

Curso

Escultura Digital de Animais
e Criaturas



Curso

Escultura Digital de Animais e Criaturas

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/curso/escultura-digital-animais-criaturas

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

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

A escultura digital de animais e criaturas está sendo cada vez mais aplicada em diferentes campos e, embora seja provável que a primeira coisa que vem à mente seja sua aplicação em animação, videogames ou cinema, a representação pode ser encontrada em outras áreas como a impressão 3D, a arquitetura da informação ou a elaboração de planos e maquetes específicas. Este completo plano didático estabelece os fundamentos para a elaboração destas figuras por meio da escultura digital, começando pelo estudo da anatomia animal, massas, materiais de composição e texturas, até o imaginário animal e animais fantásticos, com a posterior renderização das produções. Esta capacitação foi desenvolvida em um formato online para garantir uma aprendizagem conveniente, flexível e prática.



“

Aprenda a modelar animais e criaturas através da escultura digital com este abrangente curso online"

As inúmeras aplicações que a escultura digital apresenta atualmente convertem a modelagem tridimensional em um importante nicho de mercado. Ao mesmo tempo em que aumenta o interesse por representações virtuais de formas, objetos e figuras, cresce também a demanda por profissionais qualificados na área. Por isso, este Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas proporciona os conhecimentos e conceitos necessários para que o aluno graduado se torne um modelador especialista nesta área.

O plano de estudos começa examinando o conteúdo mais introdutório e teórico, como o estudo da anatomia animal, e continua explorando o imaginário de animais e criaturas fantásticas. Abordando também o estudo das massas e materiais envolvidos na elaboração dessas figuras, assim como das texturas e renderizações realistas de animais e humanos.

O objetivo desta capacitação é que o aluno conheça a anatomia humana e animal para aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de animais e criaturas, além do domínio de vários sistemas de modelagem orgânica para garantir os melhores resultados.

Este Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas foi desenvolvido em um formato totalmente online, facilitando a conciliação da aprendizagem com outras atividades profissionais e pessoais. Com um sistema de ensino baseado na metodologia *Relearning* e *Learning by doing*, o objetivo é que o aluno alcance uma aquisição de conhecimentos autônoma e progressiva.

Este **Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas** 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 e escultura Digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Você deseja especializar-se em escultura digital de animais e criaturas? Este curso é o mais completo e flexível que você encontrará no mercado acadêmico"

“

Este Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas é ministrado em formato online, permitindo conciliar com outras atividades profissionais e pessoais”

A TECH garante ao aluno uma aprendizagem progressiva e autônoma, através de sua metodologia baseada no relearning e learning by doing.

Destaque seu portfólio com a criação de animais e criaturas fantásticas através deste curso online.

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste programa enfatiza a Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.



02

Objetivos

Este Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas visa que o aluno graduado seja capaz de modelar, texturizar, renderizar e iluminar as criações tridimensionais de animais e criaturas fantásticas. Entre outros objetivos, destacamos também o domínio e a conduta da aplicação da anatomia à escultura animal, a correta aplicação da topologia animal nos modelos a serem utilizados no processo posterior de design, bem como a evolução dos animais e dos seres humanos em animais fantásticos, hibridações e seres mecânicos. O plano de estudos também se concentrará no uso e na compreensão das ferramentas de modelagem específicas e apropriadas.





“

Aprenda a modelar, texturizar, renderizar e iluminar seus desenhos 3D de animais e criaturas fantásticas através deste abrangente curso"



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a anatomia humana e dos animais visando aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de uma forma precisa
- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Criação de personagens realistas e *cartoon* de alta qualidade
- ◆ Manejo e utilização avançada de diversos sistemas de modelagem orgânica
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Dominar e aplicar a anatomia à escultura animal
- ◆ Aplicar a topologia animal correta de modelos a serem usados em animação 3D, videogames e impressão 3D
- ◆ Esculpir e texturizar superfícies animais, tais como: penas, escamas, peles e aperfeiçoamento de pêlos de animais
- ◆ Transformar animais e seres humanos em animais fantásticos, hibridações e seres mecânicos, a escultura de formas e o uso do *Substance Painter*
- ◆ Administrar a renderização fotorrealista e não fotorrealista de animais em *Arnold*

“

O Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas que você estava esperando: 100% online e com todo o material didático disponível em sua plataforma”

03

Direção do curso

Este Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas conta com a experiência de um corpo docente que reúne os profissionais mais prestigiados na área da escultura digital e da modelagem tridimensional. A equipe de professores acompanhará o aluno durante todo o processo de aprendizagem, através de chats e fóruns, proporcionando todos os materiais pedagógicos e didáticos para garantir uma aprendizagem eficaz. São profissionais que dedicaram grande parte de sua trajetória à pesquisa, aplicando as técnicas mais vanguardistas da escultura digital, portanto o aluno aprenderá não somente com o plano de estudos, mas também com a experiência vivenciada pelos próprios professores.



“

Aprenda com a experiência de grandes profissionais da escultura digital que integram o corpo docente deste curso”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- Modelador 2D/3D freelancer e generalista
- Arte conceitual e modelagem 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV. Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madrid
- Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC Madrid



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura deste curso baseia-se nos conhecimentos e conceitos necessários para o aluno tornar-se um autêntico profissional na modelagem de animais e criaturas utilizando a escultura digital. Começando pela análise da anatomia de animais e seres humanos, passando pelo estudo das massas e texturas que compõem estas figuras, além da decomposição das partes animais e o estudo de criaturas fantásticas imaginárias. Todos estes aspectos, distribuídos em dez tópicos e que irão garantir ao aluno uma aprendizagem autônoma e progressiva.





“

Este curso está organizado baseando-se nos conhecimentos e conceitos necessários para a qualificação de um autêntico profissional na modelagem de animais e criaturas fantásticas”

Módulo 1. Animais e Criaturas

- 1.1. Anatomia animal para modeladores
 - 1.1.1. Estudo de proporções
 - 1.1.2. Diferenças anatômicas
 - 1.1.3. Musculatura das diferentes famílias
- 1.2. Principais massas
 - 1.2.1. Principais estruturas
 - 1.2.2. Posturas do eixo de equilíbrio
 - 1.2.3. Malhas de base com *Zpheras*
- 1.3. Cabeça
 - 1.3.1. Crânios
 - 1.3.2. Mandíbulas
 - 1.3.3. Dentes e chifres
 - 1.3.4. Caixa torácica, coluna vertebral e quadril
- 1.4. Zona central
 - 1.4.1. Caixa torácica
 - 1.4.2. Coluna vertebral
 - 1.4.3. Quadril
- 1.5. Membros
 - 1.5.1. Pés e cascos
 - 1.5.2. Barbatanas
 - 1.5.3. Asas e garras
- 1.6. Textura animal e adaptação às formas
 - 1.6.1. Peles e pêlos
 - 1.6.2. Escamas
 - 1.6.3. Penas
- 1.7. O imaginário animal: anatomia e geometria
 - 1.7.1. Anatomia dos seres fantásticos
 - 1.7.2. Cortes de geometria e *slice*
 - 1.7.3. *Booleanos* de malha





- 1.8. O imaginário animal: animais fantásticos
 - 1.8.1. Animais fantásticos
 - 1.8.2. Hibridizações
 - 1.8.3. Seres mecânicos
- 1.9. Espécies NPR
 - 1.9.1. Estilo *cartoon*
 - 1.9.2. Anime
 - 1.9.3. *FanArt*
- 1.10. Renderização animal e humana
 - 1.10.1. Materiais sub *surface scattering*
 - 1.10.2. Mistura de técnicas em texturização
 - 1.10.3. Composições finais



Você já tomou uma decisão? Torne-se um especialista na modelagem de animais e criaturas através da escultura digital"

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, 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 competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

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 o 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 conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

Nossa universidade é a primeira do mundo a integrar os estudos de caso da Universidade de Harvard com um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos os estudos de caso da Harvard com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

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

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

Nossa Universidade é uma das únicas autorizadas 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.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). 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 alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning Ihe 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, ideias, imagens, memórias, como 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 do 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 desenvolvido especificamente para o programa pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite 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.



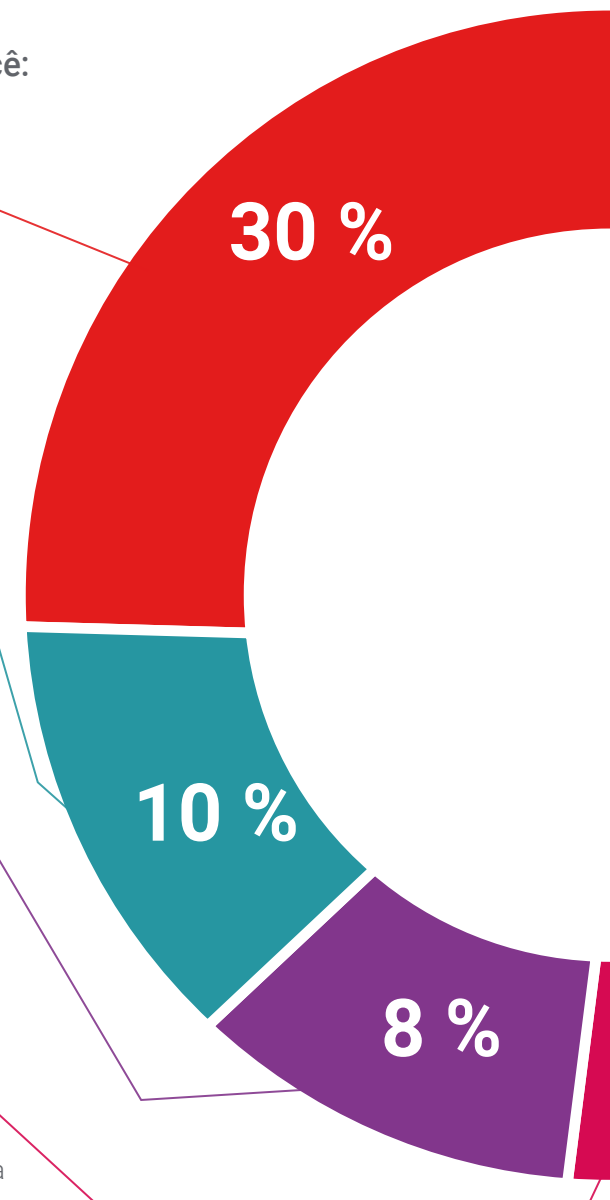
Práticas de habilidades e competências

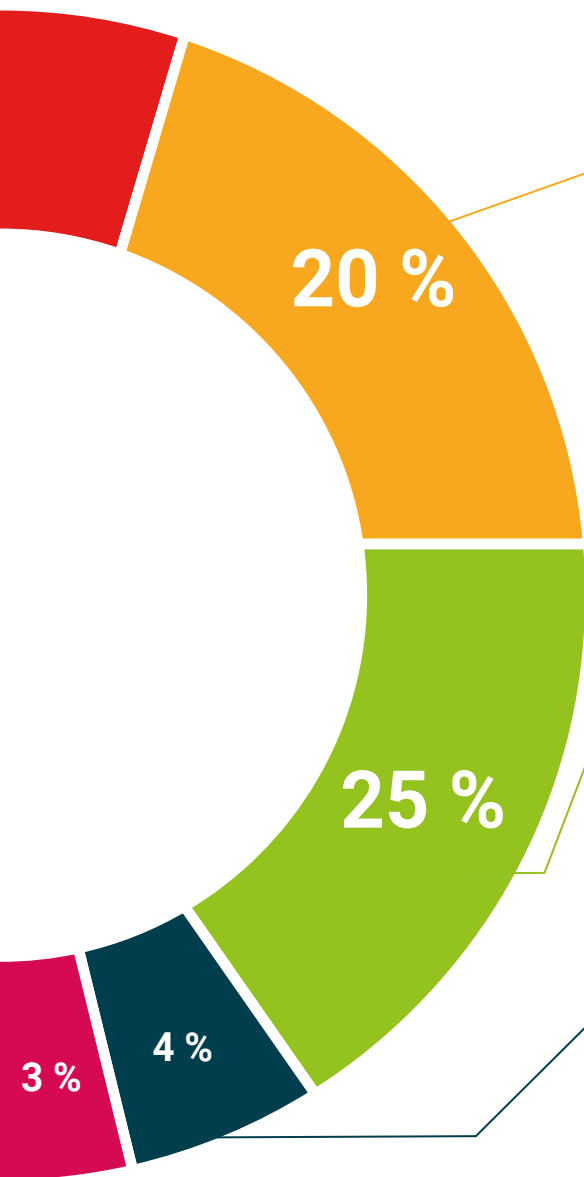
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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

Serão realizados uma seleção dos melhores estudos de caso na área utilizada em Harvard. 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, a fim 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 seus conhecimentos ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas** 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 Escultura Digital de Animais e Criaturas**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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

tech universidade
tecnológica

Curso
Escultura Digital de
Animais e Criaturas

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

Curso

Escultura Digital de Animais
e Criaturas

