

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
- RECREAR 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

