

Formação GAME DESIGNER



MÓDULOS:

GAME 1

Agora você pode fazer jogos avançados sem escrever uma linha de código.

PERSONAGENS

Crie personagens do zero usando as ferramentas mais poderosas do mercado

GAME 2

Permite que os usuários criem seus próprios jogos de RPG

CENÁRIOS

Crie cenários de acordo com a sua imaginação.



INVESTIMENTO:

Entre em contato com nossas consultoras

CARGA HORÁRIA:

137h – Aproximadamente 8 meses (2x por semana)

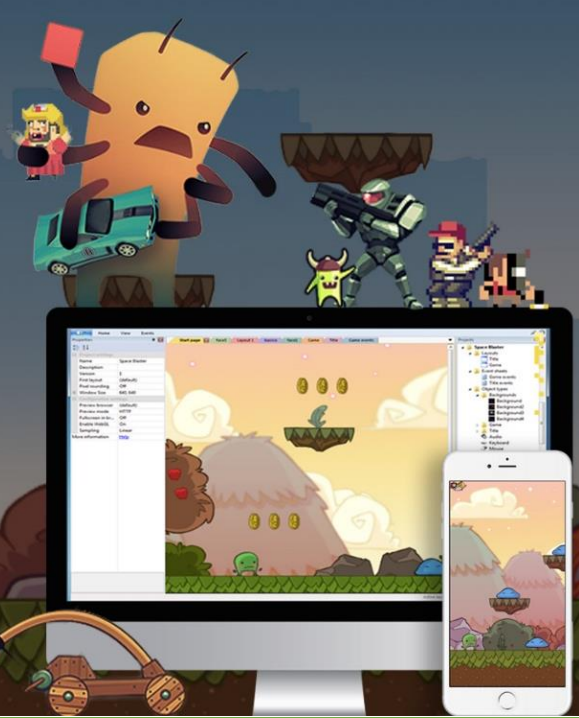
Contatos:

(21) 2270-2760 / 2560-3994
atendimento@controlc.com.br
www.controlc.com.br

CONTROL 
formação & tecnologia



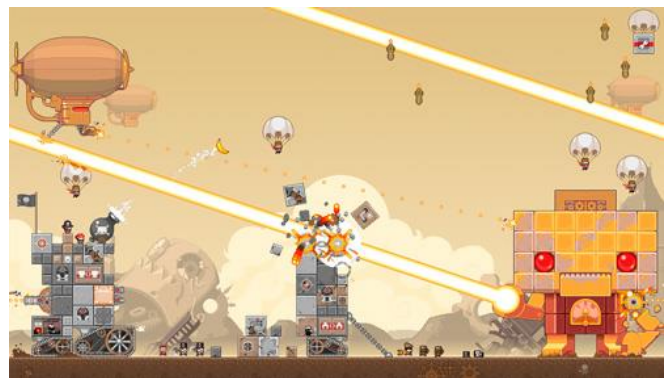
Formação GAME DESIGNER



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

GAME 1

- Conhecer o Construct 2
- Conceitos do programa: layout, palco, eventos, camadas, comportamentos
- Conceitos de um jogo
- Movimentação utilizando as setas de direção
- Movimentação utilizando o mouse
- Criar condições
- Efeitos de gravidade
- Efeitos de projétil
- Utilizar variáveis
- Plataforma de jogos de aventura
- Plataforma de jogos de tiro
- Plataforma de jogos com água
- Projeto de jogos com torres de defesa
- Projeto de jogos com controle de caminhos
- Salvar e recarregar jogos
- Criar funções avançadas
- Projeto de jogo estilo "fruit ninja"
- Projeto de jogo estilo "angry birds"
- Projeto de jogo de ping pong (atari)

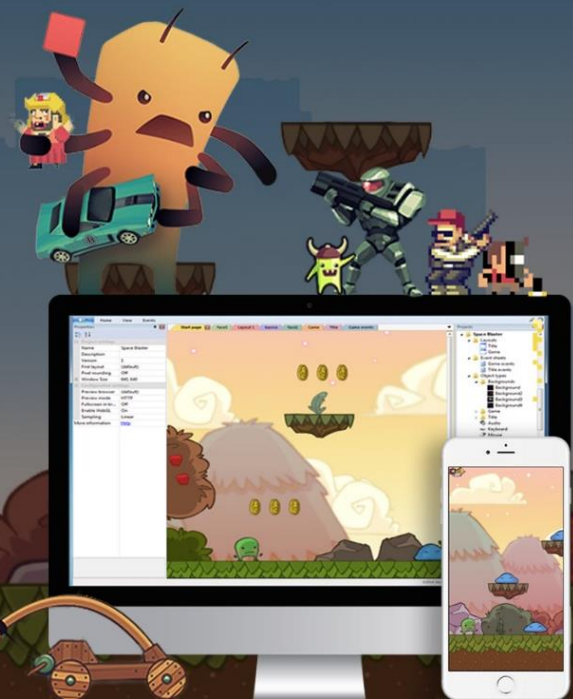


Contatos:

(21) 2270-2760 / 2560-3994
atendimento@controlc.com.br
www.controlc.com.br

CONTROL  20
formação & tecnologia

Formação GAME DESIGNER



GAME 2

Apresentação do programa RPG Maker
Apresentação dos programas de produção como Photoshop
História de vídeo game resumida e termos técnicos.

- **INICIAÇÃO AO RPG MAKER**

Conhecendo o básico do Database do RPG Maker.
Aulas de mapeamento, NPCs, batalha, diálogos e aplicação de enredo pronto.
Criando o nosso primeiro projeto com RTP (sem necessidade de switches, variáveis ou scripts)

- **RPG MAKER – Módulo I**

Apresentação teórica e minuciosa de cada ferramenta do banco de dados com exemplo de uso na prática.
Mapeamento - Criando cenas
Utilização de imagens

Introdução à estratégia de batalha
Noções de clichês e tendências

- **RPG MAKER – Módulo II**

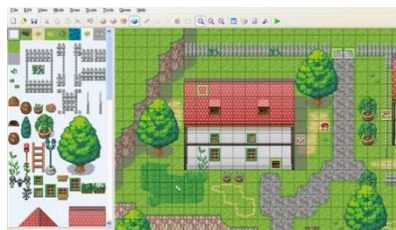
Uso prático de Switchs + condições
Uso prático de Variáveis + condições
Criação de sistemas interativos fora da batalha

- **EDIÇÃO GRÁFICA - BÁSICO**

Entendendo cores, regras, físicas e lógicas dos gráficos.
Iniciação ao Photoshop com aula prática
Edição de gráficos diversos do RPG Maker
Criando uma Title para seu jogo

- **SONOPLASTIA - BÁSICO**

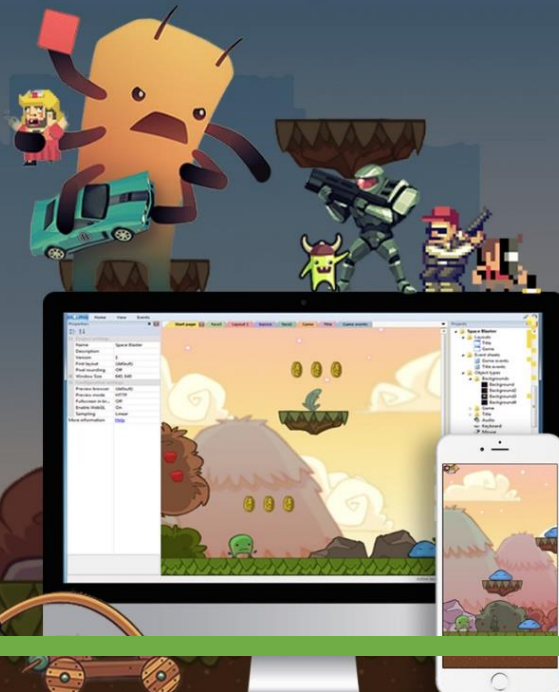
Busca e configuração das BGM e ME
Edição, nivelamento e conversão de BGM, ME, BGS e SE



Contatos:

(21) 2270-2760 / 2560-3994
atendimento@controlc.com.br
www.controlc.com.br

Formação GAME DESIGNER



criação de PERSONAGEM

• INTRODUÇÃO AOS CONCEITOS DE DESENHO

Trabalhar com formas geométricas e mostrar que é possível usa-las na criação de um personagem
Material: Lápis (HB ou 2B), Borracha, Apontador, e folhas A4
Uso da Mesa Digital em sala

• CONCEITOS DE ALINHAMENTO E PROPORÇÃO

Exemplos com a mesa digital em aula

• CRIAÇÃO DE PERSONAGEM DESMEMBRADO

ModelSheet do personagem

• DETALHAMENTO DO PERSONAGEM

Roupas, acessórios e características físicas

• CONCEITOS DE ANIMAÇÃO

Sprite's básicos do personagem

• DETALHES DO PERSONAGEM DENTRO DOS SPRITE'S

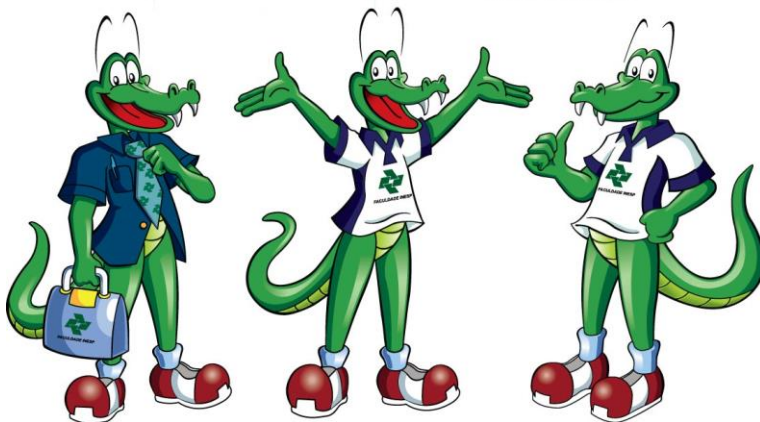
• CONCEPT ART DO PERSONAGEM

• VETORIZAÇÃO DO PERSONAGEM

Quando o personagem for criado com lápis e papel



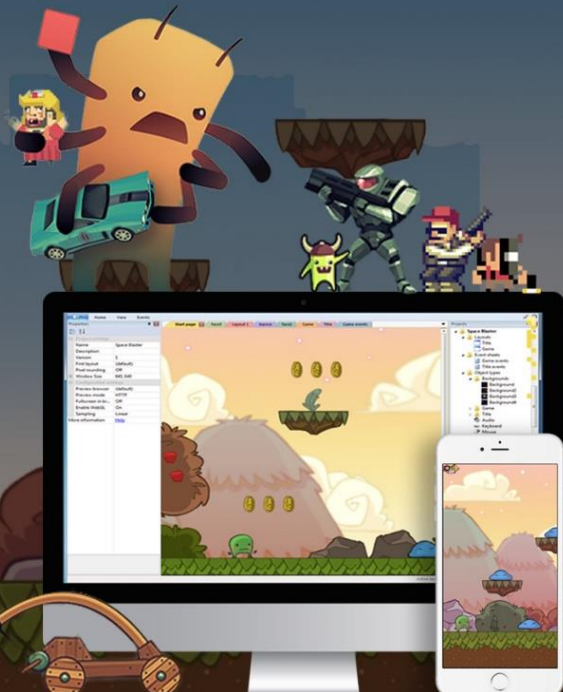
Model Sheet - De: Thiago Spykard



Contatos:

(21) 2270-2760 / 2560-3994
atendimento@controlc.com.br
www.controlc.com.br

Formação GAME DESIGNER



CENÁRIOS PARA JOGOS

- DESIGN, MODELAGEM E TEXTURIZAÇÃO
Este curso aborda os conceitos básicos de criação de diferentes tipos de cenários de animação e jogos.
- PERSPECTIVA
- COMPOSIÇÃO
- TÉCNICAS DE PESQUISA PARA O DETALHE CRÍVEL
- LEITURA CLARA DE TOM E MODELAGEM.
- CENÁRIOS
Desde o "Concept" original inicial à refinamento de luz e texturização final,



Contatos:

(21) 2270-2760 / 2560-3994
atendimento@controlc.com.br
www.controlc.com.br

CONTROL 
formação & tecnologia