

**ZION**  
ONLINE



# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**PARA EMPREENDEDORES**

**DOUGLAS MADEIRA:**

**PROFESSOR DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**



**10 HORAS**



**20 AULAS**



## **AULA 1 - Inteligência Artificial no Mundo dos Negócios – O Que é, Como Funciona e Onde Aplicar?**

Principais tipos de IA: Machine Learning, Deep Learning, NLP e IA Generativa. Diferença entre modelos gratuitos e pagos. Cases de sucesso.

## **AULA 2 - Estrutura de PROMPT**

Como criar o PROMPT.

## **AULA 3- Construindo uma Marca Forte com IA – Nome, Logo e Identidade Visual**

Criação de nome, logotipo e identidade visual usando ferramentas de IA.

## **AULA 4- Posicionamento estratégico nas redes sociais de forma estruturada e organizada**

Produzindo o calendário editorial para internet com base no seu Personal Branding.

## **AULA 5- IA Generativa: Criando Imagens Profissionais com Leonardo.AI, DALL-E e Adobe Firefly**

Uso de IA para criar imagens de alta qualidade. Comparação entre Leonardo.AI, DALL-E e Adobe Firefly.

## **AULA 6 - IA para Criativos: Como Gerar Imagens Incríveis no Freepik e Outras Plataformas**

Exploração de plataformas como Freepik para gerar e editar imagens personalizadas.

## **AULA 7 - Transcrição e Tradução Inteligente: Transforme Áudios e Vídeos em Textos**

Ferramentas para transcrição automática e tradução de áudios e vídeos.



- **AULA 8- Criando o Mapa Mental do processo neural do seu Assiste em IA**

Mindmeister para criar um fluxo de informação para criação do assistente.

- **AULA 9 - Criando Apresentações Vendedoras com IA – Pitch Profissional em Minutos**

Criação de slides impactantes e apresentações persuasivas com IA.

- **AULA 10 - Criando GPTs Personalizados: Seu Próprio Assistente de IA**

Criação de um ChatGPT personalizado para responder dúvidas de clientes e otimizar atendimento.

- **AULA 11 - Transformando Texto em Voz com Qualidade Profissional – Adobe Podcast & Eleven Labs**

Uso de Adobe Podcast e Eleven Labs para transformar texto em narração de alta qualidade.

- **AULA 12 - Bots de Atendimento no Instagram com ManyChat – Do Zero ao Avançado (Parte 1)**

Introdução ao ManyChat. Configuração básica de bots para automação de respostas no Instagram.

- **AULA 13 - Bots de Atendimento no Instagram com ManyChat – Estratégias Avançadas (Parte 2)**

Configuração avançada de ManyChat. Estratégias para aumentar conversões e interações automatizadas.

- **AULA 14 - Criando eBooks Profissionais para Venda na Internet – Da Ideia ao Conteúdo (Parte 1)**

Geração de conteúdo para eBooks utilizando IA.



## **AULA 15 - Diagramação e Publicação de eBooks com IA – Transforme Texto em Produto (Parte 2)**

Diagramação e formatação de eBooks para plataformas de venda digital.

## **AULA 16 - Criando Sites e Landing Pages com Inteligência Artificial – Sem Programação**

Criação de sites e landing pages usando IA sem necessidade de programação.

## **AULA 17 - Criando Avatares Digitais Profissionais para Seu Negócio**

Criação de personagens digitais e avatares para humanizar marcas.

## **AULA 18 - Produzindo Vídeos de Venda de Alta Conversão com IA**

Criação de vídeos para dropshipping, afiliados e infoprodutos com IA.

## **AULA 19 - Sistema automatizado para envio de orçamento usando Form e Make - PARTE 1**

Exploração das configurações avançadas do ChatGPT e otimização de respostas.

## **AULA 20 - Sistema automatizado para envio de orçamento usando Form e Make - PARTE 2**

Exploração das configurações avançadas do ChatGPT e otimização de respostas.

**ZION**  
ONLINE



# SOUND DESIGN

**RUI MIRANDA:**

PROFESSOR DE SOUND DESIGN



15 HORAS



45 AULAS



## ● **AULA 1 - O que é Sound Design?**

Introduzir o conceito de design de som, sua importância e como ele é usado em diferentes contextos

## ● **AULA 2 - Ferramentas Essenciais para o Sound Design**

Apresentar as principais ferramentas, softwares e equipamentos necessários para começar no design de som

## ● **AULA 3 - Fundamentos da Teoria do Som**

Ensinar os conceitos básicos de som, incluindo frequência, amplitude, timbre e como eles influenciam o design de som

## ● **AULA 4 - Gravação e Edição de Som**

Ensinar técnicas práticas para gravar, editar e manipular sons usando ferramentas e equipamentos básicos e avançados

## ● **AULA 5 - Gravação de Som em Campo**

Explorar técnicas para capturar sons no ambiente externo

## ● **AULA 6 - Introdução à Edição de Som**

Editar som é onde a mágica começa. Nesta aula, vamos aprender as ferramentas básicas de edição e como elas transformam suas gravações

## ● **AULA 7 - Técnicas Avançadas de Edição**

Explorar recursos avançados de edição para maior controle criativo



## **AULA 8 - Design de Som com Camadas**

Ensinar a criar sons complexos combinando várias camadas

## **AULA 9- Preparação de Arquivos para Uso Final**

Ensinar como exportar e organizar arquivos para projetos

## **AULA 10 - Criação de Efeitos Sonoros**

Ensinar como criar efeitos sonoros únicos para projetos audiovisuais, utilizando gravações próprias, manipulação de áudio e sintetizadores

## **AULA 11- Introdução à Criação de Efeitos Sonoros**

Apresentar os fundamentos da criação de efeitos sonoros e seu papel em projetos audiovisuais

## **AULA 12- Sons Criados a Partir de Gravações**

Ensinar como gravar e manipular sons reais para criar efeitos sonoros

## **AULA 13- Design de Som com Objetos do Cotidiano**

Demonstrar como criar sons criativos utilizando objetos comuns

## **AULA 14- Introdução à Síntese de Som**

Apresentar a criação de efeitos sonoros usando sintetizadores



- **AULA 15 - Efeitos Sonoros Abstratos e Futuristas**  
Ensinar técnicas para criar sons abstratos e únicos
- **AULA 16 - Criação de Foley para Projetos Audiovisuais**  
Demonstrar como criar sons de Foley sincronizados com vídeos
- **AULA 17- Integração de Som em Projetos Audiovisuais**  
Ensinar como integrar sons criados em projetos audiovisuais, com foco em sincronização, mixagem e entrega final
- **AULA 18- Introdução à Mixagem de Som**  
Ensinar os fundamentos da mixagem para equilibrar diferentes elementos sonoros
- **AULA 19- Adicionando Ambiência e Atmosfera**  
Ensinar como criar ambientes sonoros ricos para projetos audiovisuais
- **AULA 20- Efeitos Sonoros Dinâmicos em Tempo Real**  
Demonstrar como criar efeitos que reagem a mudanças no vídeo ou ação
- **AULA 21- Mixagem Final e Masterização**  
Ensinar o processo de finalizar o áudio para entrega



● **AULA 22 - Exportação e Preparação para Entrega**

Ensinar como exportar o áudio final para diferentes usos

● **AULA 23 - Sonorização para Jogos**

Introduzir os conceitos fundamentais de sonorização para jogos, desde os princípios básicos até a implementação em mecanismos de jogos

● **AULA 24 - Introdução à Sonorização para Jogos**

Apresentar as características únicas do áudio para jogos e as diferenças em relação a outras mídias

● **AULA 25- Ferramentas de Trabalho para Áudio em Jogos**

Apresentar as ferramentas e os processos usados na sonorização de jogos

● **AULA 26 - Criação de Sons Dinâmicos e Loops**

Ensinar como criar sons que mudam em tempo real e loops contínuos para jogos

● **AULA 27- Design de Áudio Interativo**

Demonstrar como criar sons que reagem às ações do jogador

● **AULA 28 - Implementação de Música em Jogos**

Ensinar como criar e implementar trilhas musicais que se adaptam ao gameplay



## ● **AULA 29 - Teste e Otimização de Áudio para Jogos**

Ensinar como testar e otimizar sons para rodar bem em diferentes plataformas

## ● **AULA 30- Projetos Práticos e Conclusão**

Consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso por meio de projetos práticos e encerrar com uma reflexão sobre o aprendizado e próximos passos na área de sound design

## ● **AULA 31 - Projeto Prático 1 - Curta-Metragem**

Criar o design de som para uma cena de curta-metragem, aplicando conceitos de sincronização, mixagem e masterização

## ● **AULA 32- Projeto Prático 2 - Jogo Simples**

Criar e implementar sons em um jogo básico, com foco em interatividade e dinamicidade

## ● **AULA 33- Mixagem e Masterização dos Projetos**

Aplicar mixagem e masterização nos projetos criados, ajustando todos os elementos sonoros

## ● **AULA 34- Apresentação dos Projetos**

Mostrar como apresentar projetos de áudio de forma profissional para clientes ou portfólios

## ● **AULA 35- Construindo um Portfólio Profissional**

Ensinar como criar e manter um portfólio atraente para sound designers

## ● **AULA 36- Próximos Passos e Conclusão do Curso**

Refletir sobre o aprendizado e discutir oportunidades de crescimento na área de sound design

**ZION**  
ONLINE



# GAME DESIGN

**MARCOS BARRETO:**

PROFESSOR DE GAME DESIGN



20 HORAS



60 AULAS



● **Aula 1 - Componentes de um jogo.**

Regras, mecânicas e equipe.

● **Aula 2 - Tipos de jogos e gêneros**

Principais gêneros de jogos e públicos-alvo.

● **Aula 3 - GDD - Game Design Document**

Como escrever a documentação de um jogo.

● **Aula 4 - O que é Unity? Familiarização com a interface do Unity**

Conhecendo a Unity. Hierarchy, Scene, Game, Project e Inspector.

● **Aula 5 - Game Objects e Organização**

Criar / Manipular Game Objects / A importância da organização dos arquivos.

● **Aula 6 - Introdução a Programação em C#**

O que é C# e seu modelo de desenvolvimento.

● **Aula 7 - Criação de um arquivo de código**

Aprenda a criar arquivos de códigos.

● **Aula 8 - C# - Variáveis**

Aprenda a armazenar valores.

● **Aula 9 - Conversões de Dados**

Transformando Inteiro X texto (Casts).

● **Aula 10 - Operadores I**

Aprenda a trabalhar com Operadores Aritiméticos / Reduzidos.



● **Aula 11 - Operadores II**

Aprenda a trabalhar com Operadores Relacionais / Lógicos.

● **Aula 12 - Incremento e Decremento**

Adicionar / remover Variáveis.

● **Aula 13 - Condicional**

Aprenda If - Else - Else If.

● **Aula 14 - Switch**

Aprenda a condição Switch.

● **Aula 15 - Repetição I**

Aprenda repetição For / While.

● **Aula 16 - Repetição II**

Aprenda repetição Do While / Foreach.

● **Aula 17 - Break And Continue**

Aprenda abandono de repetições e interações.

● **Aula 18 - Vetores**

Trabalhe com Array Unidimensional.

● **Aula 19 - Matrizes**

Trabalhe com Array Bidimensional.

● **Aula 20 - Coleções**

Aprenda a trabalhar com coleções do tipo: List / Dictionary.

● **Aula 21 - Scopo e Enumeradores**

Crie conjuntos de dados para valores.



● **Aula 22 - Orientação a Objetos**

Criando classes e objetos.

● **Aula 23 - Modificadores Métodos de Acesso**

Aprenda a trabalhar com Public / Protected;

● **Aula 24 - Métodos Comuns e Estáticos**

Realize tarefas com os Métodos;

● **Aula 25 - Métodos Construtores**

Criando padrões em Métodos;

● **Aula 26 - This And Base / Sobrecarga de Método**

Referenciando objetos e acessar classes derivadas.

● **Aula 27 - Herança**

Faça com que classes herdar de outras classes (Pai e Filha).

● **Aula 28 - Encapsulamento**

Proteja os atributos de seu código Get And Set.

● **Aula 29 - Polimorfismo**

Entenda todas as formas de trabalho.

● **Aula 30 - Planejamento de Projeto**

Aprenda a fazer: Fluxogramas / Back Log / Documentação.

● **Aula 31 - Instalação do Android**

Aprenda a instalar o programa Android.



- **Aula 32 - Background Scroll / Parallax**  
Aprenda a trabalhar com plano de fundos para jogos.
- **Aula 33 - Inputs**  
Dê controle ao Jogador.
- **Aula 34 - Controle de Joystick I**  
Aprenda a criar controle para seus jogos.
- **Aula 35 - Controle de Joystick II**  
Aprenda a criar controle para seus jogos.
- **Aula 36 - Colisões I**  
Trabalhe com: Colisores / Rigidbody / Tags.
- **Aula 37 - Colisões II**  
Trabalhe com: Objetos / Pulo.
- **Aula 38 - Colisões III**  
Trabalhe com: Tiros.
- **Aula 39 - Colisões IIII**  
Trabalhe com: Triggers / Itens.
- **Aula 40 - Trabalhando com Física I**  
Trabalhe com: Distance / Fixed / Friction.
- **Aula 41 - Trabalhando com Física II**  
Trabalhe com: Hing / Relative / Slider.



● **Aula 42 - Trabalhando com Física III**

Trabalhe com: Area Effector / Buoyancy Effector / Constant Force.

● **Aula 43 - TileMap**

Aprenda a construir os cenários de um jogo.

● **Aula 44 - Controle de Joystick I**

Aprenda a criar seu TileMap com o Photoshop.

● **Aula 45 - Conheça o DOTween**

Aprenda a utilizar o Asset DOTween.

● **Aula 46 - DOTween Animações**

Anime os objetos com o DOTween.

● **Aula 47 - Menu Tween I**

Crie Menus Animados.

● **Aula 48 - Animação na Unity I**

Aprenda a animar dentro da própria Unity.

● **Aula 49 - Animação na Unity II**

Aprenda a animar dentro da própria Unity.

● **Aula 50 - Câmera de Jogo**

Utiliza a Câmera Ideal em seu projeto.

● **Aula 51 - Interação com Objetos**

Aprenda a criar interações entre os objetos do projeto.

● **Aula 52 - Criando Inimigos I**

Adicione Inimigos dentro do jogo.



- **Aula 53 - Criando Inimigos II**  
Adicione Status aos inimigos e "morte".
- **Aula 54 - Barra de Vida de Personagens**  
Adicione e Manipule a vida dos personagens.
- **Aula 55 - Delegates / Events / Actions**  
Aprenda a criar eventos dentro do projeto.
- **Aula 56 - Efeito de Dano no Personagem**  
Aprenda a criar o efeito de dano nos personagens.
- **Aula 57 - Drag And Drop**  
Aprenda a Puxar e Empurrar Objetos em cena.
- **Aula 58 - Trabalhando com Diálogos**  
Aprenda a criar diálogos para seu jogo.
- **Aula 59 - Game Over**  
Aprenda a criar cenas de fim de jogo.
- **Aula 60 - Exportando Jogo**  
Aprenda a exportar seu Jogo para publicação.
- **Aula 61 - Publicando Jogo**  
Aprenda a publicar seus jogos.
- **Aula 62 - Publicando Jogo**  
Aprenda a publicar seus jogos.

**ZION**  
ONLINE



# 3D GENERALISTA

**RADAMÉS ARAÚJO:**

PROFESSOR DE COMPOSIÇÃO 3D E VFX



**23 HORAS**



**69 AULAS**



- **Aula 1 - Introdução ao 3D**  
Breve Historia, o q é 3D e principais aplicações.
- **Aula 2 - Introdução ao 3D**  
Principais áreas de atuação e softwares do mercado.
- **Aula 3 - Introdução ao Blender 3D**  
Navegação, Menus, Janelas e práticas de organização.
- **Aula 4 - Modelagem Básica 01**  
Modelagem com Primitivas e Ferramentas Básicas de Transformação.
- **Aula 5 - Modelagem Básica 02**  
Conceito de Polígonos e Deformadores.
- **Aula 6 - Uso de Ferramentas de Sculpt 3D**  
Ferramentas Basicas de Sculpt, Modelagem Orgânica e Retopologia.
- **Aula 7 - Texturização Básica**  
Materiais Básicos, UVW e Shader PBR.
- **Aula 8 - Iluminação e Câmera 3D**  
Tipos de Luz, Cameras e Conceitos de Composição.
- **Aula 9 - Renderização Básica**  
Configurações Basicas, Render Realtime x Offline e Formatos
- **Aula 10 - Projeto Final**  
Montagem, iluminação e renderização de uma cena simples.



- **Aula 1 - Introdução**  
Breve Resumo do curso. Análise do Concept e Model sheet.
- **Aula 2 - Modelagem do Base Mesh 01**  
Anatomia humana aplicada, sculpt de formas orgânicas.
- **Aula 3 - Modelagem**  
Sculpt Cabeça e Orelha.
- **Aula 4 - Modelagem**  
Sculpt Olhos, Dentes e Língua.
- **Aula 5 - Modelagem**  
Sculpt tronco, braços e pernas.
- **Aula 6 - Modelagem**  
Sculpt Mãos e Pés.
- **Aula 7 - Retopologia 01**  
Retopologia de Humanos - Direcionando Músculos.
- **Aula 8 - Modelagem**  
Retopologia Facial.
- **Aula 9 - Modelagem**  
Retopologia - Mãos e Pés.
- **Aula 10 - UV Mapping**  
Prática do uso de UV Mapping com UDIM.



- **Aula 11 - Pintando Texturas Organicas 01**  
Uso de alphas e pincéis especializados para cada tipo de detalhe.
- **Aula 12 - Modelagem**  
Refinamento de microdetalhes no Rosto.
- **Aula 13 - Modelagem**  
Refinamento de microdetalhes Olhos, Dentes, Lingua.
- **Aula 14 - Modelagem**  
Refinamento de microdetalhes no Corpo.
- **Aula 15 - Modelagem**  
Refinamento de microdetalhes no Mãos.
- **Aula 16 - Modelagem**  
Exportando mapas para shaders PBR.
- **Aula 17 - Modelagem Uniformes 01**  
Conceito de mesh extract.
- **Aula 18 - Modelagem**  
Prática de Modelagem de Tecidos e dobras.
- **Aula 19 - Modelagem**  
Uv Mapping / UDIM.
- **Aula 20 - Modelagem**  
Prática de Modelagem de Costuras.



- **Aula 21 - Modelagem**  
Criando Texturas procedurais.
- **Aula 22 - Modelagem**  
Exportando mapas para shaders PBR.
- **Aula 23 - Modelagem Hard Surface 01**  
Conceito de Hard Surface / Criando Peças robóticas.
- **Aula 24 - Modelagem**  
Mesh Extract e Sculpt.
- **Aula 25 - Modelagem**  
Retopologia de Hard Surface.
- **Aula 26 - Modelagem**  
Kitbashing.
- **Aula 27 - Modelagem**  
Detalhando texturas e desgastes de peças metálicas.
- **Aula 28 - Modelagem**  
Exportando mapas para shaders PBR.
- **Aula 29 - Grooming Hair 01**  
Introdução ao Grooming.
- **Aula 30 - Modelagem**  
Mesh extract de Scapls para Hair.



- **Aula 31 - Modelagem**  
Criação de cabelos estilizados
- **Aula 32 - Modelagem**  
Adição de detalhes e Deformadores
- **Aula 33 - Modelagem**  
Pelos faciais: sobrancelhas, barba e cílios
- **Aula 34 - Modelagem**  
Customizando Cores e Texturas
- **Aula 35 - Modelagem**  
Render do personagem em fundo cinza
- **Aula 36 - Modelagem**  
Posando Personagem para Look-Dev
- **Aula 37 - Modelagem**  
Criação de Shading PBR
- **Aula 38 - Modelagem**  
Shaders de pele humana com Subsurface Scattering
- **Aula 39 - Modelagem**  
Render e Apresentação Turn Table
- **Aula 40 - Introdução à Composição e VFX**  
Conceitos de Tracking, Matte Painting, HDR, Passes e Color Grading



- **Aula 41 - Matching Moving 01**  
Captura de dados de câmera em ambientes reais
- **Aula 42 - Modelagem**  
Exportação de dados de câmera
- **Aula 43 - VFX**  
Apagar e adicionar objetos 3D da cena filmada
- **Aula 44 - Modelagem**  
Matte Painting
- **Aula 45 - Modelagem**  
Set Extension e Camera Projection
- **Aula 46 - Modelagem**  
Ambient Fog
- **Aula 47 - Modelagem**  
Fumaça e Fogo
- **Aula 48 - Modelagem**  
Adição de Partículas
- **Aula 49 - Render Final**  
Conceito de iluminação HDR e Render Passes
- **Aula 50 - Modelagem**  
Criação de Panorâmicas HDR



- **Aula 51 - Modelagem**

Render passes: Máscaras, motion blur, depth of field

- **Aula 52 - Modelagem**

Qualidade, Formatos de Cinema, TV, Streaming e etc:

- **Aula 53 - Composição de Imagens**

Aplicação do Personagem 3d em Cenário Filmado.

- **Aula 54 - Modelagem**

Color Matching entre 3D e live-action

- **Aula 55 - Modelagem**

Aplicação de Motion Blur e Depth of Field realista.

- **Aula 56 - Modelagem**

Adicionando Film Grain para integração.

- **Aula 57 - Color Grading**

Teoria de cor direcionada para Cinema e video

- **Aula 58 - Modelagem**

Ajustes de contraste, saturação e luminância

- **Aula 59 - Modelagem**

Aplicação de LUTs e finalização com Color Grading

- **Aula 60 - Finalização**

Exportação para diferentes formatos e finalidades

**ZION**  
ONLINE



# EFEITOS VISUAIS

**RODRIGO DE ANGELIS:**

PROFESSOR DE EFEITOS VISUAIS



15 HORAS



11 AULAS



- **AULA 1 - Apresentação pessoal e Introdução Geral**  
Rodrigo de Angelis, Trajetória, Demo reel. Falar sobre o curso e Softwares usados na Indústria. Instalação de Softwares e requisitos mínimos.
- **AULA 2 - Introdução do VFX no Mercado**  
O que é VFX, a importância do Efeito Visual no cinema e na tv., apresentar áreas no VFX. Diferença entre Generalista e Especialista, Inteligência Artificial e o VFX, trabalho em equipe; analisar alguns breakdowns.
- **AULA 3- Introdução ao conceito do Houdini**  
O conceito do Software, Viweport e Navegação, organização, Spreadsheet e visualização, os conceitos SOP, DOP, COPS, TOPS e background de programação.
- **AULA 4- Introdução ao Nuke para Composição**  
O que é Nuke, introdução, composição simples.
- **AULA 5- Criando um efeito de partícula no Houdini**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 6- Criando um efeito de RBD simples**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 7- Criando uma cena com explosão**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 8- Colocando a cena em uma filmagem real**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 9- Fazendo Render e Composição final do shot**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 10- Falando sobre Portfólio**  
Execução de atividade prática.
- **AULA 11- Conclusão do Curso**  
Execução de atividade prática.

ZION  
ONLINE

# PRONTO PARA TRANSFORMAR O SEU FUTURO?

Se você busca ir além, explorar todo o seu **potencial criativo** e dominar as ferramentas que impulsionam o mercado, a **ZION Online** é o seu lugar.

