

UNREAL ENGINE DO ZERO AO PRO



MÓDULO 0

CONTEÚDO

- APRESENTAÇÃO
- PROJETOS LANÇADOS
- INTRODUÇÃO A ENGINES
- UNREAL ENGINE
- OBJETIVO DO CURSO
- MERCADO DE ENGINES E RENDER EM TEMPO REAL
- OPORTUNIDADES E CAMINHOS

RAFAEL LIMA

- Co-FUNDADOR DO GARAGE227 STUDIOS, PROGRAMADOR E TECHNICAL ARTIST NA WEBCORE.

<https://www.linkedin.com/in/rafael-lima-72ab4543/>



EDUCAÇÃO FORMAL

Bacharel em Game Design

Anhembi Morumbi – 2012

Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais

PUC SP – 2021

FORMAÇÃO ADICIONAL

+ de 12 cursos livres

HISTÓRICO PROFISSIONAL

Trabalhei como modelador 3D

Tester, QA

Professor em escolas como AXIS Gnomon School of arts and Design.

CoFundador, Garage227Studios

Atualmente – Thecnical Artist

WebCore Games

PROJETOS LANÇADOS



SHINY

"Classic side-scrolling fun"
-XBLA Fans

"Shiny feels unique"
-Polygon

"It's offering an experience you don't
really see in many games nowadays"
- HardcoreGamer

GARAGE 227



<https://store.steampowered.com/app/496390/Shiny/>

AEREA

SCATTERED LANDS



Character Concept

Aerea
SCATTERED LANDS



https://store.steampowered.com/app/631540/Community_Inc/

v0.5.3 Build 2

OBJETIVO DO CURSO

- APRENDER A CRIAR JOGOS **DO ZERO**, UTILIZANDO PROGRAMAÇÃO VISUAL E ENTENDER A ENGINE E SUAS FERRAMENTAS.
- VOCÊ IRÁ APRENDER COMO PROGRAMAR JOGOS E UTILIZAR AS PRINCIPAIS FERRAMENTAS DA ENGINE, INCLUINDO **FERRAMENTAS PARA ARTE, PROGRAMAÇÃO E PRODUÇÃO** DE JOGOS.
- AO FINAL DO CURSO VOCÊ SERÁ CAPAZ DE **criar seu jogo do zero** OU **participar da produção de um jogo** com Unreal Engine.

INTRODUÇÃO À ENGINES

- O QUE SÃO ENGINES?
- PRINCIPAIS ENGINES
 - UNITY
 - UNREAL
 - GoDot

PORQUÊ UNREAL?

- DO INDIE AO AAA
- MESMA FERRAMENTA USADA NO MERCADO
- NÃO PRECISA SABER PROGRAMAÇÃO PARA COMEÇAR
- AMBIENTE COMPLETO E GRATUITO DE CRIAÇÃO DE JOGOS
- ACESSO AO AMBIENTE DE CRIAÇÃO TOTALMENTE GRATUITO



MEGASCANS



BRIDGE



MIXER



METAHUMAN
CREATOR

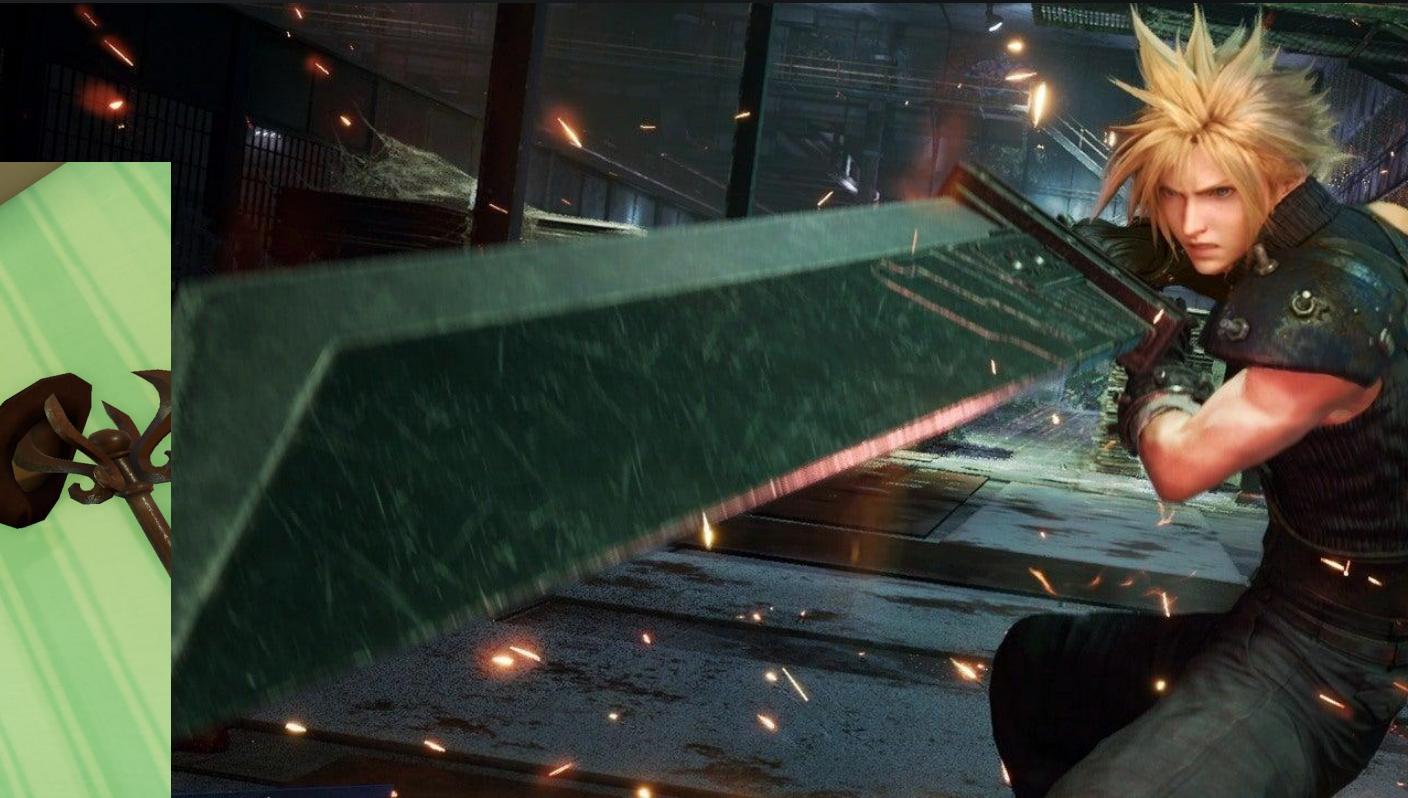


UNREAL ENGINE

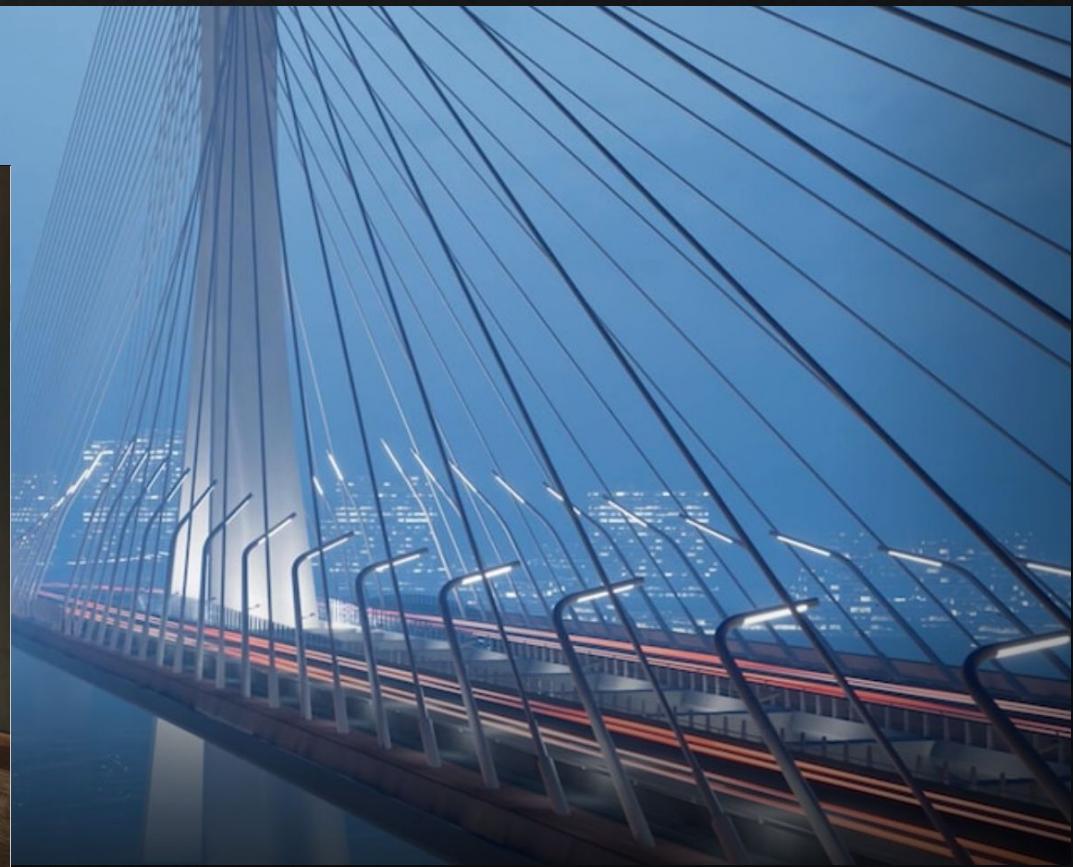
- GAMES – INDIE E AAA
- ARQUITETURA
- AUTOMOTIVO
- EVENTOS
- CINEMA E TELEVISÃO
- TREINAMENTO E SIMULAÇÃO



GAMES



ARQUITETURA



AECOM

ALLFORD
HALL
MONAGHAN
MORRIS

buildmedia

**Foster +
Partners**

Gensler

HNTB



SKANSKA

Steelcase

Zaha Hadid
Architects

AUTOMOTIVO



Audi



CHEVROLET



PORSCHE



Volkswagen

EVENTOS



CINEMA E TELEVISÃO



THE MILL

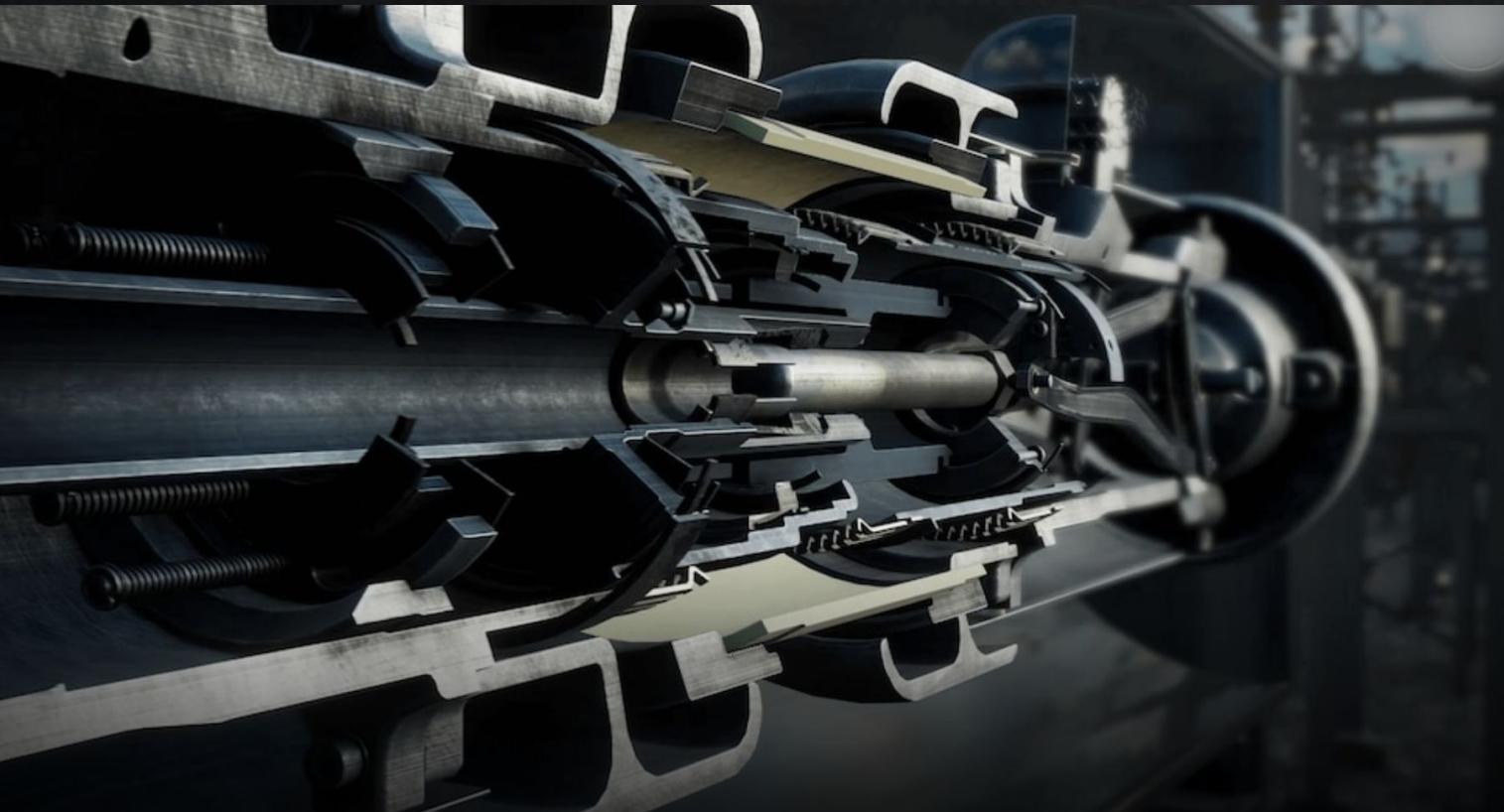
STARGATE
STUDIOS



THE
THIRD
FLOOR
VISUALIZATION

weta
DIGITAL

TREINAMENTO E SIMULAÇÃO



Booz | Allen | Hamilton®



CUBIC

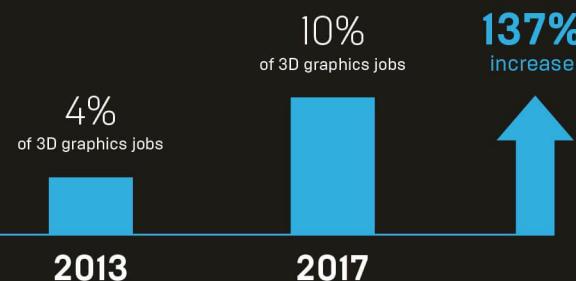
HTX
L A B S

precisionos

PRESAGIS

MERCADO DE RENDER EM TEMPO REAL

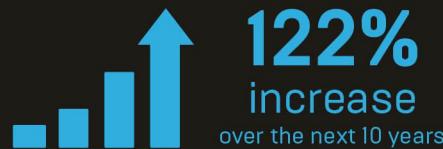
Real-time Job Growth



Unreal Engine Job Growth



Unreal Engine Jobs



Labor Market Demand

3D Graphics Skills

over
315,000
job postings between October 2017
and September 2018

42%

faster than the market overall



Salary Premium

Average starting salary of

\$73,513

34% above average
advertised salary

Real-time 3D Skills

over
30,000
job postings between October 2017
and September 2018

601%

faster than the market overall

Average starting salary of

\$86,533

57% above the average advertised
salary and 18% above the average
advertised salary for jobs requesting
3D graphics skills in general

OPORTUNIDADES E CAMINHOS

- INDEPENDENTE
- FUNCIONÁRIO