

# Curso

Criação de Cabelos para  
Videogames e Filmes 3D



## Curso

### Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/informatica/curso/criacao-cabelos-videogames-filmes-3d](http://www.techtitute.com/br/informatica/curso/criacao-cabelos-videogames-filmes-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

Certificado

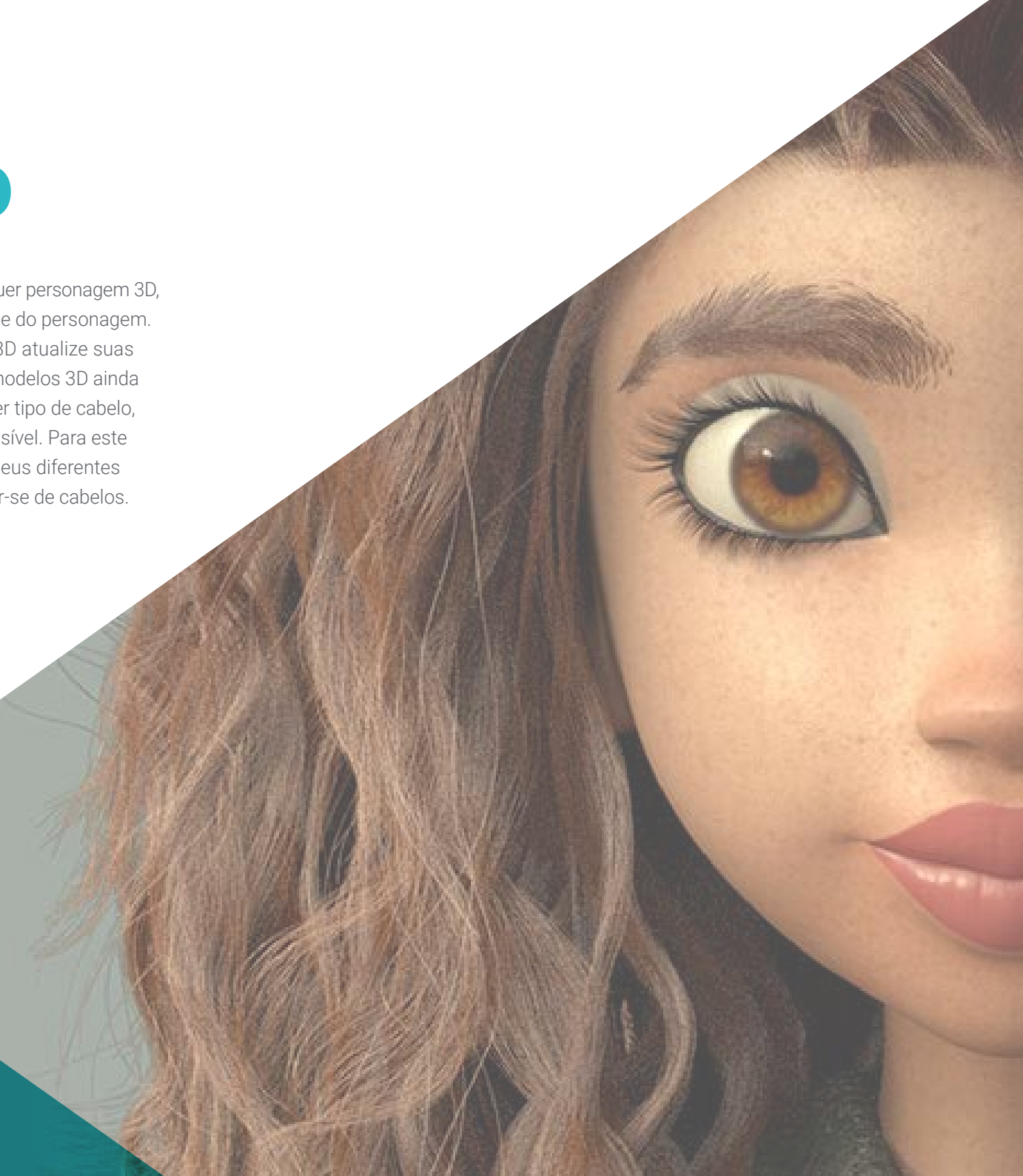
---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

O cabelo é um dos elementos que mais chama a atenção em qualquer personagem 3D, uma vez que acrescenta realismo e inclusive define a personalidade do personagem. Por isso, é importante que o profissional especialista em design 3D atualize suas técnicas e conheça os mais recentes softwares para tornar seus modelos 3D ainda mais completos. Esta capacitação ensinará o aluno a criar qualquer tipo de cabelo, seja para videogames ou filmes, da maneira mais profissional possível. Para este propósito, serão estabelecidas as bases da criação de cabelos e seus diferentes estilos, convertendo o aluno em um excelente profissional ao tratar-se de cabelos.





“

*Domine os aspectos fundamentais da modelagem 3D orgânica de cabelos e torne-se uma referência em termos de realismo para os personagens"*

Uma das características mais chamativas para destacar a personalidade de um modelo é o seu penteado, pois é uma das primeiras coisas que o público geralmente percebe. Nesta excelente capacitação, o profissional terá acesso a programas como *ZBrush* ou *Xgen*, utilizados na área de videogames e filmes 3D, onde poderá destacar-se com seus próprios projetos de grande qualidade em texturas, formas e penteados de personagens.

Com o objetivo de crescer profissionalmente, o aluno interessado na modelagem 3D deverá possuir conhecimentos avançados na criação de cabelos para diferentes tipos de indústria. Os conhecimentos adquiridos pelo aluno durante este curso irão destacá-lo no que tange à confecção de cabelos e criação de penteados. Propiciando uma promoção dentro do seu departamento e um excelente resultado final em seus projetos.

Trata-se de uma grande oportunidade para todos os informáticos que buscam uma melhora econômica ou profissional em sua área, em razão de ser uma capacitação totalmente online, podendo conciliá-la com as responsabilidades profissionais. Através de qualquer dispositivo conectado à internet, o aluno poderá acessar todos os conteúdos ao longo deste programa.

Este **Curso de Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelagem 3D
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Este curso 100% online irá ajudá-lo a criar personagens 3D realistas, tanto para videogames como para filmes"*

“

*Conclua esta capacitação com uma excelente preparação e utilizando os melhores softwares da indústria de modelagem 3D”*

O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Estabeleça as bases para a criação de cabelos de diferentes estilos, tornando-se um profissional especialista.*

*Esta capacitação irá mantê-lo atualizado e preparado para qualquer situação com os últimos programas disponíveis no mercado.*



# 02

# Objetivos

O principal objetivo desta capacitação é proporcionar ao aluno uma capacitação de alto nível, visando aprimorar seu desempenho profissional e pessoal, além de especializar-se e aumentar suas possibilidades de crescimento profissional, modelando personagens com cabelos extremamente realistas. O aluno colocará a qualidade como seu ensinamento pessoal, mostrando a maior criatividade possível ao realizar projetos de modelagem 3D que envolvam personagens com cabelos específicos.







“

*Está será a melhor opção para especializarse em modelagem 3D e destacar-se entre os demais profissionais do seu departamento"*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas
- ◆ Dominar a retopologia, UVs e texturas para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho ideal e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelagem 3D
- ◆ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





## Objetivos específicos

---

- ◆ Aprofundar conhecimentos no uso avançado do Xgen em Maya
- ◆ Criar cabelos para filmes
- ◆ Estudar o cabelo usando *Cards* para videogames
- ◆ Desenvolver suas próprias texturas capilares
- ◆ Observar as diferentes utilizações dos pincéis de cabelo em Zbrush



*Você poderá adaptar-se a qualquer tipo de workflow neste setor, aplicando o que lhe proporcionar maior fluidez ao trabalhar com prazos limitados"*

# 03

## Direção do curso

A TECH selecionou profissionais com ampla experiência em diferentes tipos de trabalho de design, tanto para a indústria de videogames como para a indústria cinematográfica. Estes profissionais transmitirão as técnicas mais avançadas de criação de cabelos, significando que o conteúdo didático contará com uma perspectiva real e adaptada às demandas mais atuais do mercado.



“

*Conheça as mais recentes técnicas do mercado e todos os seus segredos, através do apoio de prestigiados profissionais"*

## 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.



## Dr. Joshua . Singh

---

- 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

“

*Com a TECH, você vai aprender com os melhores profissionais do mundo”*

## Direção



### Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- *Concept Artist*, Modelador 3D, *Shading* em Timeless Games Inc.
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnico Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- Mestre e *Bacharel* em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema pela CEV Escola de Comunicação, Imagem e Som





# 04

## Estrutura e conteúdo

Graças ao conteúdo atualizado e especializado desta capacitação, o aluno se beneficiará do estudo de uma teoria adaptada às realidades do mercado atual, dominando os aspectos mais solicitados pelas empresas e que não são ensinados nas faculdades tradicionais de Informática. O aluno obterá conhecimentos avançados em *Xgen*, *Hair Shading* ou renderização otimizada, ajudando-o a aprimorar seu fluxo de trabalho e a aumentar o desempenho de seus próprios projetos pessoais.



“

*Você conhecerá modelos 3D reais e aprenderá como criar cabelos realistas e detalhados de uma maneira contextual”*

## Módulo 1. Criação de Cabelos para Videogames e Filmes

- 1.1. Diferenças entre cabelo de videogame e cabelo de filme
  - 1.1.1. FiberMesh e Cards
  - 1.1.2. Ferramentas para a criação do cabelo
  - 1.1.3. Softwares para o cabelo
- 1.2. Escultura de cabelo em Zbrush
  - 1.2.1. Formas de base para penteados
  - 1.2.2. Criação pincéis no Zbrush para cabelo
  - 1.2.3. Pincéis *curve*
- 1.3. Criação de cabelos em Xgen
  - 1.3.1. XGen
  - 1.3.2. Coleções e descrições
  - 1.3.3. *Hair vs. Grooming*
- 1.4. Modificadores de Xgen: dar realismo ao cabelo
  - 1.4.1. Clumping
  - 1.4.2. *Coil*
  - 1.4.3. Guias de cabelo
- 1.5. Cor e *Region maps*: para controle absoluto do pêlo e cabelos
  - 1.5.1. Mapas de regiões capilares
  - 1.5.2. Cortes de cabelo: encaracolado, raspado e cabelos compridos
  - 1.5.3. Micro detalhe: pêlos faciais
- 1.6. Xgen avançado: uso de expressões e refinamento
  - 1.6.1. Expressões
  - 1.6.2. Utilidades
  - 1.6.3. Aperfeiçoamento do cabelo

- 1.7. Colocação de *Cards* em Maya para modelagem de videogames
  - 1.7.1. Fibras em *Cards*
  - 1.7.2. *Cards* à mão
  - 1.7.3. *Cards* e motor de *Real-time*
- 1.8. Otimização para filmes
  - 1.8.1. Otimização dos cabelos e de sua geometria
  - 1.8.2. Preparação para a física com movimentos
  - 1.8.3. Pincéis Xgen
- 1.9. *Hair Shading*
  - 1.9.1. *Shader* de Arnold
  - 1.9.2. Look hiper-realista
  - 1.9.3. Tratamento capilar
- 1.10. *Renderização*
  - 1.10.1. Renderização na utilização de Xgen
  - 1.10.2. Iluminação
  - 1.10.3. Supressão de ruídos



Você concluirá esta capacitação com uma excelente preparação e utilizando os melhores softwares da indústria"



# 05 Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. 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 é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como **o New England Journal of Medicine**.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*





## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.



*Nosso programa lhe prepara 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, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

*Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online de língua espanhola do mundo.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



#### Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica



“

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

Este **Curso de Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D** conta com o conteúdo 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 carreira profissional.

Título: **Curso de Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Criação de Cabelos para  
Videogames e Filmes 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Curso

Criação de Cabelos para  
Videogames e Filmes 3D

