7.2. Diferenças
 - 8.7.3. Estudar
- 8.8. Buscar feedback
 - 8.8.1. Amizades
 - 8.8.2. Redes sociais
 - 8.8.3. Não levar para o lado pessoal
- 8.9. Participar de comunidades
 - 8.9.1. Comunidades online
 - 8.9.2. Eventos regionais
- 8.10. Melhorar as bases
 - 8.10.1. Práticas
 - 8.10.2. Voltar
 - 8.10.3. Refazer



Módulo 9. O design em videogames

- 9.1. Design em videogames
 - 9.1.1. Design e videogames
 - 9.1.2. *Concept*
- 9.2. Ideação
 - 9.2.1. Referências
 - 9.2.2. Escrito
 - 9.2.3. Esboços
- 9.3. Iteração
 - 9.3.1. Silhuetas
 - 9.3.2. Recomendações
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Design de personagens
 - 9.4.1. Psicologia do personagem
 - 9.4.2. Cor
 - 9.4.3. Detalhes
- 9.5. Design de *Props*
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilidade
 - 9.5.3. Importância
- 9.6. Cenografia
 - 9.6.1. Composição
 - 9.6.2. Detalhes
 - 9.6.3. Profundidade
- 9.7. Design de vestuário
 - 9.7.1. Referência
 - 9.7.2. Inspiração
 - 9.7.3. Originalidade
- 9.8. As cores no design
 - 9.8.1. Significado
 - 9.8.2. Psicologia
 - 9.8.3. Pontos focais

- 9.9. Utilidade na obra
 - 9.9.1. Setor de videogames
 - 9.9.2. Equipamento 3D
 - 9.9.3. Projeto
- 9.10. Design do show artístico
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Trabalho acabado
 - 9.10.3. Limpeza

Módulo 10. Indústria da arte para videogames: *Musts*

- 10.1. Imagem profissional
 - 10.1.1. Apresentando seu trabalho
 - 10.1.2. Popularidade
 - 10.1.3. Comunidades
- 10.2. Portfólio
 - 10.2.1. Paginação
 - 10.2.2. Físico
 - 10.2.3. Recomendações
- 10.3. Apresentação de trabalhos
 - 10.3.1. Limpar esboços
 - 10.3.2. Montar
 - 10.3.3. Formato
- 10.4. Portfólio
 - 10.4.1. Recomendações
 - 10.4.2. Idiomas
 - 10.4.3. Dados
- 10.5. Práticas
 - 10.5.1. Internacional
 - 10.5.2. Híbridas
- 10.6. Redes sociais
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram

- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plataformas
 - 10.7.2. Portfólio
 - 10.7.3. Contato
- 10.8. Trabalho em equipe
 - 10.8.1. Recomendações
 - 10.8.2. Comunicação
 - 10.8.3. Importância
- 10.9. Trabalhos à distância
 - 10.9.1. Horário
 - 10.9.2. Disciplina
 - 10.9.3. Idiomas

Módulo 11. O projeto e o motor gráfico Unity

- 11.1. O design:
 - 11.1.1. *Pureref*
 - 11.1.2. Escala
 - 11.1.3. Diferenças e limitações
- 11.2. Planejamento do projeto
 - 11.2.1. Planejamento modular
 - 11.2.2. *Blockout*
 - 11.2.3. Montagem
- 11.3. Visualização em Unity
 - 11.3.1. Configurar Unity para Oculus
 - 11.3.2. Oculus App
 - 11.3.3. Colisão e ajustes da câmera
- 11.4. Visualização em Unity: *Scene*
 - 11.4.1. Configuração Scene para VR
 - 11.4.2. Exportação de APKs
 - 11.4.3. Instalar APKs em Oculus Quest 2
- 11.5. Materiais em Unity
 - 11.5.1. *Standard*
 - 11.5.2. *Unlit*: especificidades deste material e quando usá-lo
 - 11.5.3. Otimização

- 11.6. Texturas em Unity
 - 11.6.1. Importar texturas
 - 11.6.2. Transparente
 - 11.6.3. *Sprite*
- 11.7. *Lighting*: iluminação
 - 11.7.1. Iluminação em VR
 - 11.7.2. Menu *Lighting* em Unity
 - 11.7.3. *Skybox* VR
- 11.8. *Lighting: Lightmapping*
 - 11.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 11.8.2. Tipos de luzes
 - 11.8.3. Emissivos
- 11.9. *Lighting 3: Bakeado*
 - 11.9.1. *Bakeado*
 - 11.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 11.9.3. Otimização
- 11.10. Organização e exportação
 - 11.10.1. *Folders*
 - 11.10.2. *Prefab*
 - 11.10.3. Exportar *Unity Package* e importar

Módulo 12. Blender

- 12.1. Interface
 - 12.1.1. Software Blender
 - 12.1.2. Controles e Shortcuts
 - 12.1.3. Cenas e customização
- 12.2. Modelagem
 - 12.2.1. Ferramentas
 - 12.2.2. Malhas
 - 12.2.3. Curvas e superfícies
- 12.3. Modificadores
 - 12.3.1. Modificadores
 - 12.3.2. Como são utilizados?
 - 12.3.3. Tipos de modificadores

- 12.4. Modelagem *Hard Surface*
 - 12.4.1. Modelagem de *Prop*
 - 12.4.2. Modelagem de *Prop* evolução
 - 12.4.3. Modelagem de *Prop* final
- 12.5. Materiais
 - 12.5.1. Asignação e componentes
 - 12.5.2. Criar materiais
 - 12.5.3. Criar materiais processuais
- 12.6. Animação e *Rigging*
 - 12.6.1. *Keyframes*
 - 12.6.2. *Armatures*
 - 12.6.3. *Constraints*
- 12.7. Simulação
 - 12.7.1. Fluidos
 - 12.7.2. Cabelo e partículas
 - 12.7.3. Roupas
- 12.8. Renderização
 - 12.8.1. *Cycles* e *Eevee*
 - 12.8.2. Luzes
 - 12.8.3. Câmeras
- 12.9. *Grease Pencil*
 - 12.9.1. Estrutura e primitivas
 - 12.9.2. Propriedades e modificadores
 - 12.9.3. Exemplos
- 12.10. *Geometry Nodes*
 - 12.10.1. Atributos
 - 12.10.2. Tipos de nodos
 - 12.10.3. Exemplos práticos

Módulo 13. 3DS Max

- 13.1. Configurando a interface
 - 13.1.1. Iniciando o projeto
 - 13.1.2. Salvamento automático e incremental
 - 13.1.3. Unidades de medida
- 13.2. *Menu Create*
 - 13.2.1. Objetos
 - 13.2.2. Luzes
 - 13.2.3. Objetos cilíndricos e esféricos
- 13.3. *Menu Modify*
 - 13.3.1. O menu
 - 13.3.2. Configuração de botões
 - 13.3.3. Usos
- 13.4. *Edit Poly: Poligons*
 - 13.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 13.4.2. *Edit Poligons*
 - 13.4.3. *Edit Geometry*
- 13.5. *Edit Poly: seleção*
 - 13.5.1. *Selection*
 - 13.5.2. *Soft Selection*
 - 13.5.3. *IDs e Smoothing Groups*
- 13.6. *Menu Hierarchy*
 - 13.6.1. Situação de eixos
 - 13.6.2. *Reset XForm e Freeze Transform*
 - 13.6.3. *Adjust Pivot Menu*
- 13.7. *Material Editor*
 - 13.7.1. *Compact Material Editor*
 - 13.7.2. *Slate Material Editor*
 - 13.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 13.8. *Modifier List*
 - 13.8.1. Modificadores de modelagem
 - 13.8.2. Modificadores de modelagem evolução
 - 13.8.3. Modificadores de modelagem final

- 13.9. *Xview e Non-Quads*
 - 13.9.1. *XView*
 - 13.9.2. Verificando se há erros na geometria
 - 13.9.3. *Non-Quads*
- 13.10. Exportando para Unity
 - 13.10.1. Triangular o Asset
 - 13.10.2. *DirectX ou OpenGL* para normais
 - 13.10.3. Conclusões

Módulo 14. Zbrush

- 14.1. Zbrush
 - 14.1.1. *Polymesh*
 - 14.1.2. *Subtools*
 - 14.1.3. *Gizmo 3D*
- 14.2. Criar malhas
 - 14.2.1. *Quick Mesh* e primitivas
 - 14.2.2. *Mesh Extract*
 - 14.2.3. *Booleanas*
- 14.3. Técnicas de escultura
 - 14.3.1. *Simetria*
 - 14.3.2. Principais pincéis
 - 14.3.3. *DynaMesh*
- 14.4. Máscaras
 - 14.4.1. Pincéis e menu de máscaras
 - 14.4.2. Máscaras em pincéis
 - 14.4.3. *Polygroups*
- 14.5. Técnicas de escultura de *Prop* orgânico k
 - 14.5.1. Técnicas de escultura *LowPoly*
 - 14.5.2. Técnicas de escultura *LowPoly* evolução
 - 14.5.3. Técnicas de escultura *LowPoly* final
- 14.6. Pincéis IMM
 - 14.6.1. Controles
 - 14.6.2. Inserir *Multi Mesh*
 - 14.6.3. Criação de pincéis IMM

- 14.7. Pincéis *Curvos*
 - 14.7.1. Controles
 - 14.7.2. Criação de pincéis *Curve*
 - 14.7.3. Pincéis IMM com curvas
- 14.8. *High Poly*
 - 14.8.1. Subdivisões e *Dynamic Subdivisions*
 - 14.8.2. *HD-geometry*
 - 14.8.3. Projetar ruído
- 14.9. Outros tipos de malhas
 - 14.9.1. *MicroMesh*
 - 14.9.2. *NanoMesh*
 - 14.9.3. *ArrayMesh*
- 14.10. Técnicas de escultura de *Prop* orgânico *High Poly*
 - 14.10.1. Técnicas de escultura de *prop*
 - 14.10.2. Técnicas de escultura de *prop* evolução
 - 14.10.3. Técnicas de escultura de *prop* final

Módulo 15. Retopo

- 15.1. Retopo em *Zbrush-Zremesher*
 - 15.1.1. *Zremesher*
 - 15.1.2. Guias
 - 15.1.3. Exemplos
- 15.2. Retopo em *Zbrush-Decimation* Máster
 - 15.2.1. Decimation Máster
 - 15.2.2. Combiná-lo com pincéis
 - 15.2.3. *Workflow*
- 15.3. Retopo em *Zbrush-Zmodeler*
 - 15.3.1. *Zmodeler*
 - 15.3.2. Modos
 - 15.3.3. Corrigir a malha
- 15.4. Retopologia de *Prop*
 - 15.4.1. Retopo de *Prop* *HardSurface*
 - 15.4.2. Retopo de *Prop* Orgânico
 - 15.4.3. Retopo de uma mão

- 15.5. *TopoGun*
 - 15.5.1. Vantagens do *TopoGun*
 - 15.5.2. A interface
 - 15.5.3. Importação
- 15.6. *Tools: Edit*
 - 15.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 15.6.2. *Simple Create Tool*
 - 15.6.3. *Draw Tool*
- 15.7. *Tools: Bridge*
 - 15.7.1. *Bridge Tool*
 - 15.7.2. *Brush Tool*
 - 15.7.3. *Extrude Tool*
- 15.8. *Tools: Tubes*
 - 15.8.1. *Tubes Tool*
 - 15.8.2. *Symmetry Setup*
 - 15.8.3. Subdivisão *Feature* e *Baking* de mapas
- 15.9. Retopo de uma cabeça
 - 15.9.1. *Loops* faciais
 - 15.9.2. Otimização da malha
 - 15.9.3. Exportação
- 15.10. Retopo corpo completo
 - 15.10.1. *Loops* corporais
 - 15.10.2. Otimização da malha
 - 15.10.3. Requisitos para VR

Módulo 16. UVs

- 16.1. UVs Avançadas
 - 16.1.1. *Warnings*
 - 16.1.2. Cortes
 - 16.1.3. Densidade de textura
- 16.2. Criação de UVs em *Zbrush-UVMaster*
 - 16.2.1. Controles
 - 16.2.2. *Unwrap*
 - 16.2.3. Topologia Unusual

- 16.3. UVMaster: *Painting*
 - 16.3.1. *Control Painting*
 - 16.3.2. Criação de *Seams*
 - 16.3.3. *Checkseams*
- 16.4. UVMaster: *Packing*
 - 16.4.1. *UV Packing*
 - 16.4.2. Criação de ilhas
 - 16.4.3. *Flatten*
- 16.5. UVMaster: clones
 - 16.5.1. Trabalhar com clones
 - 16.5.2. *Polygroups*
 - 16.5.3. *Control Painting*
- 16.6. *Rizom UV*
 - 16.6.1. *Rizom Script*
 - 16.6.2. A interface
 - 16.6.3. Importando com UVs ou sem UVs
- 16.7. *Seams and Cuts*
 - 16.7.1. Atalhos do teclado
 - 16.7.2. Panel 3D
 - 16.7.3. Panel UV
- 16.8. *UV Unwrap e Layout Panel*
 - 16.8.1. *Unfold*
 - 16.8.2. *Optimize*
 - 16.8.3. *Layout e Packing*
- 16.9. *UV mais Tools*
 - 16.9.1. *Align, Straighten, Flip e Fit*
 - 16.9.2. *TopoCopy e Stack1*
 - 16.9.3. *Edge Loop* parâmetros
- 16.10. *UV Rizom avançado*
 - 16.10.1. *Auto Seams*
 - 16.10.2. *UVs Channels*
 - 16.10.3. *Texel Density*

Módulo 17. *Bakeado*

- 17.1. *Baking* de modelagens
 - 17.1.1. Preparar o modelo para *Baking*
 - 17.1.2. Fundamentos do *Baking*
 - 17.1.3. Opções de processamento
- 17.2. *Bake* do modelo: *Painter*
 - 17.2.1. *Baking* em *Painter*
 - 17.2.2. *Bake Low Poly*
 - 17.2.3. *Bake High Poly*
- 17.3. *Bake* do modelo: caixas
 - 17.3.1. Utilizar caixas
 - 17.3.2. Ajustar distâncias
 - 17.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 17.4. *Bake* de mapas
 - 17.4.1. Normais
 - 17.4.2. ID
 - 17.4.3. *Ambient Occlusion*
- 17.5. *Bake* de mapas: curvaturas
 - 17.5.1. Curvatura
 - 17.5.2. *Thickness*
 - 17.5.3. Melhorar a qualidade dos mapas
- 17.6. *Baking* em Marmoset
 - 17.6.1. Marmoset
 - 17.6.2. Funções
 - 17.6.3. *Baking em Real Time*
- 17.7. Configurar o documento para *Baking* em Marmoset
 - 17.7.1. *High Poly* e *Low Poly* em 3ds Max
 - 17.7.2. Organizando a cena em Marmoset
 - 17.7.3. Verificando que tudo está correto
- 17.8. Panel *Bake Project*
 - 17.8.1. *Bake Group, High e Low*
 - 17.8.2. *Menu Geometry*
 - 17.8.3. *Load*

- 17.9. Opções avançadas
 - 17.9.1. *Output*
 - 17.9.2. Ajustando o Cage
 - 17.9.3. *Configure Maps*
- 17.10. *Baking*
 - 17.10.1. Mapas
 - 17.10.2. Pré-visualização de resultado
 - 17.10.3. *Baking* geometria flotante

Módulo 18. *Substance Painter*

- 18.1. Criação de projeto
 - 18.1.1. Importação de mapas
 - 18.1.2. UVs
 - 18.1.3. *Bakeado*
- 18.2. Camadas
 - 18.2.1. Tipos de camadas
 - 18.2.2. Opções de camadas
 - 18.2.3. Materiais
- 18.3. Pintar
 - 18.3.1. Tipos de pincéis
 - 18.3.2. *Fill Projections*
 - 18.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 18.4. Efeitos
 - 18.4.1. Fill
 - 18.4.2. Níveis
 - 18.4.3. *Anchor Points*
- 18.5. Máscaras
 - 18.5.1. *Alphas*
 - 18.5.2. *Processuais e Grunges*
 - 18.5.3. *Hard Surfaces*
- 18.6. Geradores
 - 18.6.1. Geradores
 - 18.6.2. Usos
 - 18.6.3. Exemplos

- 18.7. Filtros
 - 18.7.1. Filtros
 - 18.7.2. Usos
 - 18.7.3. Exemplos
- 18.8. Texturização de *Prop Hard Surface*
 - 18.8.1. Texturização de *Prop*
 - 18.8.2. Texturização de *Prop* evolução
 - 18.8.3. Texturização de *Prop* final
- 18.9. Texturização de *Prop* orgânico
 - 18.9.1. Texturização de *Prop*
 - 18.9.2. Texturização de *Prop* evolução
 - 18.9.3. Texturização de *Prop* final
- 18.10. Renderização
 - 18.10.1. IRay
 - 18.10.2. Pós-processamento
 - 18.10.3. Manejo do col

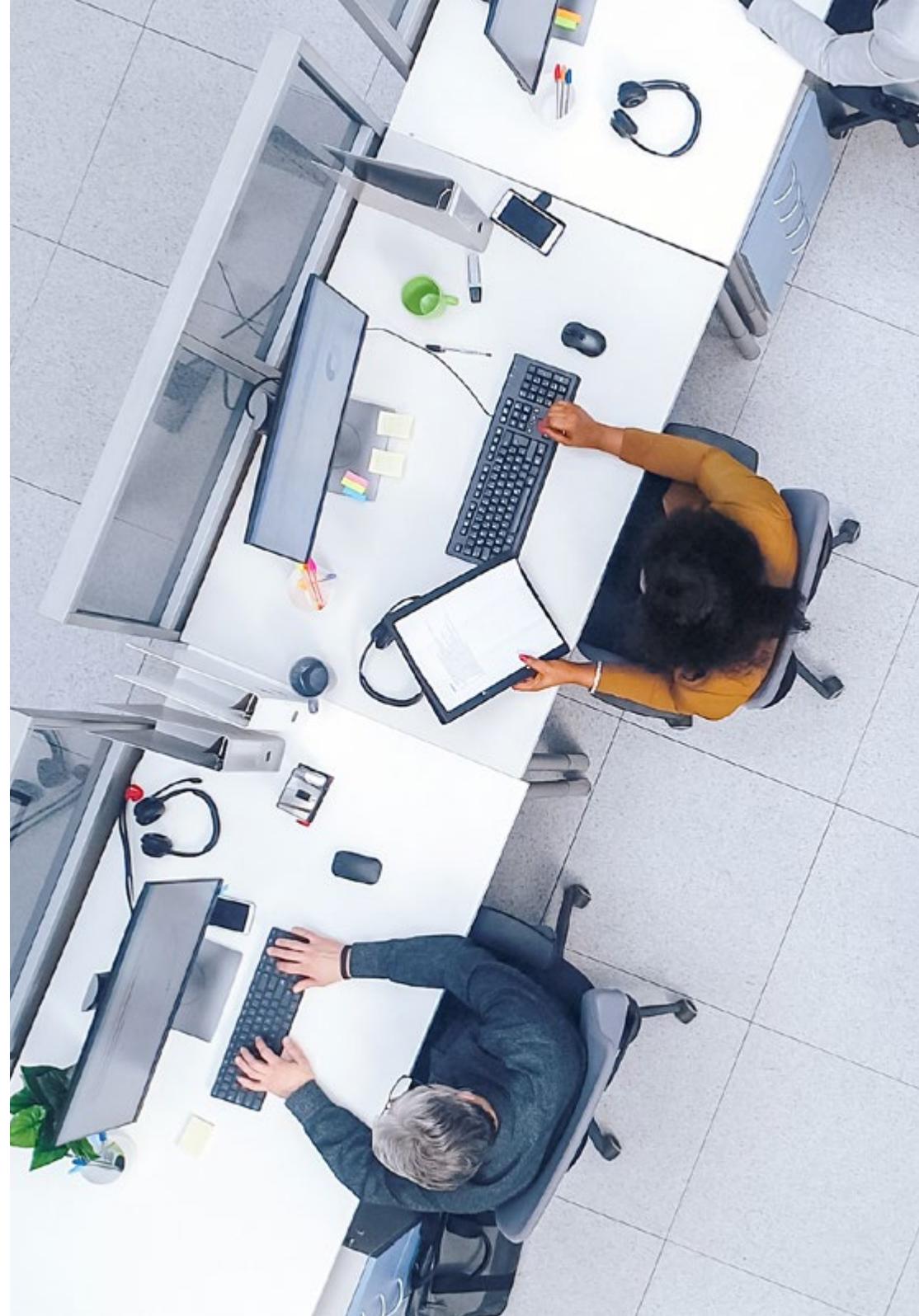
Módulo 19. Marmoset

- 19.1. A alternativa
 - 19.1.1. Importar
 - 19.1.2. Interface
 - 19.1.3. *Viewport*
- 19.2. *Classic*
 - 19.2.1. *Scene*
 - 19.2.2. *Tool Settings*
 - 19.2.3. *History*
- 19.3. Dentro de *Scene*
 - 19.3.1. *Renderização*
 - 19.3.2. *Main Camera*
 - 19.3.3. *Sky*
- 19.4. *Lights*
 - 19.4.1. Tipos
 - 19.4.2. *Shadow Catcher*
 - 19.4.3. *Fog*

- 19.5. *Texture*
 - 19.5.1. *Texture project*
 - 19.5.2. *Importando mapas*
 - 19.5.3. *Viewport*
- 19.6. *Layers: Paint*
 - 19.6.1. *Paint Layer*
 - 19.6.2. *Fill Layer*
 - 19.6.3. *Group*
- 19.7. *Layers: Adjustments*
 - 19.7.1. *Adjustment Layer*
 - 19.7.2. *Input processor Layer*
 - 19.7.3. *Procedural Layer*
- 19.8. *Layers: Masks*
 - 19.8.1. *Mask*
 - 19.8.2. *Channels*
 - 19.8.3. *Maps*
- 19.9. *Materiais*
 - 19.9.1. *Tipos de materiais*
 - 19.9.2. *Configurações*
 - 19.9.3. *Aplicando à cena*
- 19.10. *Dossiê*
 - 19.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 19.10.2. *Exportando imagens de Render*
 - 19.10.3. *Exportando vídeos*

Módulo 20. *Sci-fi Environment*

- 20.1. *Sci-Fi Concept e planejamento*
 - 20.1.1. *Referências*
 - 20.1.2. *Planejamento*
 - 20.1.3. *Blockout*
- 20.2. *Implementação em Unity*
 - 20.2.1. *Importando o Blockout e verificando escala*
 - 20.2.2. *Skybox*
 - 20.2.3. *Arquivos e materiais Preliminare*





- 20.3. Módulos 1: solos
 - 20.3.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.3.2. UVs e *Baking*
 - 20.3.3. Texturizado
- 20.4. Módulos 2: paredes
 - 20.4.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.4.2. UVs e *Baking*
 - 20.4.3. Texturizado
- 20.5. Módulos 3: tetos
 - 20.5.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.5.2. Retopo UVs e *Baking*
 - 20.5.3. Texturizado
- 20.6. Módulos 4: extras (tubulações, grades etc.)
 - 20.6.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.6.2. UVs e *Baking*
 - 20.6.3. Texturizado
- 20.7. Hero Asset 1: portas mecânicas
 - 20.7.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.7.2. Retopo UVs e *Baking*
 - 20.7.3. Texturizado
- 20.8. Hero Asset 2: câmera de hibernação
 - 20.8.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 20.8.2. Retopo UVs e *Baking*
 - 20.8.3. Texturizado
- 20.9. Em Unity
 - 20.9.1. Importação das texturas
 - 20.9.2. Aplicação de materiais
 - 20.9.3. Iluminação da cena
- 20.10. Finalização do projeto
 - 20.10.1. Visualização em VR
 - 20.10.2. *Prefab* e exportação
 - 20.10.3. Conclusões

06

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Metodologia Relearning

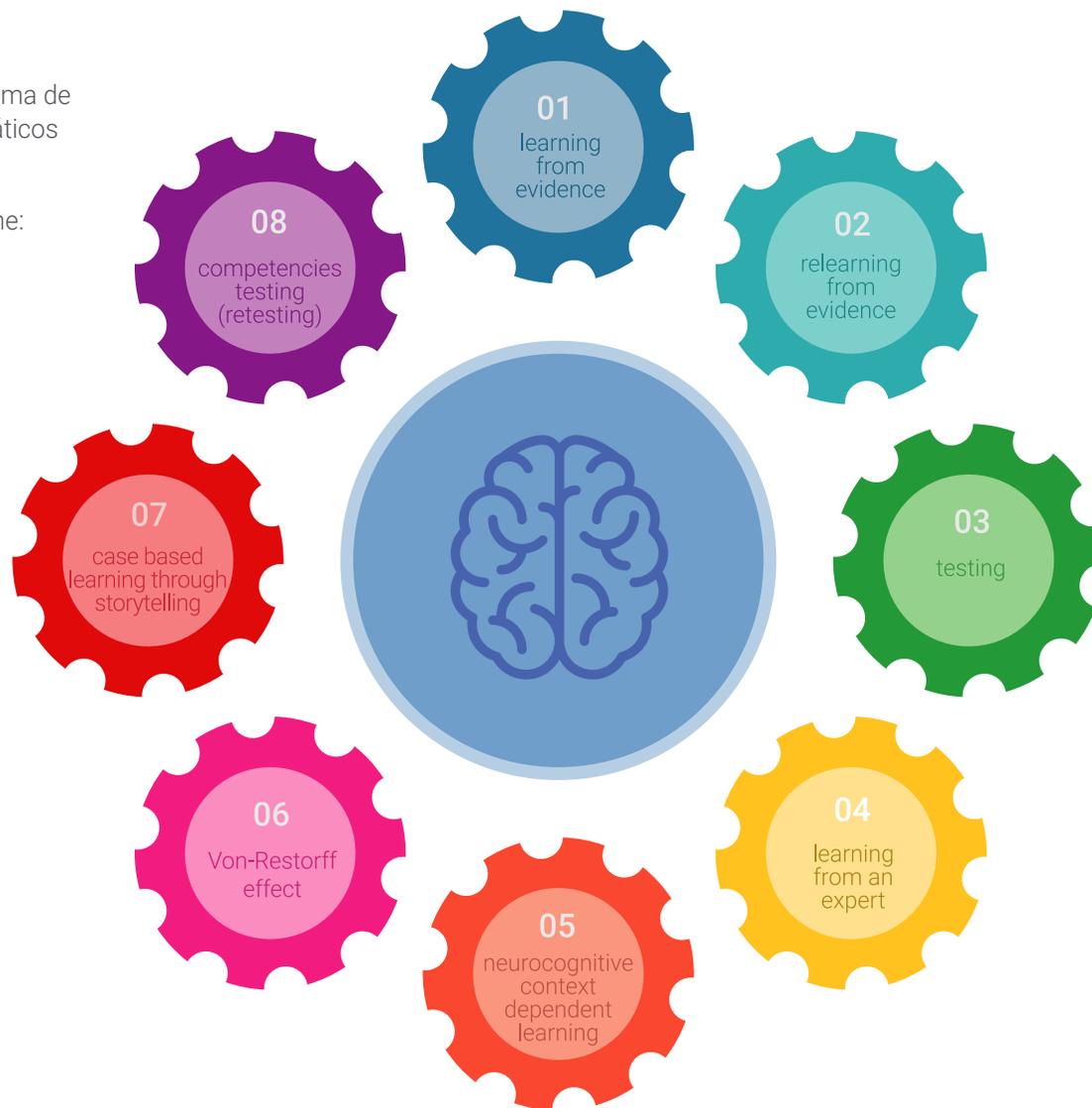
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



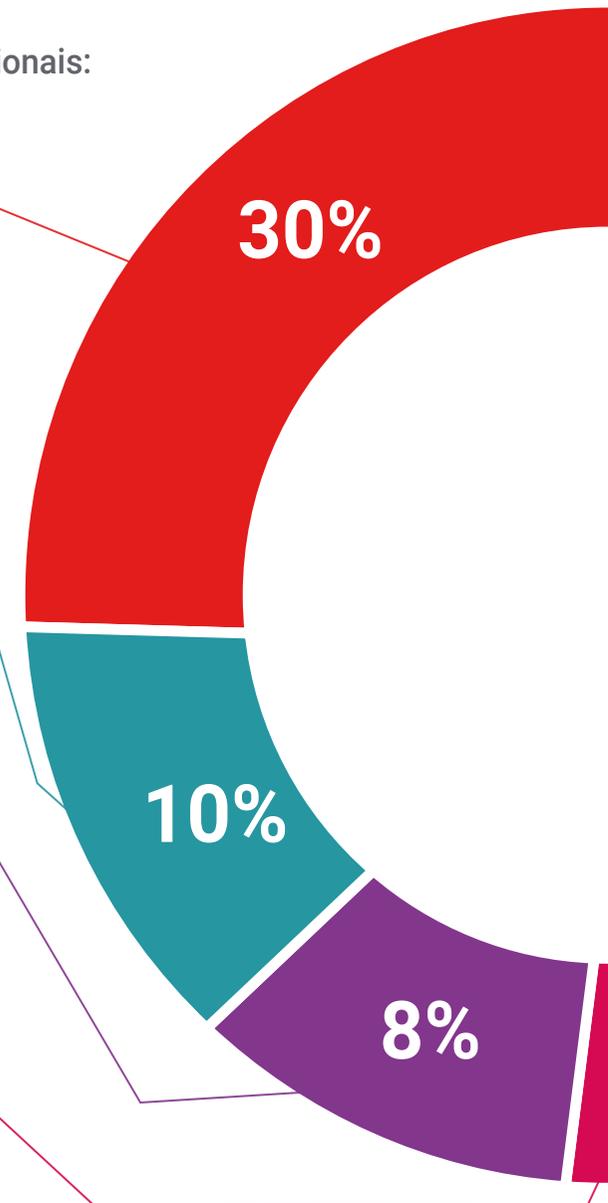
Práticas de habilidades e competências

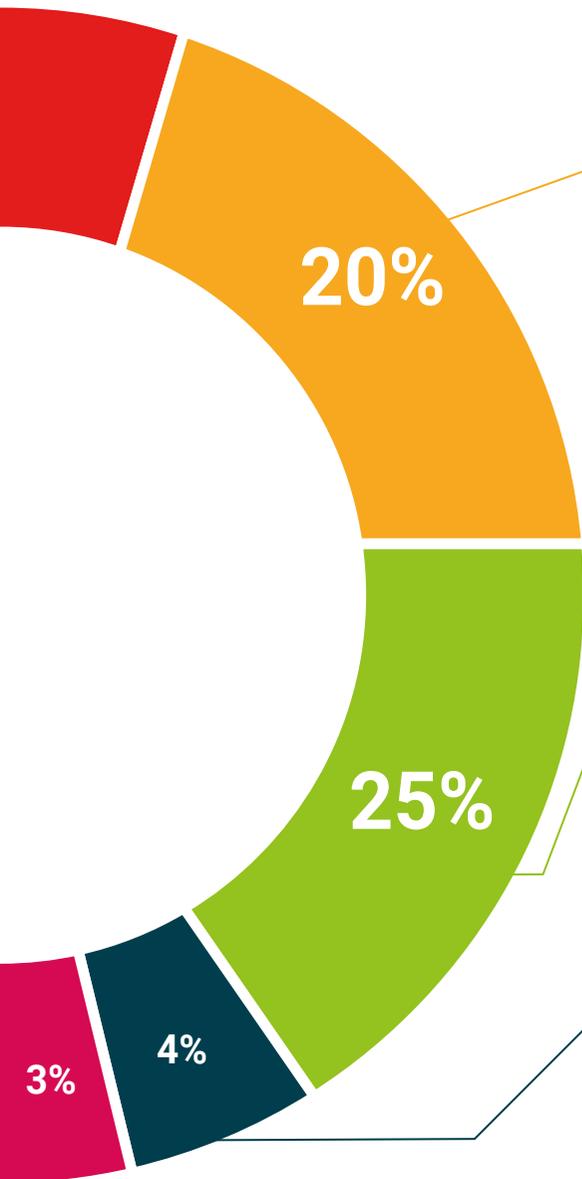
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



07

Certificado

O Advanced Master em Arte Digital para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Advanced Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Advanced Master em Arte Digital para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Advanced Master, atendendo os requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação carreira profissional.

Título: **Advanced Master em Arte Digital para Videogames**

Nº de Horas Oficiais: **3.000h**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Advanced Master
Arte Digital
para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Advanced Master

Arte Digital para Videogames

