

Curso

Blender na Indústria 3D



tech universidade
tecnológica

Curso Blender na Indústria 3D

- » 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.techtute.com/pt/design/curso/blender-industria-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O Blender é uma das ferramentas mais difundidas no domínio da modelação 3D. Quer se trate de grandes produções ou de projetos pessoais independentes, este software oferece soluções criativas e um espaço de trabalho indispensável para qualquer profissional de design. Por conseguinte, o seu conhecimento aprofundado é fundamental para melhorar o fluxo de trabalho e poder candidatar-se a melhores cargos no departamento ou realizar projetos mais bem-sucedidos. Assim, este programa da TECH aprofunda todas as questões técnicas do Blender, proporcionando ao aluno uma capacitação completa na ferramenta mais importante que o levará a uma melhoria profissional transcendental.





“

O Blender não terá segredos para si depois de terminar este Curso, no qual aprenderá todos os seus segredos e truques mais bem guardados"

O Blender é uma ferramenta multifacetada que permite ao profissional de design realizar todo o tipo de tarefas. Da texturização à renderização ou à retopologia, a utilização adequada deste programa é muitas vezes decisiva para o resultado dos projetos e para o desempenho profissional do designer 3D.

Assim, um conhecimento abrangente de todas as possibilidades desta ferramenta torna-se crucial para as pessoas que estão interessadas em melhorar o seu desempenho profissional no seu trabalho. Ao inscrever-se neste Curso, o aluno aprenderá, num programa completo, tudo o que o Blender traz para o seu trabalho diário e as vantagens em relação a outras aplicações como o ZBrush ou o Maya.

O conteúdo que encontrará é de alta qualidade, escrito por um grupo de especialistas que conhecem o Blender profundamente e sabem como tirar o máximo partido da ferramenta. Isto terá certamente um impacto positivo nos esforços do aluno para alcançar os seus objetivos profissionais.

A certificação é ministrada totalmente online, o que permite aos profissionais de design combiná-la com outras atividades ou com as suas próprias responsabilidades pessoais ou profissionais. Não é necessário fazer um trabalho final para obter o certificado, o que também alivia a carga letiva do aluno e é uma grande vantagem quando se trata de assumir o estudo de todo o programa.

Este **Curso de Blender na Indústria 3D** 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
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações 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



Com todos os conhecimentos que vai aprender neste Curso será a referência dos seus colegas em questões de Blender, o que aumentará a confiança da sua organização no seu desempenho profissional"

“

Este Curso vai fazer a diferença na sua carreira profissional, tornando-o um especialista na ferramenta que mais utilizou ao longo da sua vida profissional”

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.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

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

O conteúdo teórico deste programa contém os últimos desenvolvimentos de modelação no Blender que irão melhorar o aspeto final dos seus projetos pessoais.

Esta certificação permite-lhe combinar as suas responsabilidades profissionais com o seu trabalho de estudo, o que significa que continuará a melhorar a sua carreira sem negligenciar nenhuma das suas obrigações.



02

Objetivos

Este programa da TECH contém os últimos desenvolvimentos da ferramenta Blender, com o objetivo de instruir os alunos nos aspetos mais fundamentais deste software essencial de modelação 3D. Graças a este Curso, o aluno melhorará o seu fluxo de trabalho e o seu desempenho pessoal, o que lhe proporcionará múltiplas oportunidades de progressão na carreira e de obtenção de melhores salários.



“

A TECH partilha os seus objetivos consigo. Junte-se à melhor equipa de profissionais e aposte num futuro brilhante na modelação 3D com Blender”



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- ◆ Dominar a retopologia, UVs e texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelação 3D
- ◆ Obter as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





Objetivos específicos

- ◆ Aperfeiçoar-se no software de uma forma destacada
- ◆ Transferir conhecimentos do Maya e ZBrush para o Blender para criar modelos incríveis
- ◆ Dedicar-se ao sistema de nós do Blender para criar diferentes *shaders* e materiais
- ◆ Renderizar modelos de práticas no Blender com os dois tipos de motores de renderização: Eevee e Cycles

“

A indústria 3D requer profissionais com uma grande capacidade de manusear as ferramentas mais comuns no mercado, sendo o Blender a mais importante delas”

03

Direção do curso

Este Curso de Blender na Indústria 3D é dirigido por um corpo docente profissional com anos de experiência na utilização desta ferramenta, pelo que o aluno tem a garantia do melhor ensino possível sobre os aspetos mais importantes deste software. O aluno será sempre aconselhado, e poderá consultar qualquer tipo de dúvida com os professores relativamente ao programa de estudos ou a questões mais técnicas sobre a ferramenta Blender.



A 3D rendered human head in a neutral, greyish tone, shown from a three-quarter profile view. The head is positioned on the left side of the page, with the ear and jawline clearly visible. The background is a geometric composition of teal, grey, and white triangular shapes.

“

*Um corpo docente à altura das suas exigências
espera por si neste Curso de Blender na Indústria 3D”*

Diretor Convidado Internacional

Joshua Singh é um profissional destacado com mais de 20 anos de experiência na indústria de videogames, reconhecido internacionalmente por suas habilidades em direção de arte e desenvolvimento visual. Com uma sólida formação em softwares como Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop, ele deixou uma marca significativa no campo do design de jogos. Além disso, sua experiência abrange o desenvolvimento visual tanto em 2D quanto em 3D, e ele se destaca por sua capacidade de resolver problemas de maneira colaborativa e reflexiva em ambientes de produção.

Como Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Joshua colaborou e guiou equipes de elite de artistas, garantindo que as obras atendam aos padrões de qualidade exigidos. Ele também atuou como Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc., onde criou um ambiente seguro para sua equipe e foi responsável por todos os ativos de personagens em videogames.

Com uma trajetória notável que inclui cargos de liderança em empresas como Wildlife Studios e Wavedash Games, Joshua Singh tem sido um defensor do desenvolvimento artístico e um mentor para muitos na indústria. Sua experiência também inclui passagens por grandes e renomadas empresas como Blizzard Entertainment e Riot Games, onde trabalhou como Artista Sênior de Personagens. Entre seus projetos mais relevantes, destacam-se sua participação em videogames de enorme sucesso, como *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* e *Overwatch*.

Sua habilidade para unificar a visão de Produto, Engenharia e Arte tem sido fundamental para o sucesso de numerosos projetos. Além de seu trabalho na indústria, ele compartilhou sua experiência como instrutor na prestigiada Gnomon School of VFX e foi palestrante em eventos renomados como o Tribeca Games Festival e a ZBrush Summit.



Sr. Singh, Joshua

- Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Califórnia, Estados Unidos
- Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc
- Diretor de Arte na Wildlife Studios
- Diretor de Arte na Wavedash Games
- Artista Sênior de Personagens na Riot Games
- Artista Sênior de Personagens na Blizzard Entertainment
- Artista na Iron Lore Entertainment
- Artista 3D na Sensory Sweep Studios
- Artista Sênior na Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudos Gerais pela Universidade Estadual de Dixie
- Certificado em Design Gráfico pelo Eagle Gate College

“

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo.”

Direção



Dra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Artista Concetual, Modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc
- Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videojogos e cinema na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste curso baseia-se nos desenvolvimentos mais recentes da ferramenta Blender, tendo em conta a sua versatilidade para realizar todos os tipos de tarefas de grande importância para o designer. Assim, através de exemplos práticos reais, o aluno verá como os nós são feitos no Blender, mapeamento e sombreamento, bem como renderização avançada de modelos 3D. Isto permite ao estudante adquirir conhecimentos de uma forma contextualizada, melhorando o seu próprio fluxo de trabalho mesmo antes do fim do programa.




“

Irá implementar o Blender no seu trabalho diário, mesmo em processos para os quais costumava utilizar outras ferramentas que eram piores ou tornavam o seu trabalho muito mais lento"

Módulo 1. Blender: um nova reviravolta na indústria

- 1.1. Blender vs. ZBrush
 - 1.1.1. Vantagens e diferenças
 - 1.1.2. Blender e indústria da arte 3D
 - 1.1.3. Vantagens e desvantagens de um software gratuito
- 1.2. Interface Blender e conhecimento do programa
 - 1.2.1. Interface
 - 1.2.2. Personalização
 - 1.2.3. Experimentação
- 1.3. Esculpido da cabeça e transposição dos comandos do ZBrush para o Blender
 - 1.3.1. Rosto humano
 - 1.3.2. Esculpido 3D
 - 1.3.3. Pincéis do Blender
- 1.4. Esculpido de *Full body*
 - 1.4.1. Corpo humano
 - 1.4.2. Técnicas avançadas
 - 1.4.3. Detalhes e aperfeiçoamento
- 1.5. Retopologia e UV's no Blender
 - 1.5.1. Retopologia
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. UDIMs do Blender
- 1.6. Do Maya ao Blender
 - 1.6.1. *Hard Surface*
 - 1.6.2. Modificadores
 - 1.6.3. Atalhos do teclado
- 1.7. Conselhos e estratégias no Blender
 - 1.7.1. Gama de possibilidades
 - 1.7.2. Nós geométricos
 - 1.7.3. *Workflow*



- 
- 1.8. Nós no Blender: *Shading* e colocação de texturas
 - 1.8.1. Sistema de nodal
 - 1.8.2. *Shaders* que utilizam nós
 - 1.8.3. Texturas e materiais
 - 1.9. Renderização no Blender com o Cycles e Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Iluminação
 - 1.10. Implementação do Blender no nosso workflow como artistas
 - 1.10.1. Implementação no workflow
 - 1.10.2. Procura de qualidade
 - 1.10.3. Tipos de exportações

“

Escolha o melhor futuro possível para si e deixe que os profissionais da TECH, com a sua experiência em modelação 3D, o ajudem a alcançá-lo"

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.



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

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 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

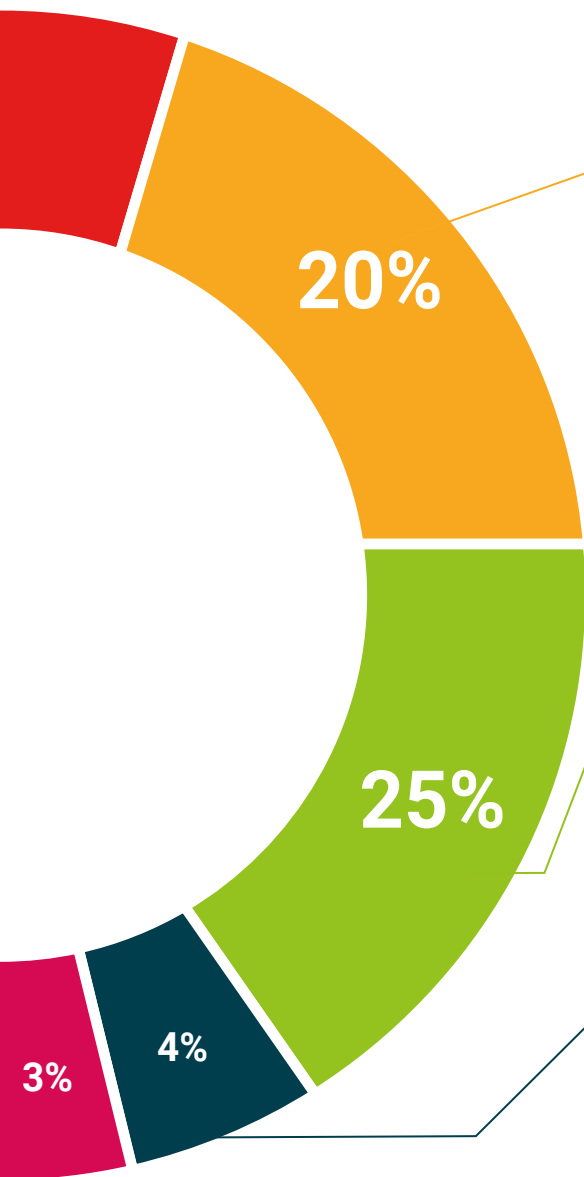
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 na Indústria 3D 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 na Indústria 3D** 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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificado: **Curso de Blender na Indústria 3D**

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 compr
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso Blender na Indústria 3D

- » 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 na Indústria 3D

