

## **DESENVOLVEDOR DE GAMES I 22H**

Planejando o Jogo: Roteiro, Storyboard e Roteiro Final  
Polígonos, vértices e texturas  
Demais ferramentas de edição - Parte I  
Demais ferramentas de edição - Parte II  
Conhecendo os tipos de texturas  
Modificando e criando texturas  
Modificador Loft  
Compound Objects: Boolean  
Funções básicas de reatores  
Marketing e Jogos  
Demais tipos de renderização  
Dando vida ao personagem: recursos "Hair" e "Bones"  
Exportando objetos ao CryEngine 3 - Parte I  
Exportando objetos ao CryEngine 3 - Parte II  
Retrospectiva do módulo

## **DESENVOLVEDOR DE GAMES II 22H**

Conhecendo o CryEngine 3  
Criação e edição de novos terrenos  
Introdução aos objetos do CryEngine 3 e suas principais funções  
Campos de visão e câmeras  
Modo "Wireframe" e Console  
Aplicando e criando texturas aos objetos  
Posição do sol e modificadores de luzes  
Modelagem no CryEngine 3 e seus recursos básicos  
Importando objetos do 3D Studio Max 2012  
Inteligência artificial  
Partículas e ambiente  
Físicas: quebrando vidros e efeitos de explosão  
Criação de menu e pequenas animações  
Configurando sons  
Testando o jogo

## **DESENVOLVEDOR DE GAMES III 15H**

Introdução ao FL Studio 10  
Acordes e escalas: noções básicas  
Principais ferramentas do FL Studio 10  
Batidas e Loops  
Trilha Sonora: cada gênero, um estilo  
Sintetizadores  
Equalizadores e Simuladores  
Gravação  
Exportando sons para a CryENGINE 3