

Curso Blender





Curso Blender

- » Modalidade: **Online**
- » Duração: **6 semanas**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **6 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso/blender

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

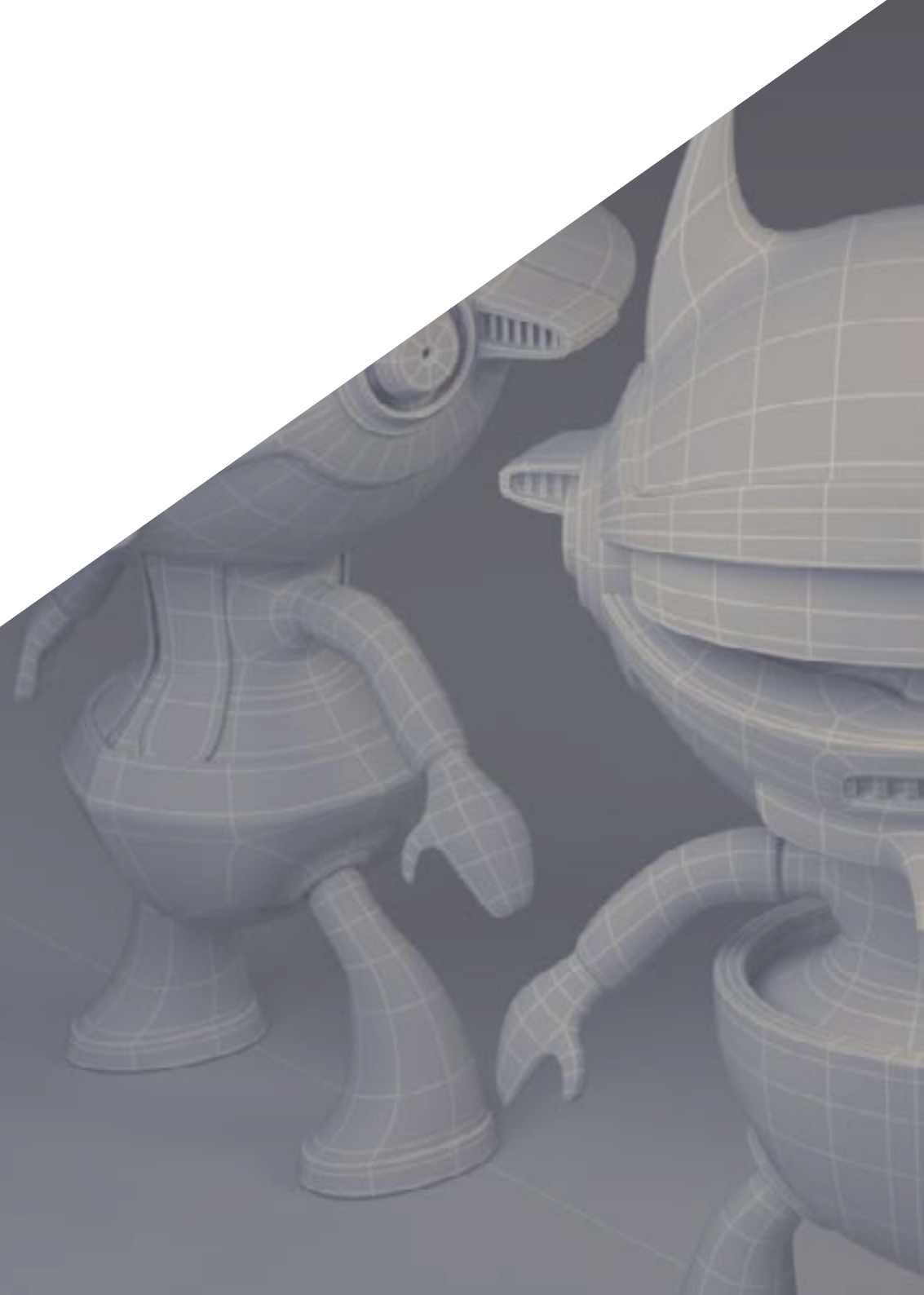
Certificação

pág. 28

01

Apresentação

No excitante mundo da Escultura Digital, existem muitas técnicas e ferramentas que o profissional pode encontrar. Conhecer em profundidade como cada uma delas proporciona uma qualificação diferenciadora para a indústria e para o mercado de trabalho. É por isso que este programa tem como objetivo mostrar todas as vantagens do Blender. Um software de código aberto utilizado para trabalhar com objetos 3D e que inclui internamente várias ferramentas para modelação, texturização, edição de partículas, animação, escultura, entre outras. Estas serão apresentadas num ambiente 100% online e com a metodologia mais inovadora.



“

Expanda os seus conhecimentos em técnicas de modelação 3D através do manuseamento de novas e poderosas ferramentas”

O Blender, enquanto programa informático multiplataforma, permite alargar as competências do utilizador em matéria de modelação, iluminação, renderização, animação e criação de gráficos tridimensionais. Assim como a composição digital, utilizando a técnica processual de nós, a edição de vídeo, a escultura e a pintura digital. É de salientar que este software revolucionou o paradigma da CGI nos últimos anos e, embora as grandes empresas não tenham inicialmente confiado nele, desde o lançamento das versões LTS, reforçou a sua posição e tornou-se uma referência no mercado.

Devido à sua importância, a TECH Universidade Tecnológica decidiu dedicar este Programa ao seu completo conhecimento e gestão. Tendo em conta que a modelação 3D é uma das técnicas de computação gráfica que teve maior projeção nos últimos anos, e que a implementação da Escultura Digital noutras indústrias como a arquitetura, a saúde, o cinema, entre outras, tornou imprescindível a utilização das suas técnicas e ferramentas.

É aqui que é importante que os profissionais se especializem e se tornem cada vez melhores na utilização das ferramentas oferecidas pela tecnologia atual. É por isso que também será estudado o *Crease Pencil*, um dos mais inovadores e utilizados pelos principais estúdios de animação nos últimos anos. O mesmo repensou conceitos de animação 2D, *Storyboard*, animáticas e criação de personagens com o *Hand Painter* em modelos únicos e inovadores.

Em apenas 6 semanas, o aluno do Curso de Blender será capaz de renderizar modelos em dois poderosos motores internos, como o Eevee e o Cycles, para uma adaptação rápida e precisa. Considerará os processos inversos para transferir formas de construção do Blender para o Maya e o Cinema 4D, tirando partido dos sistemas de exportação e importação. Torne-se um especialista nos principais programas de modelação e criação 3D atualmente existentes no mercado.

Tudo isto graças à metodologia de estudo inovadora e totalmente online, que permite ao profissional uma formação contínua e eficaz através da utilização de dispositivos à sua escolha com ligação à Internet e o acompanhamento de uma equipa pedagógica especializada. Com a possibilidade de descarregar os conteúdos para consulta e para cumprir os objetivos de preparação, obtendo o seu certificado de forma ágil.

Este **Curso de Blender** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelação 3D e escultura digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com que está concebido fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Se é um profissional ou tem experiência no domínio do design 3D, este Curso é para si”

“

Torne-se um verdadeiro artista 3D. E abra um leque de oportunidades de emprego em diferentes empresas”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Conheça em pormenor as ferramentas do software livre Blender. Em apenas 6 semanas.

É a melhor oportunidade para progredir na sua carreira profissional: Estude online! Conheça as verdadeiras vantagens de o fazer.



02

Objetivos

Com este programa, o principal objetivo da equipa de especialistas da TECH é ensinar o aluno a dominar o software Blender de uma forma avançada. Assim como as suas ferramentas, promovendo sistemas de exportação e importação, tirando partido das melhores atitudes de cada uma delas. Torne-se um verdadeiro artista 3D, que pode candidatar-se a um número infinito de empregos em diferentes empresas.



“

Aprenda as melhores técnicas para transferir processos criativos do Blender para o Maya e o Cinema 4D”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Renderizar modelos em dois potentes motores internos, como o Eevee e o Cycles
- ◆ Compreender a texturização avançada de sistemas realistas de PBR e não-fotorrealistas para melhorar os projetos de escultura digital
- ◆ Manusear e utilizar todas as ferramentas do software Blender
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e dos videogames para obter resultados excelentes





Objetivos específicos

- ◆ Desenvolver-se no *software* Blender de forma avançada
- ◆ Renderizar nos motores de renderização Eevee e Cycles
- ◆ Aprofundar os processos de trabalho da CGI
- ◆ Transferir conhecimentos do ZBrush e do 3D Max para o Blender
- ◆ Transmitir processos criativos do Blender para o Maya e o Cinema 4D

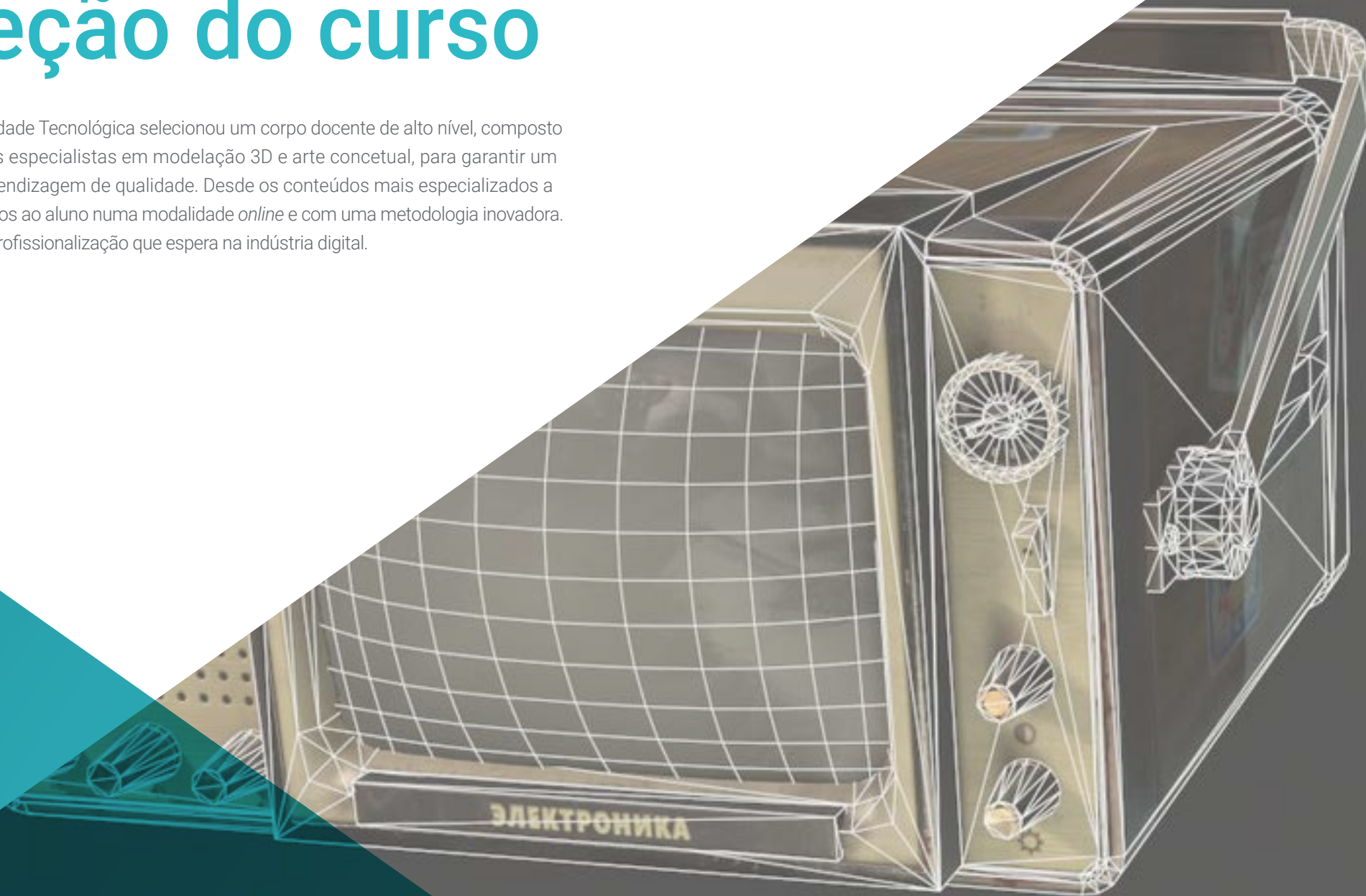
“

Especialize-se num dos mais poderosos softwares de desenvolvimento 2D e 3D”

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica selecionou um corpo docente de alto nível, composto por profissionais especialistas em modelação 3D e arte conceitual, para garantir um processo de aprendizagem de qualidade. Desde os conteúdos mais especializados a serem transmitidos ao aluno numa modalidade *online* e com uma metodologia inovadora. Conseguindo a profissionalização que espera na indústria digital.





“

*Agora o aluno decide a forma de estudar
e a TECH dá-lhe tudo o que precisa”*

Direção



Dr. Salvador Sequeros Rodríguez

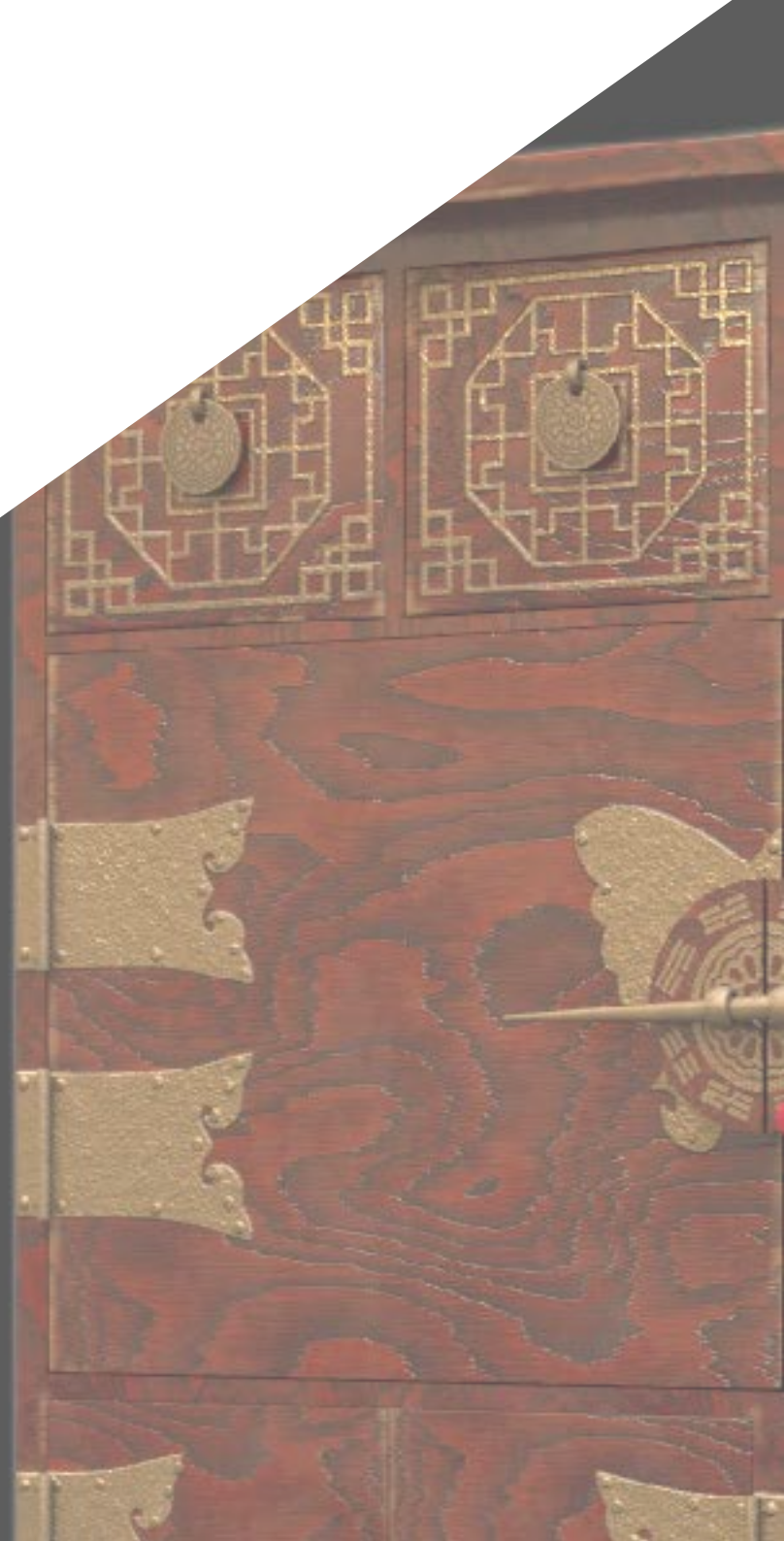
- Modelador freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modelação 3D para Slicecore, Chicago
- Videomapping e modelações Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior em Animação 3D Escola Superior de Imagem e Som da ESISV, Valladolid
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior GFGS Animação 3D, Instituto Europeu de Design IED, Madrid
- Modelação 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos, Castellón
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual, Universidade URJC, Madrid
- Licenciatura em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialização em Desenho e Escultura)



04

Estrutura e conteúdo

A Universidade Tecnológica TECH criou um programa inteiramente dedicado ao estudo das vantagens do potente software de desenvolvimento 2D/3D: Blender. Este programa revolucionou o paradigma CGI nos últimos anos e, embora as grandes empresas inicialmente não confiassem nele, desde o lançamento das versões LTS, reforçou a sua posição e tornou-se uma referência no mercado. Em cerca de 6 semanas, o profissional dominará todas as técnicas e ferramentas de escultura, texturização e *shading*. Bem como as adaptações do 3D Max e muito mais. Tudo isto num campus virtual com formatos variados e dinâmicos que permitem uma aprendizagem confortável e rápida.





“

Os meios digitais vieram revolucionar até a forma como estudamos. Obtenha capacitação agora no Curso de Blender 100% online”

Módulo 1. Blender

- 1.1. Software livre
 - 1.1.1. Versão LTS e comunidade
 - 1.1.2. Prós e diferenças
 - 1.1.3. Interface e filosofia
- 1.2. Integração com o 2D
 - 1.2.1. Adaptação do programa
 - 1.2.2. *Crease pencil*
 - 1.2.3. Combinação 2D em 3D
- 1.3. Técnicas de modelação
 - 1.3.1. Adaptação do programa
 - 1.3.2. Metodologias de modelação
 - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Técnicas de texturização
 - 1.4.1. *Nodes shading*
 - 1.4.2. Texturas e materiais
 - 1.4.3. Conselhos de utilizações
- 1.5. Iluminação
 - 1.5.1. Conselhos de espaços de luz
 - 1.5.2. *Cycles*
 - 1.5.3. Eevee
- 1.6. *Workflow* em CGI
 - 1.6.1. Utilizações necessárias
 - 1.6.2. Exportações e importações
 - 1.6.3. Arte final
- 1.7. Adaptações do 3D Max para o Blender
 - 1.7.1. Modelação
 - 1.7.2. Texturização e *shading*
 - 1.7.3. Iluminação
- 1.8. Conhecimentos de ZBrush a Blender
 - 1.8.1. Escultura 3D
 - 1.8.2. Pincéis e técnicas avançadas
 - 1.8.3. Trabalho orgânico



1.9. Do Blender a Maya

1.9.1. Etapas importantes

1.9.2. Ajustamentos e integrações

1.9.3. Aproveitamento de funcionalidades

1.10. Do Blender a Cinema 4D

1.10.1. Conselhos para o Design 3D

1.10.2. Utilização de modelação para *Videomapping*

1.10.3. Modelação com partículas e efeitos

“

Desenvolva-se de forma excepcional na indústria com software livre, conhecendo o poderoso software Blender”

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso de Blender garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Blender** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no **Curso**, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Blender**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso Blender

