

Formação **DESENVOLVEDOR JOGOS**

CONSTRUCT 2 - MÓDULO 1
CONSTRUCT 2 - MÓDULO 2

Curso: DESENVOLVEDOR DE GAMES

Descrição do curso: Pacote completo voltado para criação e desenvolvimento de GAMES umas das áreas mais promissoras do mercado.

Carga horária: 76hrs aula.

Público Alvo: Ao usuário que deseja ingressar na área de desenvolvimento de jogos uma área promissora que cresce a cada dia. Nesse pacote, o curso irá abordar o desenvolvimento de diversos jogos e ainda irá aprender uma ferramenta importante para elaboração e edição de gráficos para serem utilizados nos jogos, com isso, terá toda a base inicial necessária a um desenvolvedor de games.

Pré Requisitos: Windows

Objetivo do curso: Deixar o aluno apto a interpretação, criação e edição de desenhos técnicos.

Photoshop (24hs):

- Noções básicas de computação gráfica;
- Tipos de representação;
- Gráfico Vetorial;
- Imagem Bitmap;

☎ 31 98349-2251

☎ 31 3324-5554

AV. GETÚLIO VARGAS, 668 - ANDAR 6° - SALA 602 -
FUNCIONÁRIOS - BELO HORIZONTE/MG - CEP 30112-901

WWW.PROINFORMATICA.COM.BR

- Resolução;
- Cor;
- Modelos e modos de cores;
- Entendendo o Adobe PhotoShop;
- Configuração mínima;
- Instalação;
- Inicialização;
- Área de trabalho – interface;
- Menus;
- Barra de ferramentas;
- Paletas Trabalhando com Adobe PhotoShop;
- Criando arquivo novo;
- Abrindo arquivos;
- Tamanho da imagem;
- Corte;
- Seleccionando áreas;
- Ferramentas de seleção;
- Adicionando áreas a seleção;
- Seleccionando áreas similares;
- Invertendo a seleção;
- Movendo a borda de uma seleção Trabalhando com Camadas e Canais;
- Criando camadas;
- Adicionando uma máscara à camada;
- Impressão ou publicação de imagem;
- Aplicando Filtros e Efeitos;
- Projeto Gráfico (Desenvolvido durante o curso), criando canais, trabalhando com máscara rápida;
- Estratégia de Retoque. Resolução e tamanho da imagen, Recortado uma imagen, removendo distorção de cores, substituindo cores, ajustando brilho contraste e saturação, trabalhando com níveis.

Construct 2 Módulo 1 (32h)

- SCIRRA/ Construct 2;
- Behaviors e events parte 1;
- Behaviors e events parte 2;
- Behaviors e events parte 3;
- Behaviors e events parte 4;
- Behaviors e events parte 5;
- Behaviors e events parte 6;
- Behaviors e events parte 7;
- Behaviors e events parte 8;

- Behaviors e events parte 9.

Construct 2 Módulo 2 (20h)

- Turret e pathfinding
- Projetos parte 1;
- Persist/Continuous preview;
- Projetos parte 2;
- Projetos finais.

Didática e Prática do curso: O curso é dividido em conceitos iniciais, e prática com atividades de fixação dos conceitos passados em sala.