

# Curso Gráficos



## Curso Gráficos

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso/graficos](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/graficos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudo

---

*pág. 16*

05

Certificação

---

*pág. 26*

# 01

# Apresentação

A criação de gráficos é uma das tarefas básicas do design de videogames. Dominar este tipo de competências é essencial em certas fases do desenvolvimento dos jogos, pelo que todas as empresas necessitam de especialistas na matéria, capazes de manusear o software dedicado a esta tarefa e, assim, atingir os seus objetivos. Este curso oferece aos estudantes todos os conhecimentos necessários para se especializarem na conceção de vários tipos de gráficos, aprendendo tudo sobre os programas informáticos utilizados para os produzir.





“

*Concebe gráficos de alto nível aplicados aos videojogos e consegue grandes oportunidades nesta indústria”*

Os videojogos são compostos por um grande número de elementos visuais, tanto móveis como fixos. Alguns deles se modelam diretamente utilizando técnicas de desenho 2D ou 3D e depois são integrados no jogo. Mas há outros componentes que são criados com outro tipo de ferramentas. É o caso dos projectos de gráficos sem movimento, que podem ser criados com software especializado, como o Illustrator.

O Illustrator é um programa informático muito popular utilizado para criar todo o tipo de designs para uma grande variedade de ambientes, desde publicações jornalísticas até composições fotográficas para fins publicitários. O mundo dos videojogos também é beneficiado por este tipo de aplicações e pode aproveitar todas as suas opções para incorporá-las nos seus projetos.

Assim, este Curso de Gráficos oferece aos seus alunos a oportunidade de especializar-se neste domínio, para que possam trabalhar na indústria dos videojogos realizando designs de todo tipo com o software normalizado do setor.

Este programa é composto por um módulo e é ministrado inteiramente online, garantindo que os estudantes possam combinar os seus estudos com a sua vida profissional.

Este **Curso de Gráficos** 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 design de videojogos
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações detalhada sobre as disciplinas sobre design aplicado aos videojogos
- ◆ 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, 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



*A indústria dos videojogos precisa de especialistas em composição de gráficos e esta pode ser a sua oportunidade de ter sucesso no setor”*

“

*Com este Curso adquirirá todas as competências necessárias para realizar todo o tipo de designs para videojogos”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, 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.

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.

*Conheça o software mais utilizado na indústria dos videojogos graças a este curso.*

*Chegou a sua oportunidade de triunfar no mundo dos videojogos. Não o desperdice.*



# 02

## Objetivos

Este curso tem como principal objetivo permitir aos estudantes adquirir todas as competências necessárias para produzir todos os tipos de gráficos e designs aplicados aos videogames, utilizando as ferramentas informáticas adequadas. Assim, no final deste Curso de Gráficos, os alunos serão capazes de realizar todo o tipo de tarefas visuais em empresas de videogames de vários perfis. Por isso, este programa é a melhor oportunidade para que os profissionais do setor possam progredir e fazer uma mudança significativa na sua vida profissional.





“

*O seu objetivo de fazer parte de uma grande empresa da indústria dos videojogos nunca esteve tão próximo. Inscreva-se e consiga-o”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender em que consiste um bom design gráfico para videogames
- ◆ Dominar o software de design Illustrator
- ◆ Ser capaz de aplicar as melhores soluções de design em cada caso
- ◆ Compreender como se integram os gráficos nos videogames



*A TECH ajuda-o a alcançar os seus objetivos. Conclua este curso e chegue ao topo”*





## Objetivos específicos

---

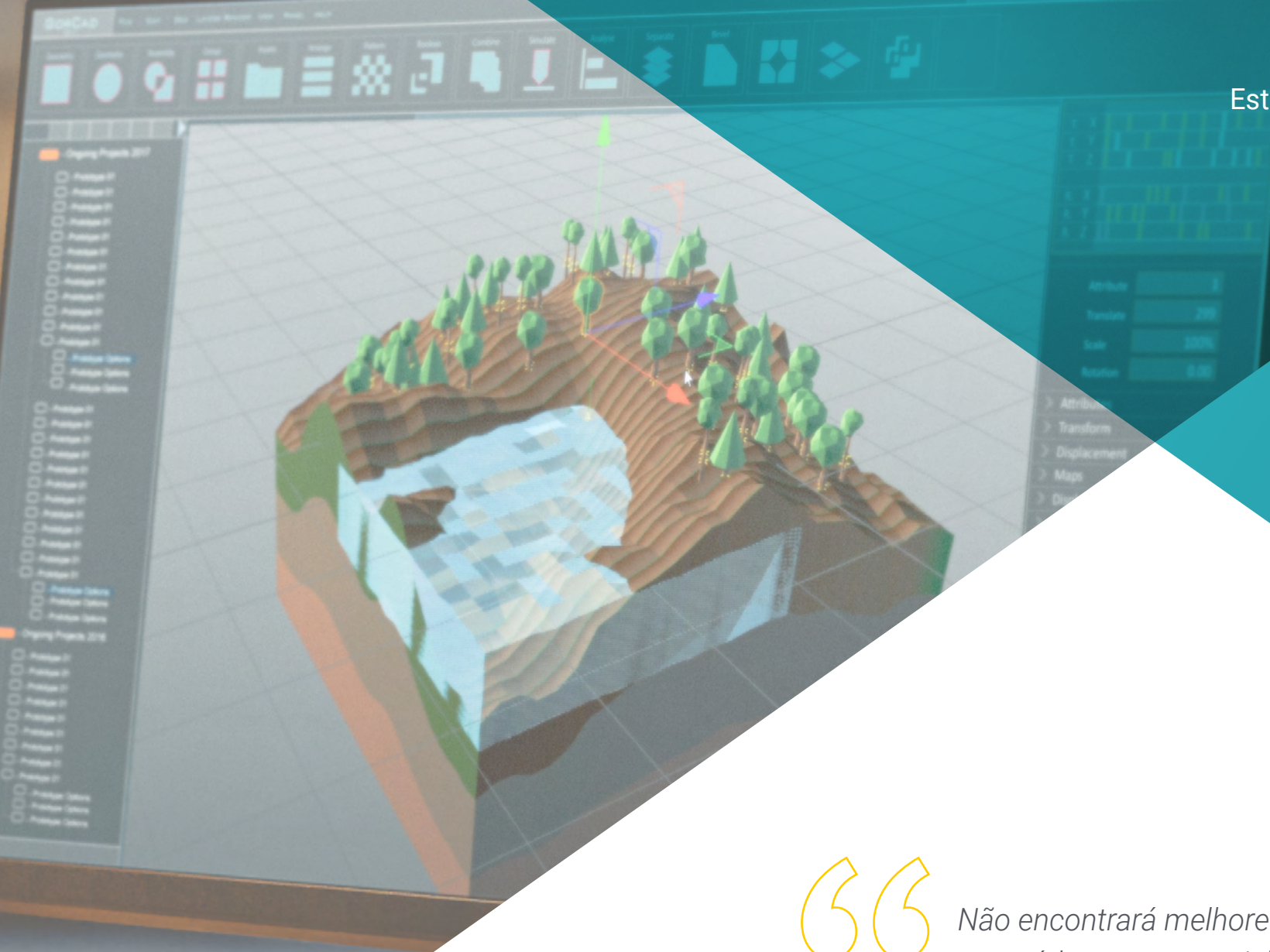
- ◆ Descobrir o design vetorial como ferramenta para a produção de projetos gráficos
- ◆ Utilizar corretamente as diferentes ferramentas de uma forma eficaz e criativa
- ◆ Aplicar os conhecimentos técnicos adquiridos, demonstrando uma compreensão dos diferentes suportes gráficos

# 03

## Estrutura e conteúdo

Este Curso de Gráficos foi concebido por os grandes especialistas na matéria. Isto garante que os estudantes tenham acesso aos melhores conhecimentos, para que possam tornar-se grandes especialistas na indústria dos videojogos, para que possam ser profissionais altamente valorizados no seu meio. Desta forma, os estudantes adquirirão todas as competências necessárias para progredir neste setor e estabelecer-se numa das grandes empresas do mundo dos videojogos.





“

*Não encontrará melhores conteúdos para especializar-se em design aplicado à videojogos”*

## Módulo 1. Gráficos

- 1.1. Introdução ao ambiente do Illustrator
  - 1.1.1. Ambiente do Illustrator
  - 1.1.2. Preparar um documento
  - 1.1.3. Adaptar o documento às necessidades
  - 1.1.4. Caixa de ferramentas
- 1.2. O desenho com Illustrator
  - 1.2.1. Desenho com formas geométricas básicas
  - 1.2.2. Regras guia e grelha
  - 1.2.3. Traçados e curvas Bézier
  - 1.2.4. Outras operações
- 1.3. Operações com objetos
  - 1.3.1. Ferramentas de visualização
  - 1.3.2. Operações com objetos
  - 1.3.3. Tipos de seleção
  - 1.3.4. Isolamento de ilustrações
- 1.4. Trabalhar com cor
  - 1.4.1. Painel de amostras
  - 1.4.2. Amostras de cor
  - 1.4.3. Amostras de degradado
  - 1.4.4. Ferramenta de malha de degradado
- 1.5. Trabalhar com texto
  - 1.5.1. Formato de carácter e parágrafo
  - 1.5.2. Operações com texto
  - 1.5.3. Trabalhar com texto e gráficos
  - 1.5.4. Outras operações com texto
- 1.6. Pincéis e amostras de padrão
  - 1.6.1. Tipos de pincéis
  - 1.6.2. Operações com pincéis
  - 1.6.3. Bibliotecas de pincéis
  - 1.6.4. Outras operações com pincéis





- 1.7. Colorir imagens. Vetorização e coloração de designs
  - 1.7.1. Controlo de preenchimento
  - 1.7.2. Cor de traço
  - 1.7.3. Cor e combinação de traços
  - 1.7.4. Vetorização
  - 1.7.5. Outras operações
- 1.8. Filtros e efeitos
  - 1.8.1. Sobre os efeitos
  - 1.8.2. Aplicação de um efeito
  - 1.8.3. Efeitos de rasterização
  - 1.8.4. Opções de rasterização
  - 1.8.5. Aplicação de efeitos a imagens de mapa de bits
  - 1.8.6. Melhoria do desempenho dos efeitos
  - 1.8.7. Modificação ou eliminação de um efeito
- 1.9. Efeitos 3D
  - 1.9.1. Criação de objetos 3D
  - 1.9.2. Definição de opções
  - 1.9.3. Adição de um traçado de bisel personalizado
  - 1.9.4. Rotação de um objeto
  - 1.9.5. Atribuição de ilustrações a um objeto 3D
- 1.10. Empacotamento
  - 1.10.1. Exportação
  - 1.10.2. Importação
  - 1.10.3. Aplicação prática do Illustrator em videojogos
  - 1.10.4. Análise de videojogos

# 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

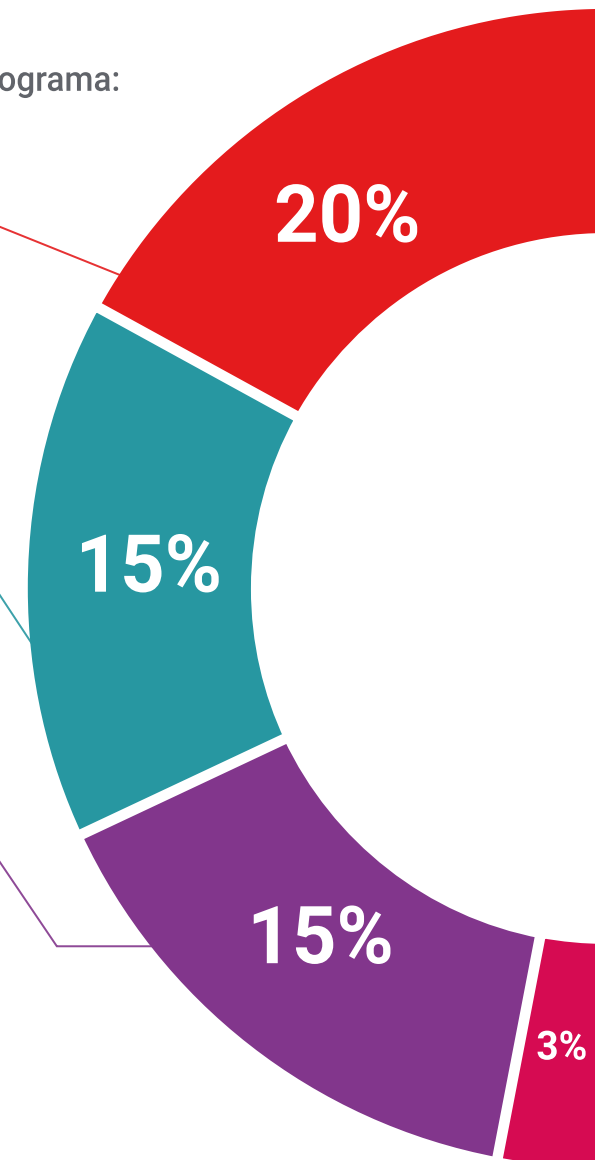
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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 garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Gráficos** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Gráficos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



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

**tech** global  
university

Curso

Gráficos

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

# Curso Gráficos

