

Curso

Expressão Gráfica e Artística





## Curso Expressão Gráfica e Artística

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/curso/expressao-grafica-artistica](http://www.techtute.com/br/videogame/curso/expressao-grafica-artistica)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 16*

05

Certificado

---

*pág. 24*

# 01

# Apresentação

O avanço gráfico dos videogames é imparável. Com motores e tecnologias cada vez mais potentes que permitem um realismo antes impensável, o trabalho de um designer gráfico de videogames torna-se mais exigente do que nunca quando se trata de representar figuras humanas realistas. Este programa permite ao aluno abordar todo o processo de criação de personagens e cenários a partir do zero, começando com o esboço e terminando com a concepção de personagens realistas ou em estilo cartoon. Além disso, o aluno terá habilidades suficientes para desenvolver um bom portfólio profissional com o qual melhorar suas perspectivas de trabalho.



“

*Graças a este Curso, não haverá figura humana ou animal que resista a você. Matricule-se agora e eleve o nível de seu portfólio profissional”*

Os jogadores de videogame exigem personagens, configurações e ambientes graficamente melhores. Seja em um estilo mais caricatural ou em um contexto realista, os novos avanços em software e hardware gráfico permitem uma representação fiel de qualquer cenário imaginável.

Assim, a linha de frente da batalha nessa questão é ocupada pelos designers gráficos, que devem apresentar um trabalho de alta qualidade para atender às expectativas do consumidor. O conhecimento para atingir esse nível de habilidade é complexo e variado, incluindo luzes, cores e texturas dos objetos a serem representados. Também é necessária uma composição e movimento corretos que denotam o realismo atualmente exigido.

Este Curso instrui o aluno em todo o processo de Expressão Gráfica e Artística, desde o próprio desenho e proporções humanas e animais, bem como a captação dessas ideias e o seu aperfeiçoamento em suporte digital. Ao final do curso, o aluno será capaz de produzir cenários de videogame a partir de diferentes perspectivas espaciais, bem como representar corretamente as proporções e posturas da figura humana.

A tudo isto devemos acrescentar a vantagem de a formação ser ministrada 100% online, o que permite ao aluno a máxima flexibilidade na hora de estudar o conteúdo. Eliminando a necessidade de frequentar presencialmente uma universidade ou ajustar-se a horários pré-determinados, o aluno pode adaptar este Curso de Expressão Gráfica e Artística às suas necessidades pessoais, profissionais ou familiares.

Este **Curso de Expressão Gráfica e Artística** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ Desenvolvimento do processo completo de criação de personagens e cenários, incluindo o desenvolvimento e metodologia para criar um bom portfólio profissional
- ◆ Conteúdo com um forte suporte audiovisual, facilitando a aquisição do conhecimento transmitido
- ◆ Exercícios práticos com os quais se autoavalia a aprendizagem
- ◆ Metodologias modernas e inovadoras adaptadas aos novos tempos
- ◆ Temário elaborado por especialistas da área
- ◆ Disponibilidade total de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet



*Você aprenderá a lidar com o complexo processo de criação de personagens e ambientes, aprimorando sua capacitação profissional para trabalhar na indústria pela qual você é apaixonado”*

“*Conheça os personagens que marcaram a história dos videogames. Você pode ser o designer do próximo Link e começar uma nova lenda*”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Você tem jogado com eles em inúmeras aventuras. Agora é a sua vez de aprender como nascem os personagens que você mais gosta, desde seus esboços até quando eles se tornam realidade.*

*Com este Curso de Expressão Gráfica e Artística você poderá transformar seu portfólio e colocá-lo na mesa das melhores empresas do setor.*



# 02

## Objetivos

O objetivo deste Curso de Expressão Gráfica e Artística é capacitar o aluno para abordar a criação de personagens e cenários de qualidade, compreendendo os diferentes métodos de representação tridimensional sobre uma superfície plana. Assim, o aluno é instruído a usar ferramentas gráficas e de computador para produzir cenários de videogame a partir de diferentes perspectivas espaciais.





“

*Você quer criar personagens e ambientes que milhões de jogadores ao redor do mundo adoram? A TECH lhe ajuda a atingir seus objetivos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Estudar a perspectiva do desenho e os diferentes métodos de encaixe para figuras humanas e animais
- ◆ Analisar como luzes, cores, texturas e movimentos afetam a qualidade do trabalho gráfico
- ◆ Aprender a compor corretamente ambientes realistas e visualmente atraentes
- ◆ Explorar os diferentes recursos gráficos digitais, bem como os suportes digitais mais utilizados
- ◆ Aprofundar a concepção de personagens e ambientação para videogames
- ◆ Formar um portfólio profissional que reúna e mostre todas as habilidades do aluno





## Objetivos específicos

---

- ◆ Conhecer a teoria e a harmonia da cor para saber como ela é percebida
- ◆ Descrever todos os elementos que compõem um bom cenário para videogames
- ◆ Compreender o uso de diferentes ferramentas de software para criar e retocar imagens e estruturas volumétricas, com especial ênfase no Adobe Photoshop
- ◆ Diferenciar a concepção de um personagem e cenário de desenho animado de um personagem e cenário realista



*Você se tornará o melhor especialista na criação de ambientes e personagens para videogames graças ao seu esforço e ao conhecimento deste Curso”*

# 03

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo do Curso de Expressão Gráfica e Artística foi elaborado por um corpo docente especializado na área, seguindo os critérios e exigências da indústria dos videogames. O programa foi estruturado em um único módulo, com 10 tópicos que abrangem todas as habilidades necessárias e facilitam o trabalho de estudo do aluno.



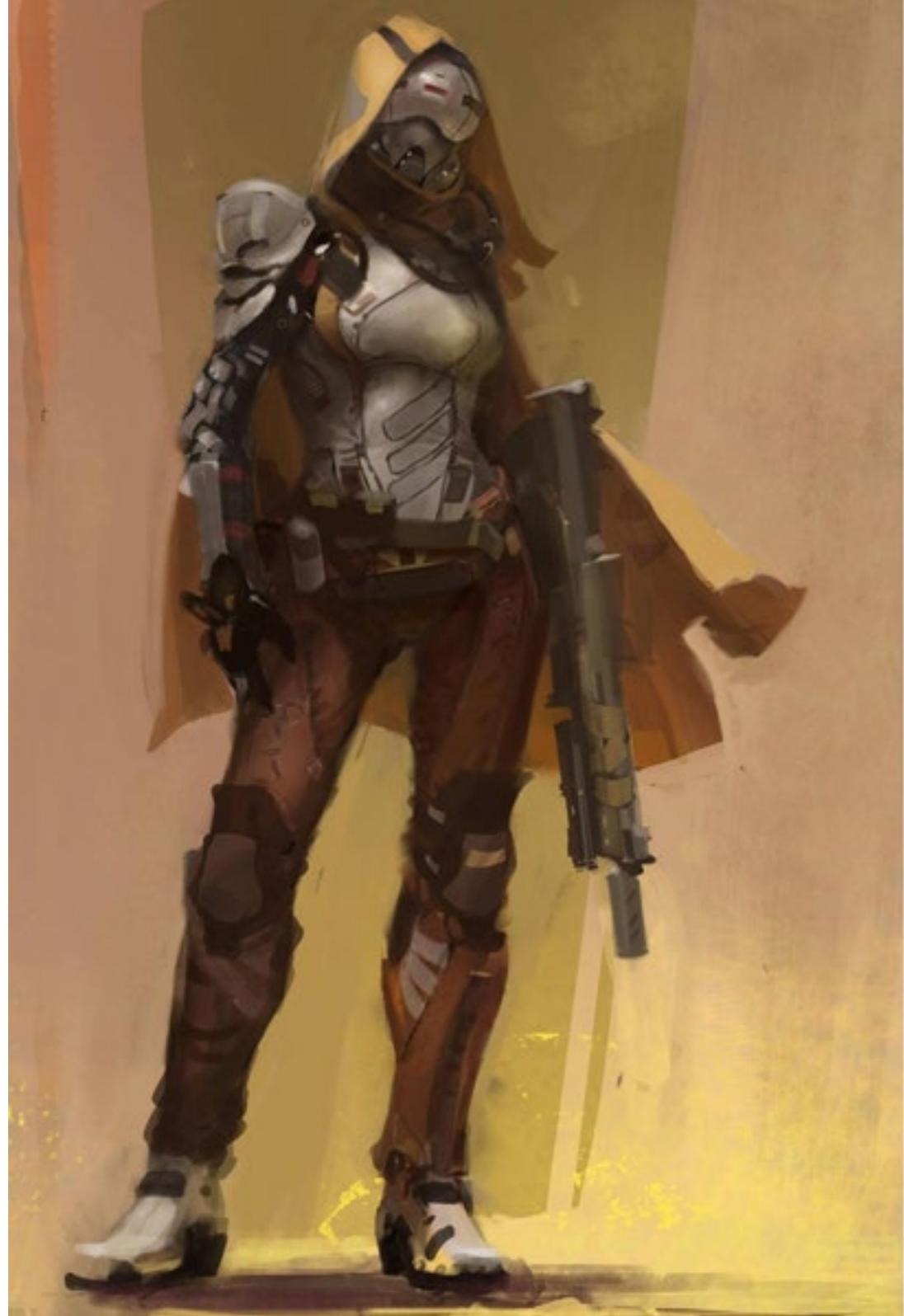


“

*Tudo o que você precisa saber sobre Expressão Gráfica e Artística em videogames estruturado de forma clara, concisa e simples”*

## Módulo 1. Expressão Gráfica e Artística

- 1.1. Desenho e perspectiva
  - 1.1.1. O Desenho à mão livre ou Sketches. Importância de esboçar
  - 1.1.2. Perspectiva e métodos de representação espacial
  - 1.1.3. Proporções e métodos de encaixe: A figura humana
  - 1.1.4. Proporções e métodos de encaixe: A figura animal
- 1.2. Luzes e cores
  - 1.2.1. O claro-escuro: Luzes e sombras
  - 1.2.2. Teoria das cores e pintura. Como é percebida a cor
  - 1.2.3. Ferramentas de plástico para criar contrastes
  - 1.2.4. Harmonia de cores. Tipos de harmonia de cores
- 1.3. Texturas e movimento
  - 1.3.1. Texturas e métodos de renderização de materiais
  - 1.3.2. Análise de obras com textura
  - 1.3.3. Representação de ações e movimento
  - 1.3.4. Análise de obras em movimento
- 1.4. Composição
  - 1.4.1. Aspectos estruturais da imagem: o ponto, a linha e o plano
  - 1.4.2. Leis de Gestalt
  - 1.4.3. Operações formais: desenvolvimento da forma a partir de conceitos
  - 1.4.4. Ritmo, estrutura, escala, simetria, equilíbrio, tensão, atração e agrupamento
  - 1.4.5. Padrões
- 1.5. Abordagem ao ambiente iconográfico digital
  - 1.5.1. Introdução
  - 1.5.2. Verificação do campo gerador da iconografia digital
  - 1.5.3. Adoção de novos arquétipos iconográficos digitais
  - 1.5.4. Estética e função como conceitos derivados do uso da máquina
- 1.6. Análise de recursos gráficos digitais. Imagem de síntese
  - 1.6.1. Tipologias iconográficas digitais: imagens recicladas e imagens sintéticas
  - 1.6.2. Formatos de arquivos gráficos digitais
  - 1.6.3. Formas bidimensionais. Análise de software para criação e retoque de imagens
  - 1.6.4. Formas tridimensionais. Análise de software para criação de estruturas volumétricas
  - 1.6.5. Estruturas gráficas 3D. Introdução. Estruturas de arame



- 1.6.6. Dispositivos para visualização e interação com aplicativos multimídia
- 1.6.7. Terminologia atribuída ao setor onde a imagem digital é enquadrada
- 1.7. Expressão artística em suporte digital: Grafismo em Adobe Photoshop
  - 1.7.1. Instalação e introdução ao Adobe Photoshop
  - 1.7.2. Ferramentas básicas do Adobe Photoshop
  - 1.7.3. Análise e aprendizado do Adobe Photoshop
  - 1.7.4. Uso da ferramenta digital em trabalhos gráficos para a criação de videogames
- 1.8. Cenários e ambientação para videogames
  - 1.8.1. Cenários e desenho animado
  - 1.8.2. Análise compositiva
  - 1.8.3. Cenários e desenho realista
  - 1.8.4. Análise compositiva
- 1.9. Personagens para videogames
  - 1.9.1. Personagens de desenhos animados
  - 1.9.2. Análise compositiva
  - 1.9.3. Personagens realistas
  - 1.9.4. Análise compositiva
- 1.10. Apresentação de portfólio profissional
  - 1.10.1. Abordagem
  - 1.10.2. Metodologia
  - 1.10.3. Software para criação de documentos
  - 1.10.4. Estudo analítico de portfólios profissionais

“*Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar seu crescimento profissional*”



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*”

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

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.

## 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.



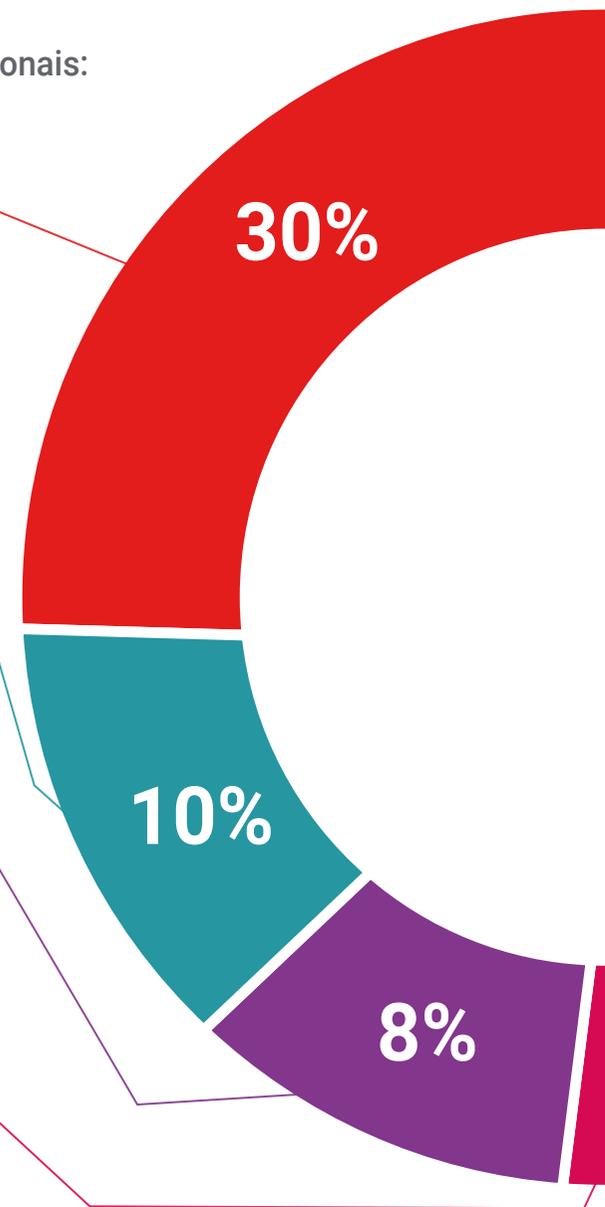
#### Práticas de habilidades e competências

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.



05

# Certificado

O Curso de Expressão Gráfica e Artística garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso 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 **Curso de Expressão Gráfica e Artística** conta com o conteúdo 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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Expressão Gráfica e Artística**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



\*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

Curso  
Expressão Gráfica  
e Artística

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Expressão Gráfica e Artística