

Curso

Gráficos em Movimento
para Videojogos





Curso

Gráficos em Movimento para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/graficos-movimento-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

No processo de design de um videogame, existem várias fases de desenvolvimento, desde a concepção até ao lançamento. Em algumas destas fases, é necessária a intervenção de especialistas na criação de Gráficos em Movimento para Videogames que incorporem estes elementos no jogo. Assim, esta tarefa pode tornar-se essencial, uma vez que são necessárias competências muito específicas no domínio para atingir os objetivos de forma adequada. Este curso proporciona aos estudantes os melhores conhecimentos em design de gráficos em movimento com o objetivo de permitir-lhes ter sucesso imediato na indústria dos videogames.





“

O After Effects é uma ferramenta fundamental para adicionar gráficos de movimento aos videojogos. Especialize-se com este curso e torne-se uma parte indispensável da sua empresa”

Há tantos elementos visuais de natureza diferente em cada videogame que é muito difícil para os jogadores e utilizadores saberem quantos especialistas estiveram envolvidos e contribuíram com o seu talento. Assim, um desses elementos são os gráficos em movimento, que são normalmente criados por um software específico que deve ser perfeitamente compreendido para dominá-lo e extrair tudo o que ele tem para oferecer.

Assim, o caso do programa After Effects é muito importante porque é uma das ferramentas mais padronizadas na indústria dos videogames para a criação deste tipo de gráficos. Por este motivo, a TECH oferece aos seus alunos a possibilidade de se especializarem na matéria com este Curso de Gráficos em Movimento para Videogames, de modo a terem maiores possibilidades de acesso às grandes empresas do setor.

Este curso realiza-se totalmente online e os seus conteúdos foram concebidos por especialistas de renome nesta área, garantindo aos alunos o melhor ensino possível para acederem às melhores oportunidades laborais.

Este **Curso de Gráficos em Movimento para Videogames** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos, com os quais são concebidos, fornecem informações aprofundadas e complexas sobre a criação de gráficos em movimento
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras para a criação de gráficos em movimento
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet

“Os gráficos em movimento são uma parte fundamental dos videogames. Faça este curso e torne-se um especialista”

“

As empresas precisam de especialistas em design de gráficos em movimento. Faça este Curso e entre na indústria como sempre desejou”

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

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

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

Alcance todos os seus objetivos graças a este inovador programa educativo.

O caminho mais rápido para o sucesso no mundo dos videojogos é a especialização.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Gráficos em Movimento para Videojogos é oferecer aos alunos os melhores conhecimentos para o design deste tipo de elementos visuais que são tão importantes nos videojogos. Assim, quando os alunos terminarem este curso, estarão aptos a conceber e criar todo o tipo de gráficos em movimento aplicados a videojogos de diferentes géneros e estilos. Isto abrir-lhes-á as portas das grandes empresas da indústria.





“

*Tem grandes objetivos e a TECH
vai ajudá-lo a alcançá-los”*

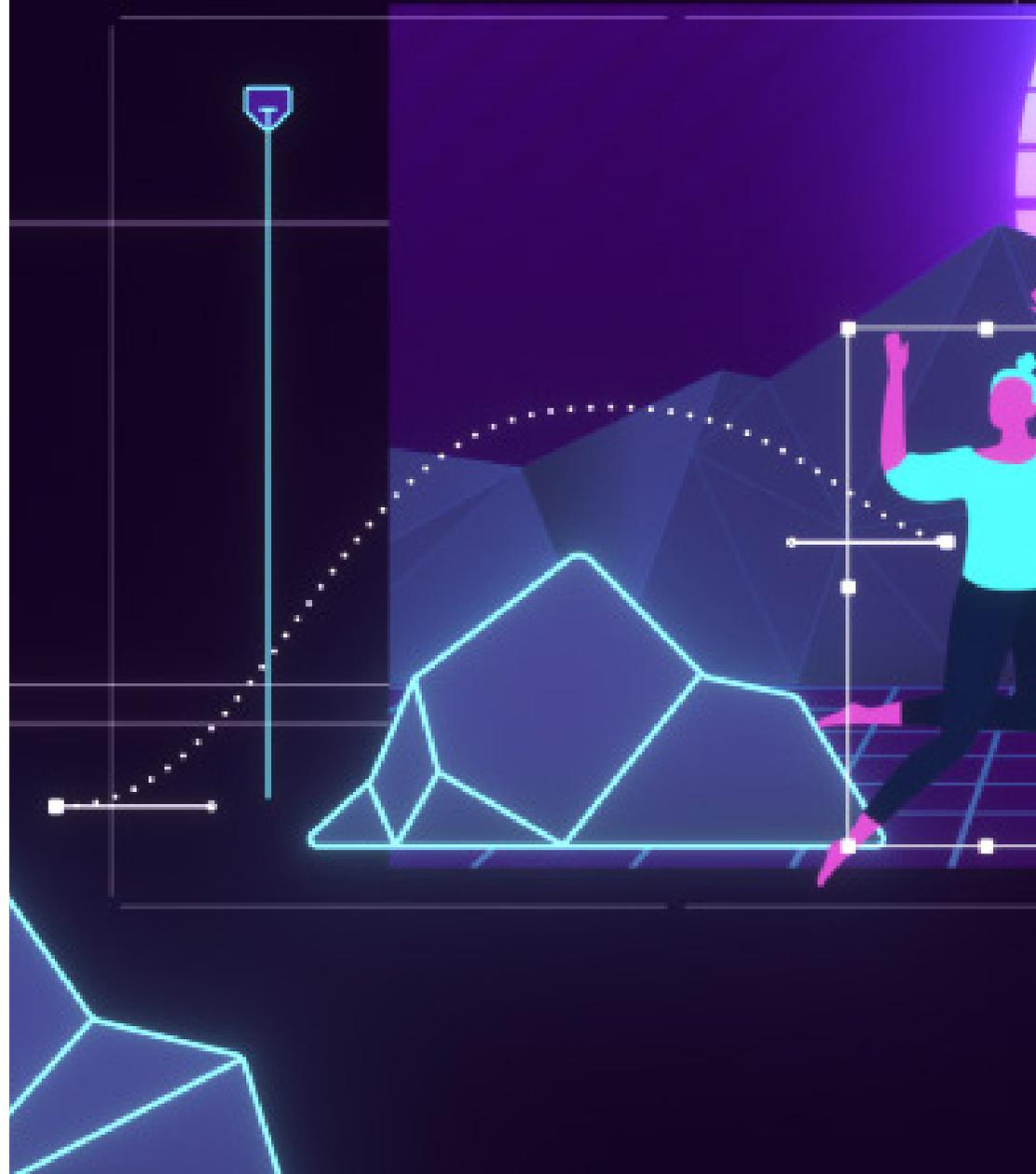


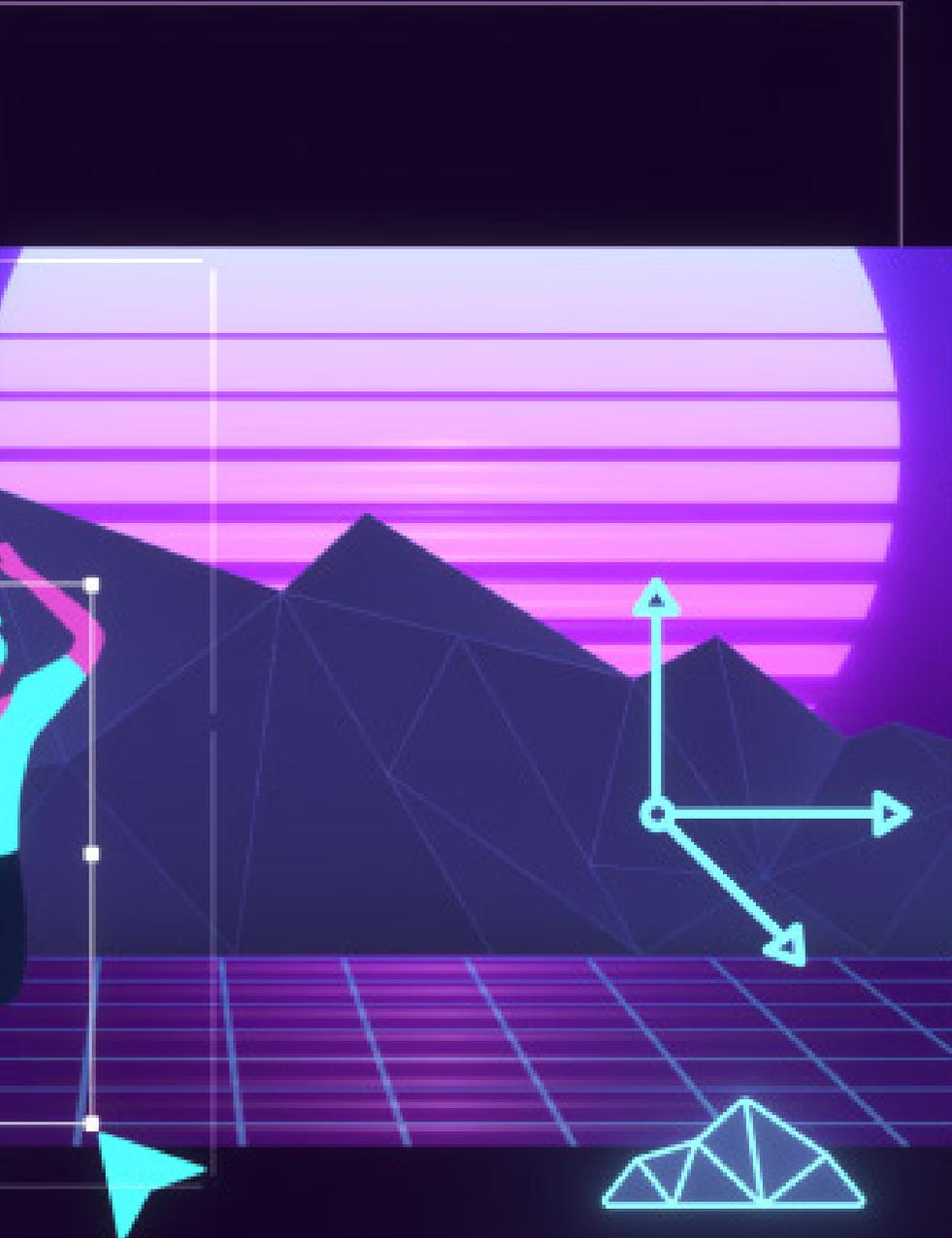
Objetivos gerais

- ◆ Obter um domínio geral do programa After Effects
- ◆ Entender que elementos compõem os gráficos em movimento
- ◆ Adquirir competências no uso das diferentes ferramentas utilizadas no design de gráficos em movimento
- ◆ Saber importar e exportar ficheiros corretamente

“

*Não espere mais e inscreva-se.
Sabe que será bem sucedido
graças a este Curso”*





Objetivos específicos

- ◆ Realizar tarefas de pós-produção digital com *software* de composição digital com multicamadas e de edição de vídeo digital
- ◆ Traduzir uma ideia desde a sua conceção inicial através de desenhos preparatórios e utilizar ferramentas, filtros e efeitos na produção de originais gráficos
- ◆ Atuar eficazmente como membro de uma equipa criativa, cumprindo os objetivos de tarefas complexas
- ◆ Desenvolver uma vasta gama de ideias para contribuir para a equipa criativa

03

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Gráficos em Movimento para Videojogos foi concebido pelos melhores especialistas da área, para que os alunos possam aplicar os seus conteúdos diretamente nas suas carreiras profissionais. Assim, este programa está estruturado em 1 módulo, subdividido em 10 temas, através dos quais os estudantes poderão aprender tudo o que é necessário para se tornarem especialistas na área e profissionais procurados pela indústria.





“

Os melhores conteúdos para se especializar no domínio do After Effects”

Módulo 1. Gráficos em movimento

- 1.1. Introdução ao After Effects
 - 1.1.1. O que é o After Effects e para que serve? Exemplos ilustrativos
 - 1.1.2. Configurações e do projecto interface
 - 1.1.3. Configurações de composição, pincéis e janelas.
 - 1.1.4. Definição do fluxo de trabalho: criação de um projeto básico
 - 1.1.5. Questões de vídeo prévias
 - 1.1.6. Profundidade da cor, formatos de ecrã, compressão áudio e vídeo
- 1.2. Noções básicas do After Effects
 - 1.2.1. Importação
 - 1.2.2. Ferramentas básicas. Tipos e opções de camadas
 - 1.2.3. Propriedades de transformação e origem de coordenadas
 - 1.2.4. Exportação H.264 básica
- 1.3. Pincéis e espaço 3D
 - 1.3.1. Painéis de pincel e efeito de Pintura
 - 1.3.2. Apagador, pincel de clone, pincel de roscopia
 - 1.3.3. Ativar o espaço 3D. Vistas para trabalhar em 3D
 - 1.3.4. propriedades do material e de transformação
 - 1.3.5. Luzes e câmaras. Controlo da câmara
 - 1.3.6. Ferramenta de câmara unificada. Vista personalizada.
 - 1.3.7. Texto em 3D: extrusão de texto. *Raytracing*
 - 1.3.8. Ponto de fuga e projecção de câmara
- 1.4. Texto e transparências
 - 1.4.1. Ferramenta de texto
 - 1.4.2. Estilos de camadas
 - 1.4.3. Animadores, gamas e seletores
 - 1.4.4. Configurações pré-definidas de animação de texto
 - 1.4.5. Canal *alpha*: *Mates Alpha* e conservação de transparências
 - 1.4.6. Painel de controlo de transferência: *Track Mate*, modos de fusão, preservação da transparência subjacente
 - 1.4.7. Incrustação por luminância
- 1.5. Máscaras e camadas de forma
 - 1.5.1. Ferramentas de criação e edição de máscaras
 - 1.5.2. Camadas de forma
 - 1.5.3. Conversão de texto e gráficos para moldar camadas ou máscaras
 - 1.5.4. Máscaras como trajetórias
 - 1.5.5. Efeitos que funcionam com máscaras: traço, rabisco
- 1.6. Animação
 - 1.6.1. *Keyframes*. Tipos
 - 1.6.2. Trajetórias
 - 1.6.3. Gráfico de curvas
 - 1.6.4. Conversão de áudio em *keyframes*
 - 1.6.5. Paentais e pré-composições
 - 1.6.6. Técnicas alternativas de animação: *Loops*, sequenciamento de camadas, ferramenta de transformação livre, esboço de movimento, deslizador
 - 1.6.7. Remapeamento de tempo
- 1.7. Efeitos e chave cromática
 - 1.7.1. Aplicação de efeitos
 - 1.7.2. Exemplos de efeitos
 - 1.7.3. Correção de cor
 - 1.7.4. *Croma Key: Keylight*
- 1.8. Estabilizado
 - 1.8.1. Estabilizador Clássico
 - 1.8.2. Estabilizador de deformação
 - 1.8.3. Opções de continuação
 - 1.8.4. Estabilizadores de posição, rotação e escala



- 1.9. *Tracking* e expressões
 - 1.9.1. Rastreamento de posição e rotação. Perspetiva
 - 1.9.2. Rastreamento com sólidos, com camadas de ajuste e com objetos nulos
 - 1.9.3. *Track* 3D. Incluir logotipos, texto ou imagens no espaço 3D
 - 1.9.4. Mocha AE
 - 1.9.5. Expressões: *Time*
 - 1.9.6. Expressões: *Loop Out*
 - 1.9.7. Expressões: *Wiggle*
- 1.10. Exportação
 - 1.10.1. Configurações de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização I
 - 1.10.2. Configurações de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização II
 - 1.10.3. Configurações de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização III
 - 10.1.1. Guardado de projetos completos: coletando arquivos e *Backup*

“ Não há programa mais completo para dominar a técnica do design de gráficos em movimento ”

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

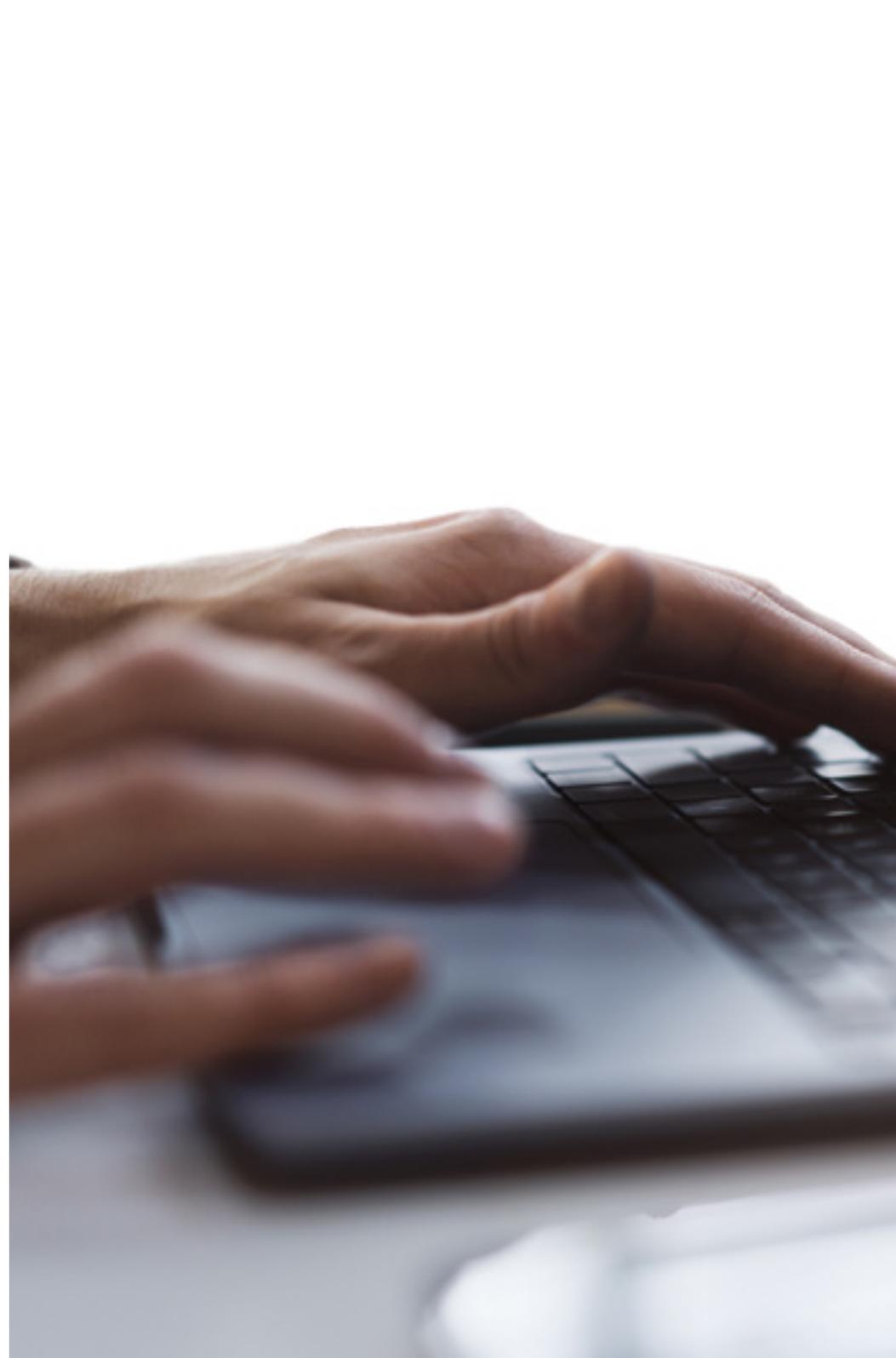
O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo (das quais poderá nunca participar)”.



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



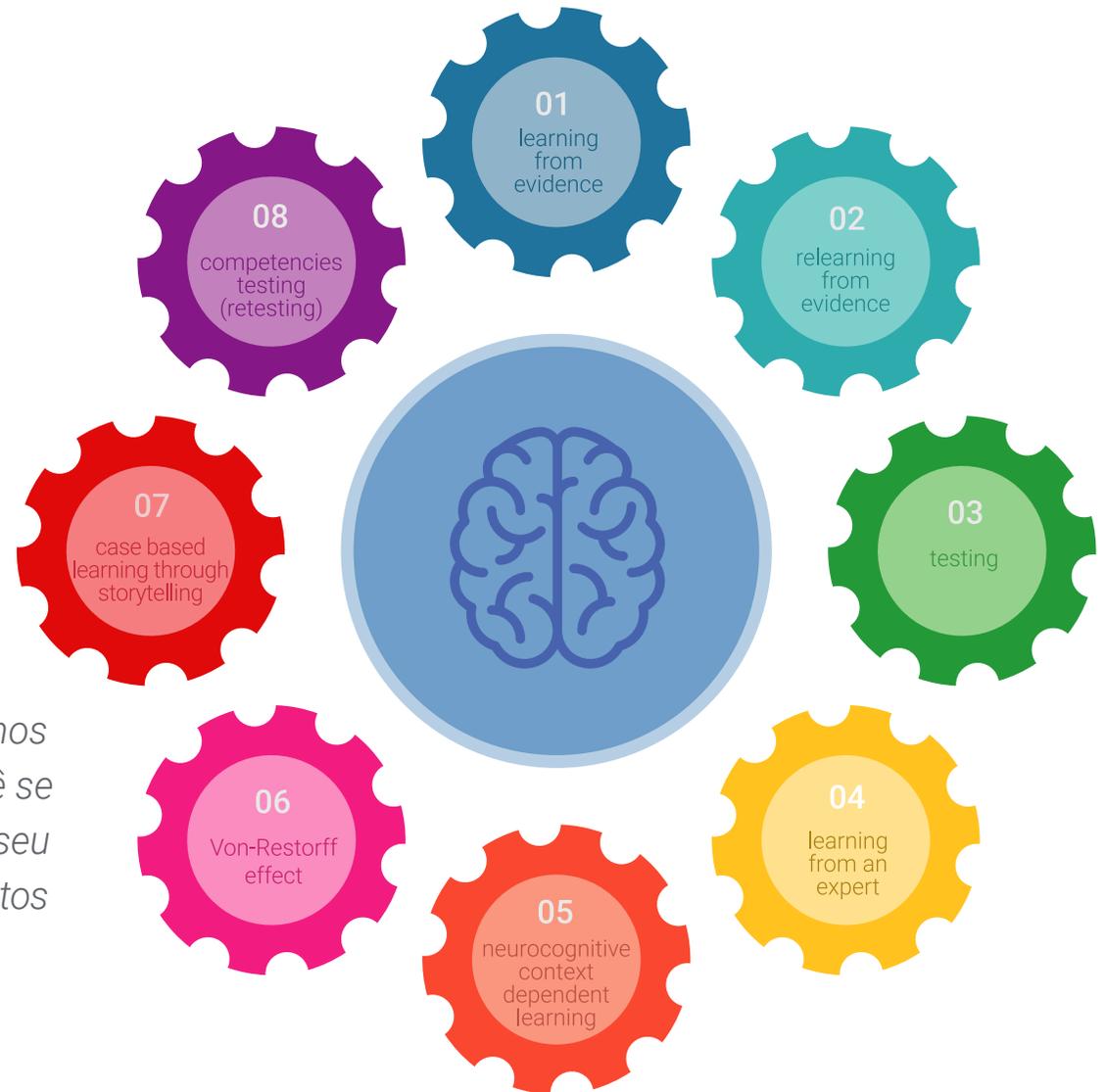
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

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

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Gráficos em Movimento para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Gráficos em Movimento para Videojogos** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

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

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Gráficos em Movimento para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



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

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



Curso Gráficos em Movimento para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Gráficos em Movimento
para Videojogos