



CRIAÇÃO DE GAMES

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Kodu

- Introdução.
- Navegação
- Conceitos de programação
- Criando uma paisagem.
- Movendo personagens.
- Criando caminhos.
- Definindo comportamentos.
- Clones e criações.
- Iniciando histórias únicas.
- Personagens.
- Desenvolvendo um jogo.
- Páginas.
- Câmeras.
- Temporizador
- Pontuação

3DS MAX

- Introdução
- Interface
- Navegando nas vistas 3d
- Criando e manipulando objetos
- Painel Modify
- Materiais

- Texturas
- Mapeamentos de Texturas
- Criando e texturizando um cenário simples
- Animações Básicas
- Editable Poly
- Sub objects (Vertex, Edge, Border, Polygon, Element)
- Edit Polygons (Extrude, Bevel, Chamfer)
- Box Modeling
- Edge Loops
- Modelando um personagem simples
- Modifier List (Twist, Bend, Symmetry, Shell, MeshSmooth)
- Modelando um personagem completo
- Criando e texturizando um cenário completo
- Texturizando e Mapeando um personagem completo
- Criando ossos e manipuladores para personagens
- Animações avançadas de Personagens

Unity

- Jogos desenvolvidos com Unity
- Unity e o mercado atual de jogos
- Introdução à ferramenta
- Criando o primeiro Level
- Tipos de Brushes
- Trabalhando com Brushes
- Modo Geometria
- Meshes Estáticos
- A importância do mesh estático
- Coordenadas UV
- Criando e importando texturas
- Usando o editor de meshes estáticos
- Introdução a Materiais
- O que é um material?
- Materiais vs. Texturas
- Criação de materiais
- Introdução à Iluminação
- Posicionamento de luzes
- Propriedades das luzes
- Criando Terreno

- Introdução a ferramenta Terreno
- Propriedades do módulo Terreno
- Materiais no módulo Terreno
- Introdução ao Kismet
- Tipos de objetos
- Eventos, variáveis, condições, ações
- Matinee
- Terminologia
- Matinee Editor
- Tipos de trilhas
- Otimização
- Diagnósticos em tempo real
- Nível de detalhe
- Otimização de materiais
- Level Streaming
- Métodos de Streaming
- Troca de mapas

Games VR

- Criar a cena do jogo
- Criar modelos 3d para jogos
- Texturizar e criar materiais
- Importar modelos, sons e texturas para a unity 3d
- Criar e programar personagem e inimigos
- Criar o ambiente 3d
- Criar menus e fases
- Exportar o jogo para dispositivos android e ios