

# 3D PARA GAMES

Por Daniel Rivers

# TÓPICOS

- PROFESSOR
- O QUE É O 3D
- ÁREAS DE ATUAÇÃO (CARGOS)
- MERCADOS E PLATAFORMAS
- VISÃO GERAL DO MERCADO
- O QUE TERÁ NO CURSO

# PROFESSOR DANIEL RIVERS

- DANIEL RIVERS
- BACHARELADO EM DESIGN DE GAMES
- MBA EM GESTÃO E ESTRATÉGIA DE NEGÓCIOS
- EMPRESA PRÓPRIA
- DESENVOLVEDOR HÁ 10 ANOS
- BLACK MIRROR
- PROJETOS PARA:
  - DESKTOP
  - MOBILE
  - VR



# O QUE É E PARA QUE SERVE?

- CRIAR OBJETOS TRIDIMENSIONAIS
- POSSUEM MEDIDAS E FORMAS
- POSSUEM TEXTURAS EM SUA SUPERFÍCIE
- RECRIAR OBJETOS DA VIDA REAL
- CRIAR DO ZERO VS AUTORAL
- ORGÂNICO E INORGÂNICO
- TÉCNICAS DIFERENTES
  - POLIGONAL
  - ESCULTURA DIGITAL
- PRODUÇÕES DIFERENTES
- TIPOS DE MODELOS:
  - CENÁRIOS
  - OBJETOS (PROPS)
  - PERSONAGENS
- LUZES E CÂMERAS



# CARGOS E POSIÇÕES

- ARTISTA 3D
- DIRETOR DE ARTE
- LEAD
  - TÉCNICAS DIFERENTES
  - PROGRAMAS DIFERENTES
- FOCOS:
  - ENVIRONMENT
  - PROPS
  - CHARACTERS



# VISÃO GERAL DE MERCADO

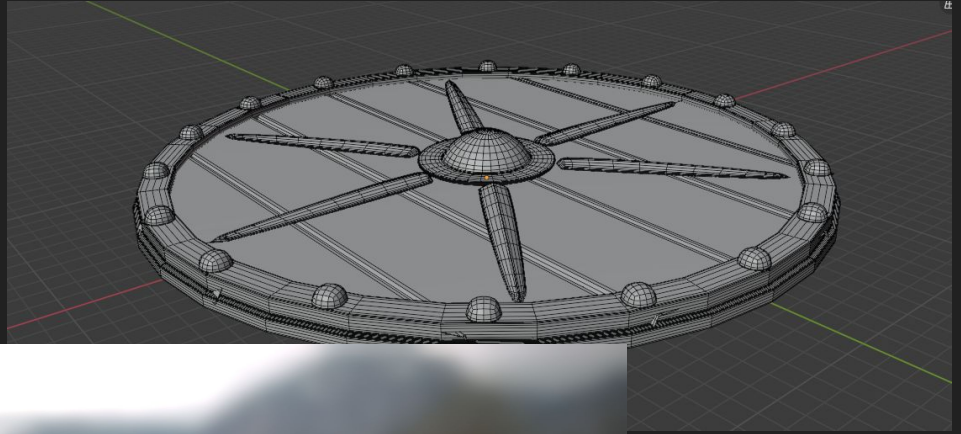
- PORTFÓLIO
- EXPERIÊNCIA
- COMUNICAÇÃO
- PIPELINES
- SOFTWARES





# O QUE TEREMOS NO CURSO?

- MODELAGEM 3D
- TEXTURIZAÇÃO
- ILUMINAÇÃO
- APRESENTAÇÃO
- PORTFOLIO



# ESTUDOS E PROJETOS

- MACHADO FANTASIOSO
- MODELAGEM
- TEXTURAS
- APRESENTAÇÃO

