

Curso de Especialização

Desenho Profissional para Videojogos





Curso de Especialização Desenho Profissional para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-desenho-profissional-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

Desde o *Pixel Art* que dominou os videogames na década de 1980 até aos gráficos ultra-realistas permitidos pelo Unreal Engine 5, o desenho profissional é uma parte indispensável em todo título que queira destacar-se pela sua beleza artística. É imprescindível que o artista, portanto, tenha um domínio experiente do volume das obras e do desenvolvimento profissional de desenhos, além de rascunhos, sombreamentos e perspectivas, entre outros. Este programa da TECH aborda todas estas questões, que são de importância vital, uma vez que, em conjunto, determinam a qualidade final de qualquer projeto artístico para videogames.





“

Dominará os fundamentos do desenvolvimento dos desenhos, desde as rotinas de trabalho mais eficazes até ao feedback e à participação em comunidades de interesse”

O artista que domina as diferentes formas geométricas, os materiais, *Lineart*, o sombreamento e a disciplina do trabalho dar-lhe-ão uma importante vantagem competitiva para aceder a projetos e estúdios de grande renome.

Por esta razão, este curso da TECH visa reforçar todas estas competências de uma forma inovadora e direta, com um programa dividido em 3 módulos que abrangem as técnicas básicas do desenho profissional, o aprofundamento do volume tridimensional e o desenvolvimento profissional e disciplinado do trabalho diário.

Tudo isto foi desenvolvido por profissionais de alto nível, selecionados pela TECH para a criação deste curso. A equipa pedagógica traz uma visão profissional única a todos os conteúdos, o que enriquece o material didático de modo a adaptá-lo aos requisitos mais exigentes da indústria atual dos videojogos.

Além disso, o formato do programa é 100% online, o que permite aos estudantes manterem as suas responsabilidades profissionais ou pessoais enquanto continuam a melhorar e a aperfeiçoar as suas competências mais importantes para obterem melhores posições e projetos na indústria dos videojogos.

Este **Curso de Especialização em Desenho Profissional para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte para Videojogos
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, as perguntas ao especialista e os trabalhos de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Potenciarás as tuas habilidades em sombreamento, aprofundando-te nas sombras em anatomia, sombras narrativas, em banda desenhada e em manga”

“

Poderás candidatar-te a postos de maior envergadura no âmbito dos videojogos graças a apresentar um portfólio muito mais limpo e focado”

Irá aprofundar a importância do esboço Digital vs. Tradicional, bem como a simplificação de formas que tornarão o seu trabalho mais ágil e preciso.

Escolhe quando, onde e como estudar todos os conteúdos do curso, ao seu próprio ritmo e exigências.

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades 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.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

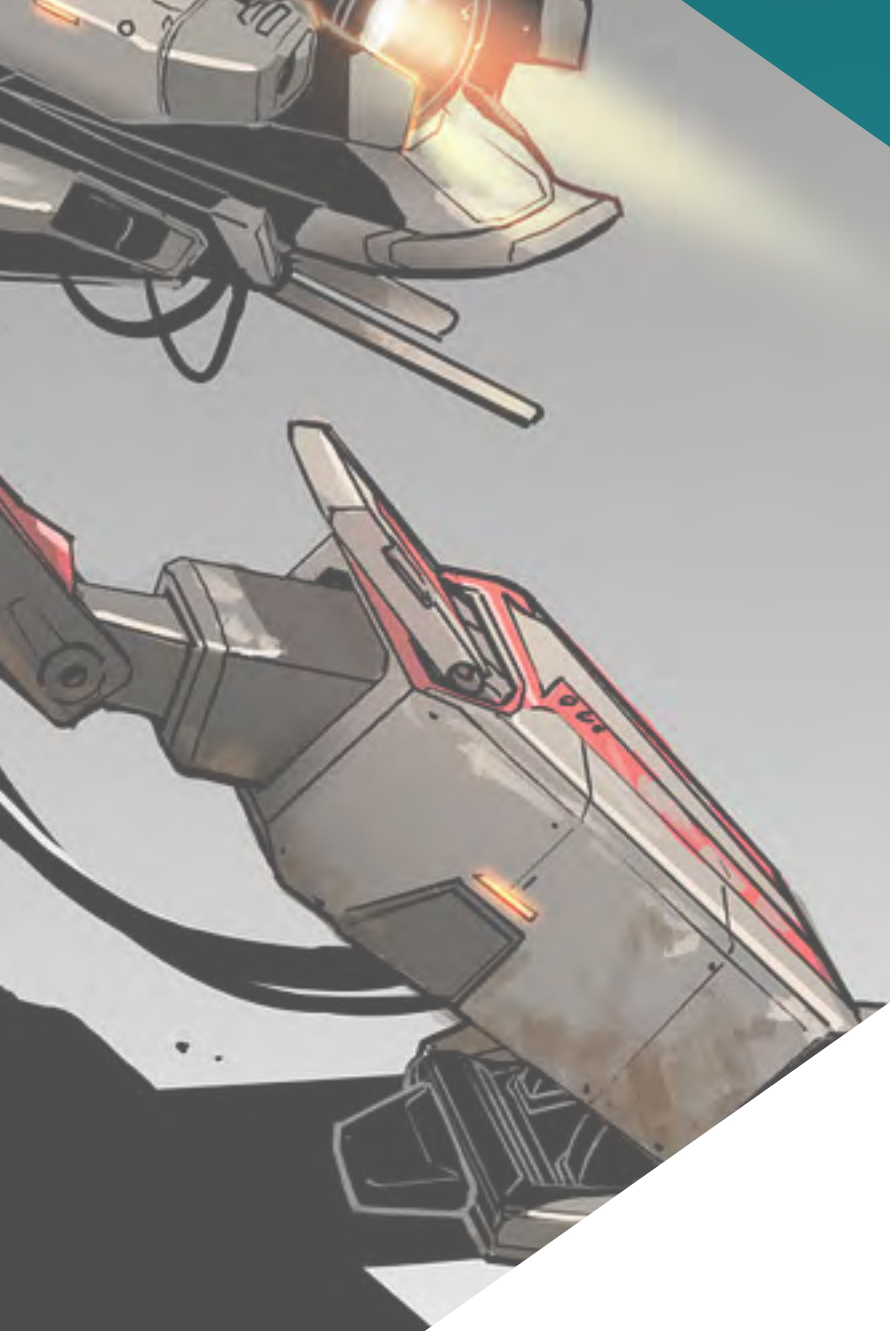


02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização é fornecer ao profissional de arte as ferramentas mais avançadas, as metodologias de trabalho e as técnicas de sombreamento da indústria dos videogames. Tudo isto com foco em melhorar ainda mais a qualidade dos seus desenhos, polindo os detalhes do seu próprio portfólio para torná-lo atrativo para grandes projetos e empresas da indústria. Graças à metodologia pedagógica da TECH, o aluno atingirá todos os objetivos fixados inclusive antes de concluir o curso.





“

Aumentará gradualmente o nível dos seus desenhos e propostas artísticas, com um foco direto nos títulos de videogames mais atraentes”



Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver trabalhos de qualidade profissional
- ◆ Criar um portfólio especializado para a indústria dos videogames
- ◆ Expandir os seus conhecimentos de desenho
- ◆ Compreender o funcionamento da indústria artística nos videogames
- ◆ Potenciar as competências de trabalho em equipa
- ◆ Analisar as diferentes posições na indústria
- ◆ Expandir os conhecimentos de design
- ◆ Promover a apresentação de trabalhos de forma profissional
- ◆ Aprofundar os conhecimentos técnicos artísticos
- ◆ Focar a sua carreira em alcançar o seu emprego ideal

“

Atingirá todos os objetivos do curso sem ter que investir muito tempo ou esforço na aprendizagem de programas de estudo entediantes”





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho profissional

- ◆ Conhecer os principais materiais com que um artista trabalha
- ◆ Aprender a fazer esboços digitais face aos tradicionais
- ◆ Estudar a simplificação de formas geométricas complexas
- ◆ Melhorar o traçado de linhas

Módulo 2. Volume

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

Módulo 3. Desenvolver desenho

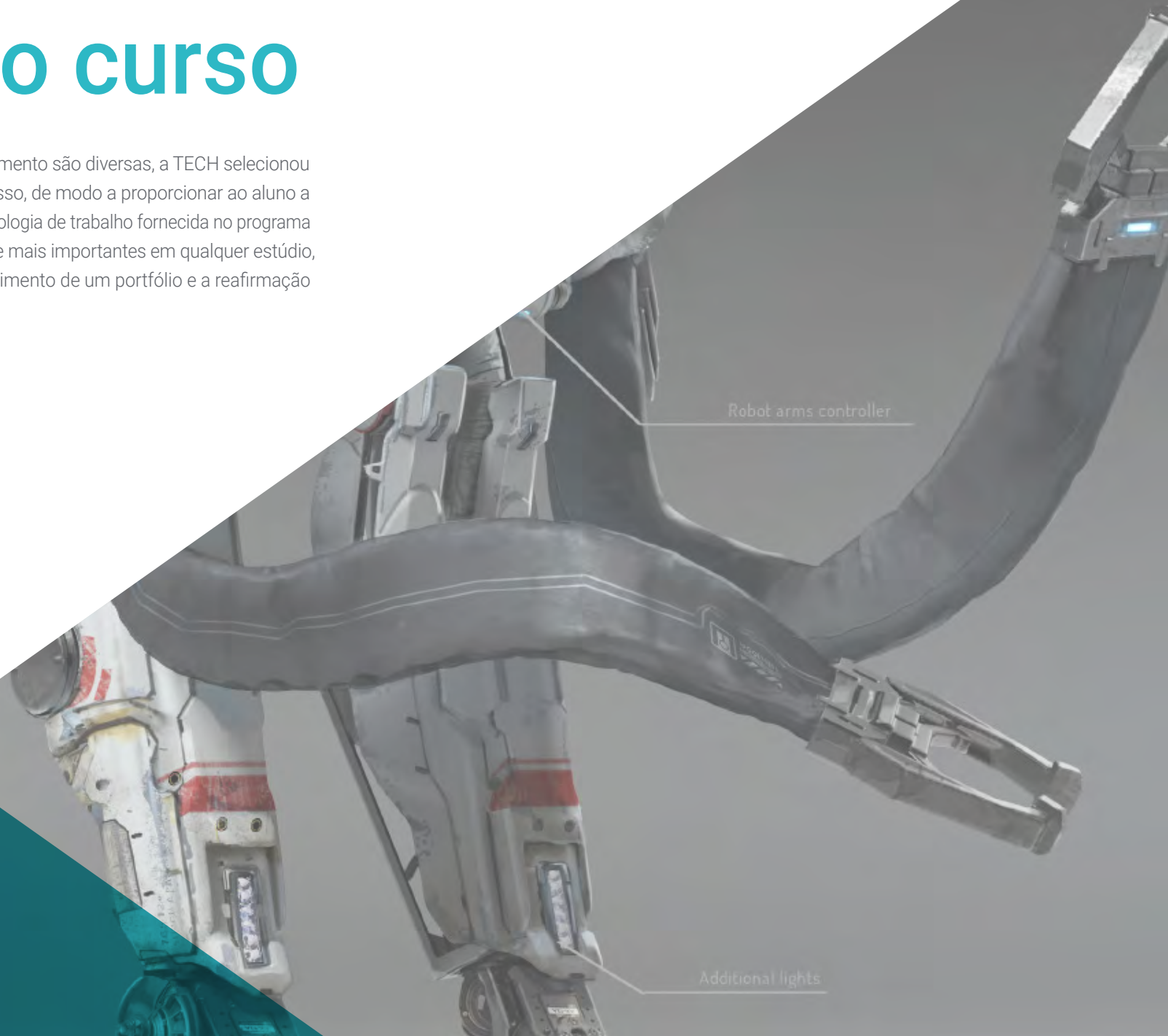
- ◆ Desenvolver as suas próprias técnicas de desenho
- ◆ Criar rotinas de trabalho profissionais e eficazes
- ◆ Conhecer as técnicas para sair da zona de conforto
- ◆ Conhecer as comunidades para participar ativamente nelas e obter feedback



03

Direção do curso

Uma vez que as técnicas de desenho e sombreamento são diversas, a TECH selecionou um corpo docente com experiência neste processo, de modo a proporcionar ao aluno a melhor formação nesta área. Além disso, a metodologia de trabalho fornecida no programa serve de grande trampolim para os postos de arte mais importantes em qualquer estúdio, pois são fornecidas as chaves para o desenvolvimento de um portfólio e a reafirmação de um estilo próprio.



Robot arms controller

Additional lights



Layered membrane

Segmented tubes

“

Terá os conselhos especializados de uma equipa de professores prontos a ajudá-lo no seu caminho para o sucesso mais notório na indústria artística dos videojogos”

Direção



Sr. Mikel Alaez, Jon

- Artista concetual para personagens em English Coach Podcast
- Artista concetual em Máster D
- Licenciatura em Arte pela Universidade de Belas Artes UPV
- Concept Art e Ilustração Digital em Máster D Rendr



04

Estrutura e conteúdo

Para facilitar ao máximo possível o estudo do aluno, os temas seguintes foram estruturados de forma clara e concisa, facilitando a sua compreensão e organização. Utilizando a tecnologia educativa mais avançada e a metodologia pedagógica mais eficaz, a TECH facilita a carga lectiva dos seus alunos, fornecendo uma boa quantidade de material de apoio, incluindo vídeos explicativos, guias de trabalho e leituras complementares sobre tudo o que está relacionado com o desenho profissional para videojogos.



ENTRANCE
ELEVATOR



“

Os exercícios práticos propostos pelos professores ajudá-lo-ão a contextualizar todos os conteúdos ministrados, tornando-se um pilar fundamental no seu aperfeiçoamento para um maior sucesso profissional”

Módulo 1. Desenho profissional

- 1.1. Materiais
 - 1.1.1. Tradicional
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e aquecimento
 - 1.2.1. Aquecimentos
 - 1.2.2. Descanso
 - 1.2.3. Saúde
- 1.3. Formas geométricas
 - 1.3.1. Linha
 - 1.3.2. Elipses
 - 1.3.3. Formas 3D
- 1.4. Perspetiva
 - 1.4.1. Um ponto de fuga
 - 1.4.2. Múltiplos pontos de fuga
 - 1.4.3. Conselhos
- 1.5. Esboço
 - 1.5.1. Encaixe
 - 1.5.2. Digital vs. Tradicional
 - 1.5.3. Limpar
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sobre o esboço
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Conselhos
- 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. Tingimento de meios
 - 1.9.1. Tinta
 - 1.9.2. Caneta
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Melhorar a linha
 - 1.10.1. Exercícios
 - 1.10.2. Pentear a linha
 - 1.10.3. Praticar

Módulo 2. Volume

- 2.1. Formas tridimensionais
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mistura de 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 diferentes objetos
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definição
 - 2.3.2. Dificuldade da luz
 - 2.3.3. Contato
- 2.4. Sombras na anatomia
 - 2.4.1. Rosto
 - 2.4.2. Planos do corpo humano
 - 2.4.3. Iluminação
- 2.5. Sombramento narrativo
 - 2.5.1. Exemplos
 - 2.5.2. Quando usar
 - 2.5.3. Exagero

- 2.6. Sombramento em quadrinhos
 - 2.6.1. Estilos
 - 2.6.2. Tramas
 - 2.6.3. Autores
- 2.7. Sombramento em manga
 - 2.7.1. Estilos
 - 2.7.2. Autores
 - 2.7.3. Execução
- 2.8. Tramas
 - 2.8.1. Tradicional
 - 2.8.2. Digital
 - 2.8.3. Tramas feitas
- 2.9. Volume e perspectiva
 - 2.9.1. Sem sombreado
 - 2.9.2. Formas
 - 2.9.3. Execução
- 2.10. Volume por cor
 - 2.10.1. Profundidade
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pincelada

Módulo 3. Desenvolver desenho

- 3.1. Desenhar a partir da imaginação
 - 3.1.1. Começar
 - 3.1.2. Práticas
 - 3.1.3. Conselhos
- 3.2. Pesquisa e desenvolvimento de referências
 - 3.2.1. Diferentes referências
 - 3.2.2. Pinterest
 - 3.2.3. Referências a evitar
- 3.3. Rotinas
 - 3.3.1. Rotina
 - 3.3.2. Desfrutar estudos
 - 3.3.3. Pausas
- 3.4. Desenho de poses
 - 3.4.1. Páginas
 - 3.4.2. Tempo
 - 3.4.3. Diárias
- 3.5. Desenvolver um caderno
 - 3.5.1. Que caderno?
 - 3.5.2. Quando?
 - 3.5.3. Conteúdo
- 3.6. Sair da zona de conforto
 - 3.6.1. Mudar
 - 3.6.2. Abstração
- 3.7. Experimentar estilos
 - 3.7.1. Autores
 - 3.7.2. Diferentes
 - 3.7.3. Estudar
- 3.8. Procurar feedback
 - 3.8.1. Amizades
 - 3.8.2. Redes sociais
 - 3.8.3. Não levar para o lado pessoal
- 3.9. Participar em comunidades
 - 3.9.1. Comunidades online
 - 3.9.2. Eventos na cidade
- 3.10. Melhorar as bases
 - 3.10.1. Práticas
 - 3.10.2. Voltar
 - 3.10.3. Refazer

05

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.



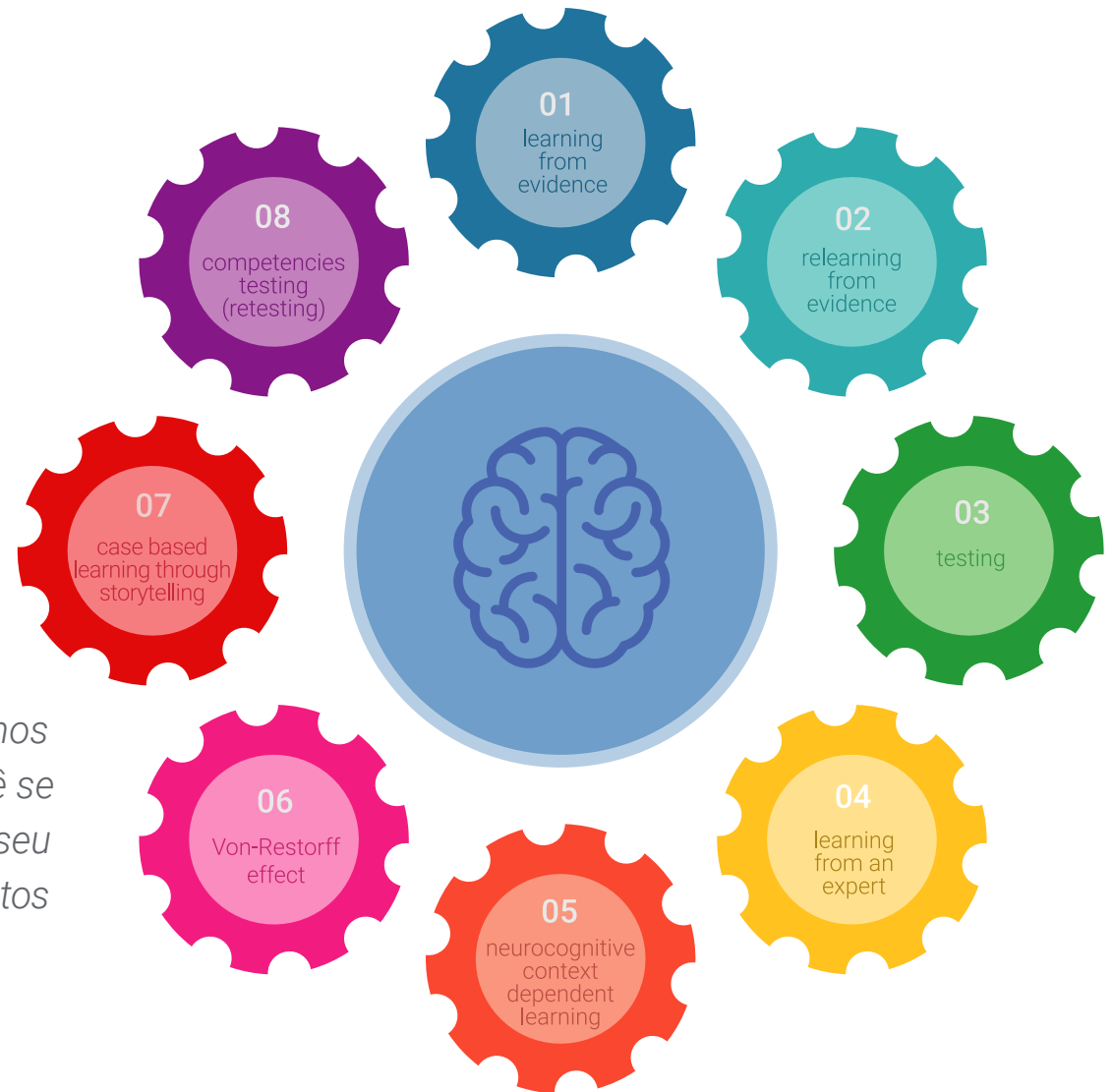
Método Relearning

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

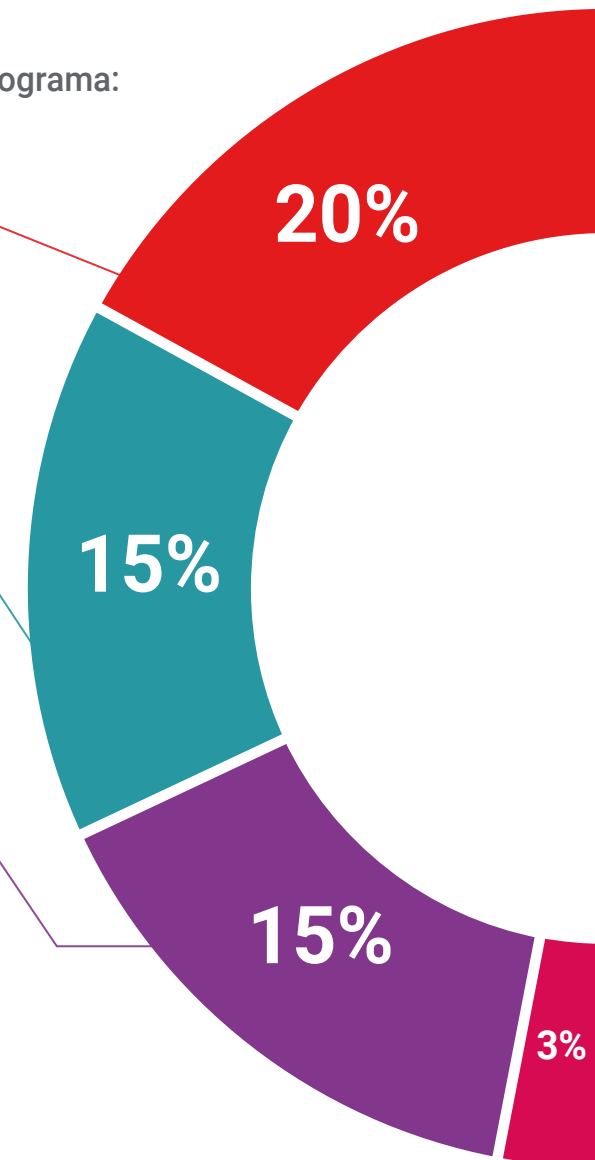
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

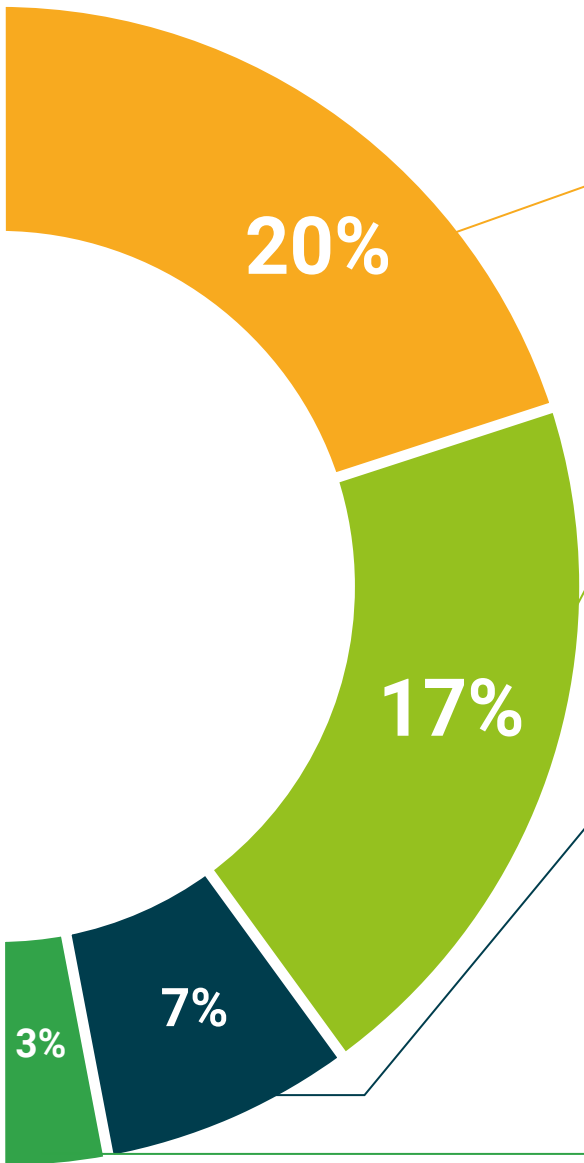
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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

Availamos 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.



06

Certificação

O Curso de Especialização em Desenho Profissional 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 Especialização em Desenho Profissional para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Certificação: **Curso de Especialização em Desenho Profissional para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



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

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

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Desenho Profissional para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização Desenho Profissional para Videojogos



5

An expanding spiral forms body shapes.



6

Like 1. the ten have g tips.

3

Skin for a growing hexagon