

# Curso

## Modelagem de Humanoides





## Curso Modelagem de Humanoides

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/informatica/curso/modelagem-humanoides](http://www.techtute.com/br/informatica/curso/modelagem-humanoides)

# 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

As formas *humanoides* fazem parte do elenco de personagens para diversos cenários da atualidade. Desta forma, considera-se o surgimento destas formas quase humanas com diferentes funcionalidades, entre as quais destacam-se: animação e cenografia para videogames, modelos anatômicos para o desenvolvimento de próteses e outros elementos relacionados à saúde, design de roupas, etc. Muitas outras áreas podem beneficiar-se da representação digital e fiel de uma forma *humanoide*. Este abrangente programa educacional analisará detalhadamente os conceitos e conhecimentos necessários para criar efetivamente formas *humanoides* através da escultura digital. Todos estes aspectos estão disponíveis em um formato totalmente online, permitindo conciliar a aprendizagem com outras atividades pessoais e profissionais.



“

*Conheça o design de humanoides através da escultura digital, de uma maneira prática com esta capacitação online"*

A escultura e o design digital 3D atualmente apresentam uma infinidade de aplicações em diferentes áreas. Os *humanoides* são formas quase humanas, personagens criados para a animação e videogames, embora possuam outras aplicações. Também é possível recriar modelos de próteses para qualquer parte do corpo, criar roupas à medida, simulações de infraestrutura e muitas outras aplicações podem ser destacadas.

Devido à importância desta área, a TECH elaborou este Curso de Modelagem de *Humanoids* através da escultura digital, a fim de responder à demanda por profissionais qualificados nesta área. O plano de estudos apresenta um roteiro que inicia com os aspectos mais fundamentais, como o estudo da anatomia humana para modelagem, topologia da parte inferior e superior do corpo e a caracterização de personagens.

A fim de conseguir o manejo e aplicação da anatomia à escultura humana e conhecer a topologia correta dos modelos a serem utilizados, realiza-se também o estudo de expressões e poses, bem como a retopologia manual. Também serão abordados os espaços pré-definidos, as multidões e os espaços repetitivos. Aprofundaremos nas ferramentas úteis do processo, tais como ZBrush, o transformador Morpher e o 3ds Max.

O Curso de Modelagem de *Humanoides* através de Escultura Digital está disponível em um formato totalmente online. Os programas da TECH são desenvolvidos para que o aluno possa conciliar seus estudos com outras áreas de sua vida privada e profissional, razão pela qual todo o material multimídia e recursos didáticos estão disponíveis na plataforma virtual. Além disso, o plano de estudos é ministrado por uma equipe de professores, composta por autênticos especialistas e profissionais da área.

Este **Curso de Modelagem de Humanoides** 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



*Em apenas seis semanas de curso, você aprenderá a modelar humanoides. Proporcione ao seu portfólio uma vantagem com seus próprios projetos"*

“

*Através deste curso da TECH, você terá acesso a todo o material disponível na plataforma virtual, podendo consultá-lo ao seu ritmo”*

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.

*Posicione-se como um especialista modelador humanoide e ganhe um diferencial competitivo com esta capacitação.*

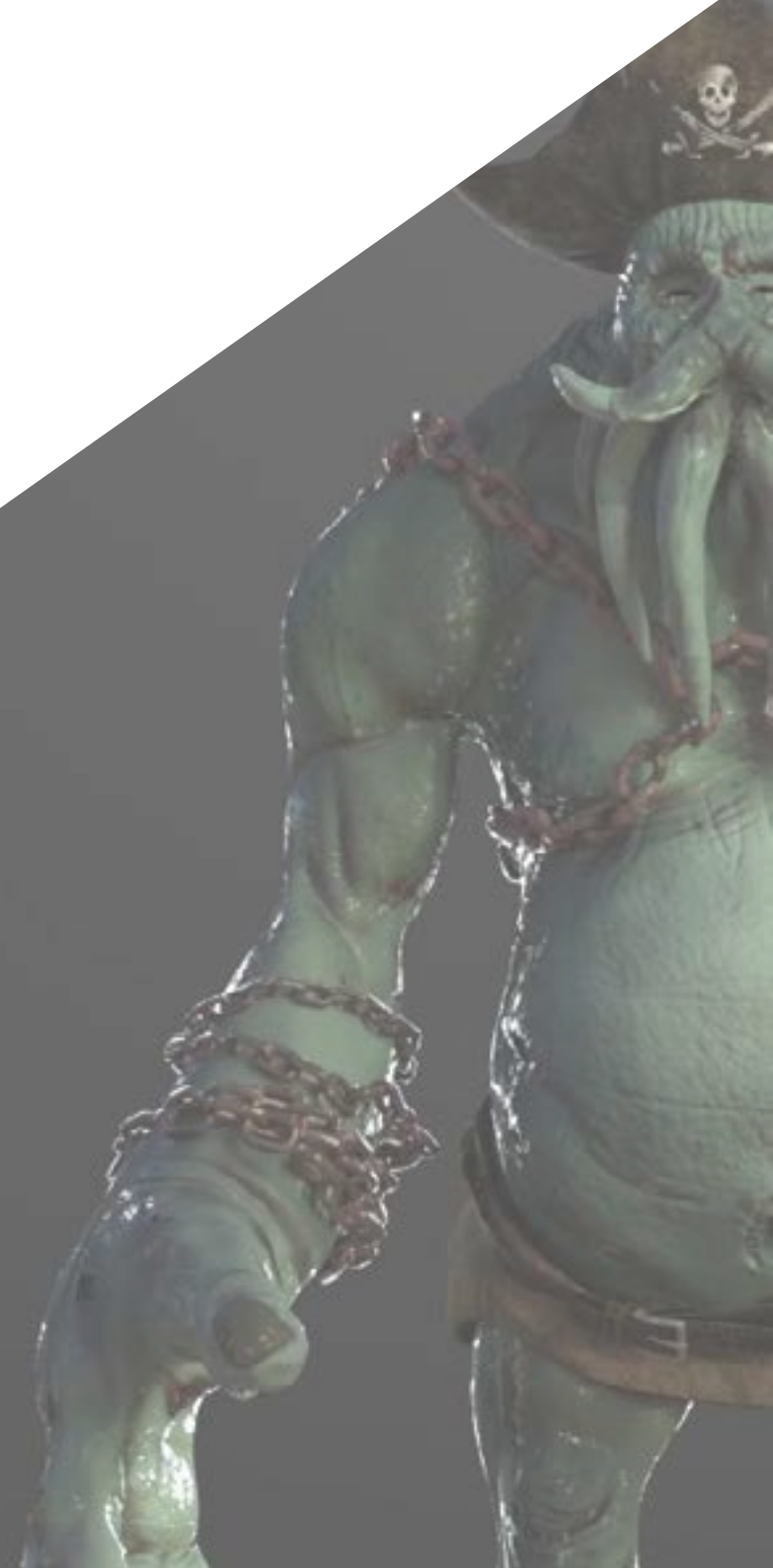
*Conheça a anatomia humana e sua topologia para uma aplicação posterior no design humanoide.*



# 02

## Objetivos

O objetivo desta capacitação é que o aluno graduado seja capaz de modelar totalmente uma forma *humanoide*, aplicando as ferramentas necessárias e critérios profissionais adquiridos para alcançar os melhores resultados. Os conteúdos oferecidos pela TECH sempre contemplam uma dimensão teórica e prática de aprendizagem, bem como o aprimoramento dos próprios critérios profissionais do aluno e das competências e habilidades transversais que darão um valor agregado. Os materiais são ministrados utilizando a metodologia *re-learning* para que a aprendizagem ocorra de forma autônoma e progressiva.







“

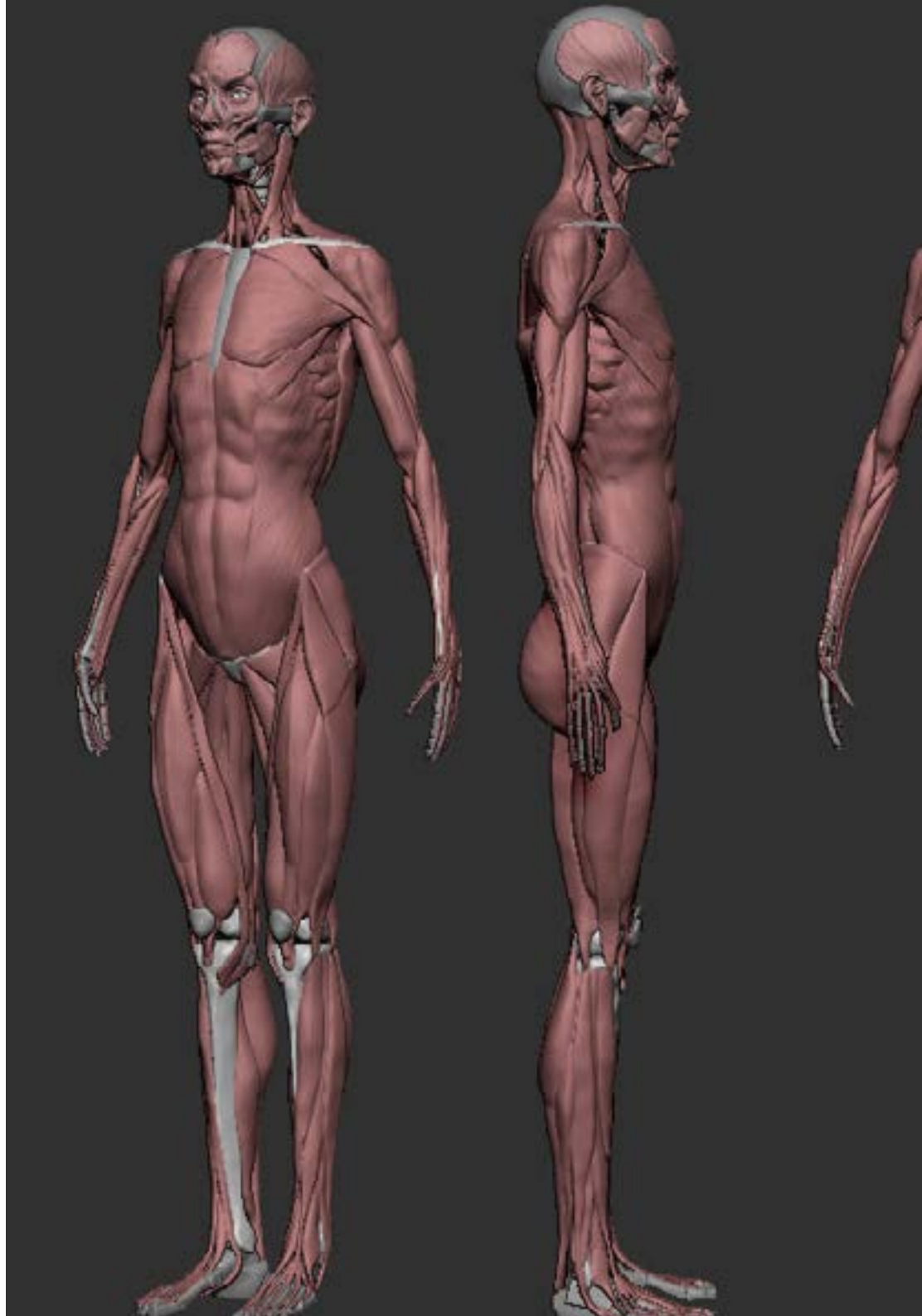
*Obtenha uma aprendizagem completa com noções teóricas e práticas, mas também de critérios profissionais e competências transversais”*

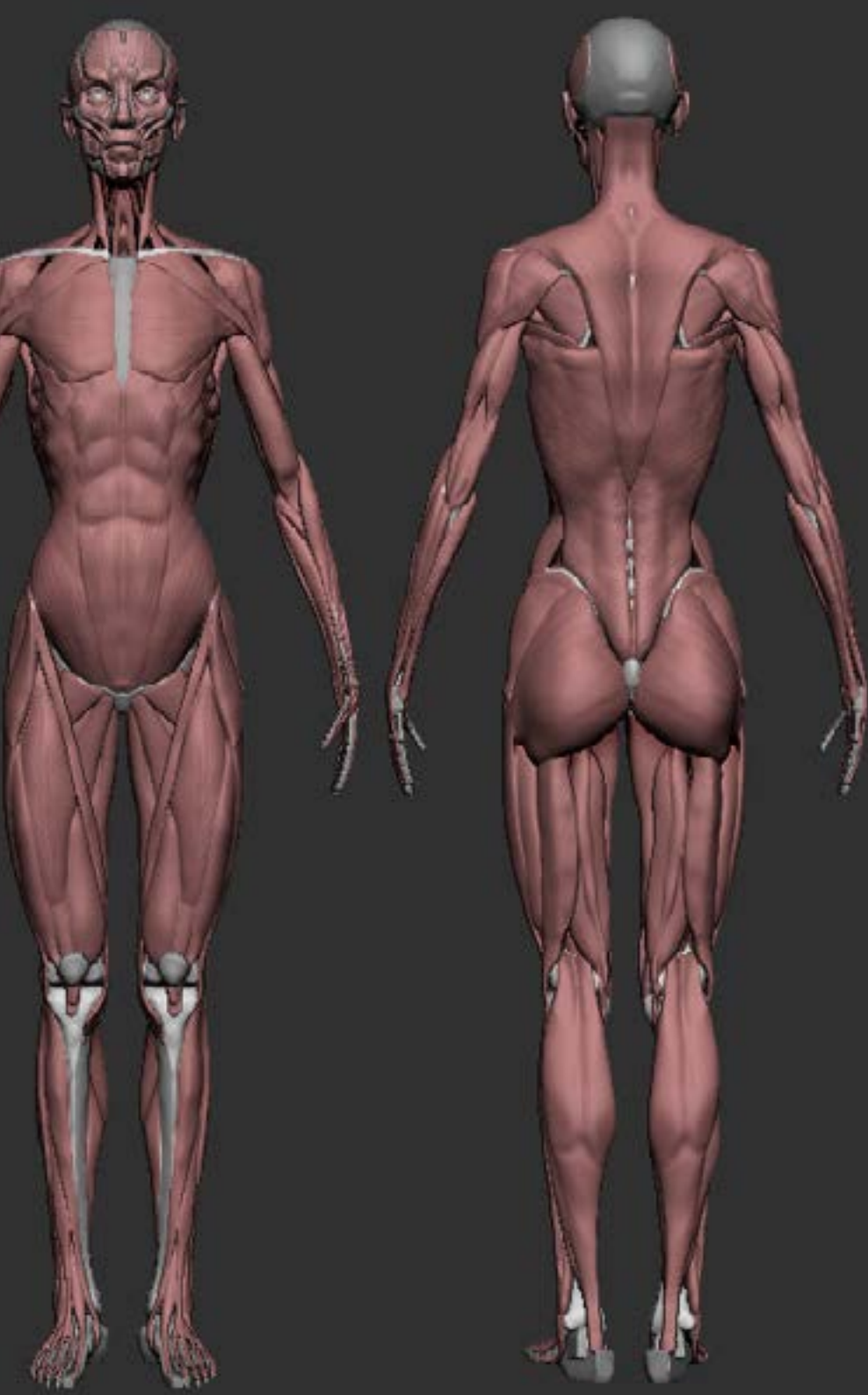


## Objetivos gerais

---

- ◆ 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 humana
- ◆ Conhecer a topologia correta dos modelos a serem usados em animação 3D, videogames e impressão 3D
- ◆ Caracterizar e estilizar personagens humanizados
- ◆ Fazer retopologias manuais com 3ds Max, Blender e ZBrush
- ◆ Criar grupos de pessoas e múltiplos objetos
- ◆ Utilizar malhas de bases humanas e predefinidas

“

*Aprenda a aplicar o 3ds Max, Blender e ZBrush na produção de retopologia manual através desta prática capacitação online”*

# 03

## Direção do curso

O corpo docente e diretivo deste curso é formado por autênticos especialistas e profissionais da área, que não apenas ensinam conceitos teóricos e práticos, mas também fornecem ao aluno critérios, competências e habilidades transversais que facilitarão sua prática profissional futura. São responsáveis por disponibilizar todo o material didático hospedado na plataforma virtual e por responder às perguntas e consultas dos alunos sempre que forem necessárias.





“

*Uma excelente equipe de professores  
composta por autênticos profissionais  
da área”*

## 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)
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC (Madrid)
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)



# 04

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste curso é desenvolvido de forma ordenada e estruturada, permitindo que o aluno adquira os conhecimentos de forma gradual e progressiva. O plano de estudos parte dos conceitos e questões mais teóricos, que são considerados a base para um conhecimento mais avançado e especializado. O conteúdo estará disponível na sala de aula virtual para que o aluno possa baixá-lo e consultá-lo, inclusive sem conexão à internet, também haverá comunicação direta com o corpo docente para que o aluno possa esclarecer dúvidas e perguntas.





“

*Você poderá fazer download do conteúdo deste curso, mesmo sem conexão à internet, assim como esclarecer dúvidas com os professores”*

## Módulo 1. Humanoide

- 1.1. Anatomia humana para modelagem
  - 1.1.1. Cânon de proporções
  - 1.1.2. Evolução e funcionalidade
  - 1.1.3. Músculos superficiais e mobilidade
- 1.2. Topologia da parte inferior do corpo
  - 1.2.1. Tronco
  - 1.2.2. Pernas
  - 1.2.3. Pés
- 1.3. Topologia da parte superior do corpo
  - 1.3.1. Braços e mãos
  - 1.3.2. Pescoço
  - 1.3.3. Cabeça, rosto e interior da boca
- 1.4. Personagens caracterizados e estilizados
  - 1.4.1. Detalhamento com modelagem orgânica
  - 1.4.2. Caracterização das anatomias
  - 1.4.3. Estilização
- 1.5. Expressões
  - 1.5.1. Animações faciais e *layer*
  - 1.5.2. Morpher
  - 1.5.3. Animação por texturas
- 1.6. Poses
  - 1.6.1. Psicologia dos personagens e relaxamento.
  - 1.6.2. *Rig* com Zpheras
  - 1.6.3. Poses com motion capture
- 1.7. Caracterização
  - 1.7.1. Tatuagens
  - 1.7.2. Cicatrizes
  - 1.7.3. Rugas, sardas e manchas
- 1.8. Retopologia manual
  - 1.8.1. Em 3ds Max
  - 1.8.2. Blender
  - 1.8.3. ZBrush e projeções





- 1.9. Predefinidos
  - 1.9.1. Fuse
  - 1.9.2. Vroid
  - 1.9.3. MetaHuman
- 1.10. Multidões e espaços repetitivos
  - 1.10.1. Scatter
  - 1.10.2. Proxys
  - 1.10.3. Grupos de objetos

“

*Não espere mais para matricular-se neste  
Curso de Modelagem de Humanoides  
100% online”*

# 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.*



## 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”*

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a 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 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

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

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, 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 mil 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 corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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.



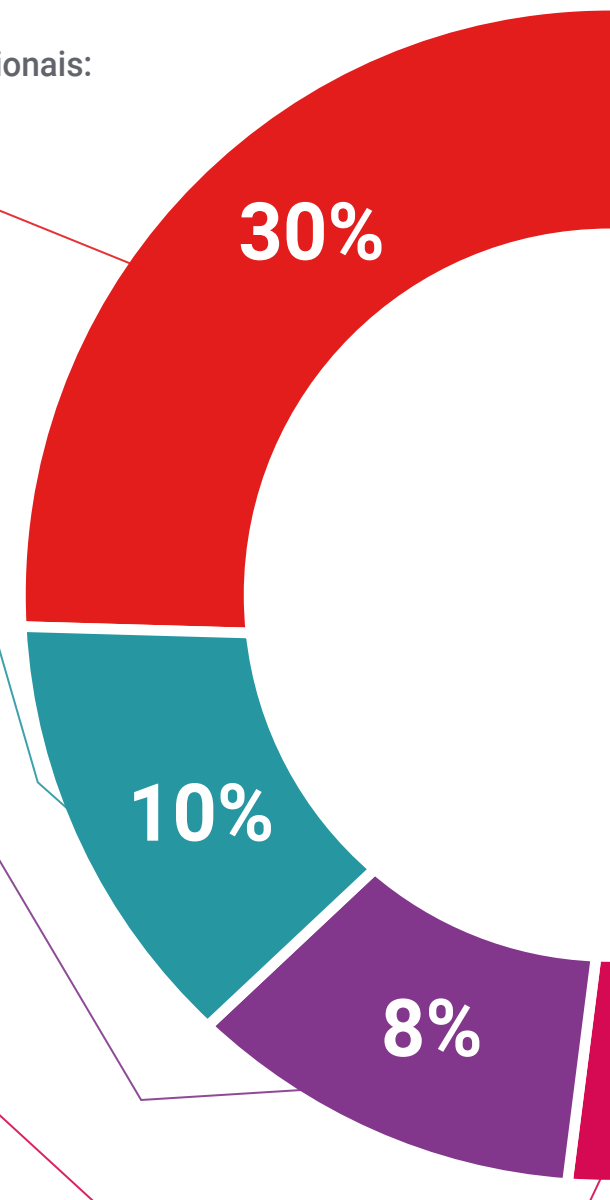
#### Práticas de habilidades e competências

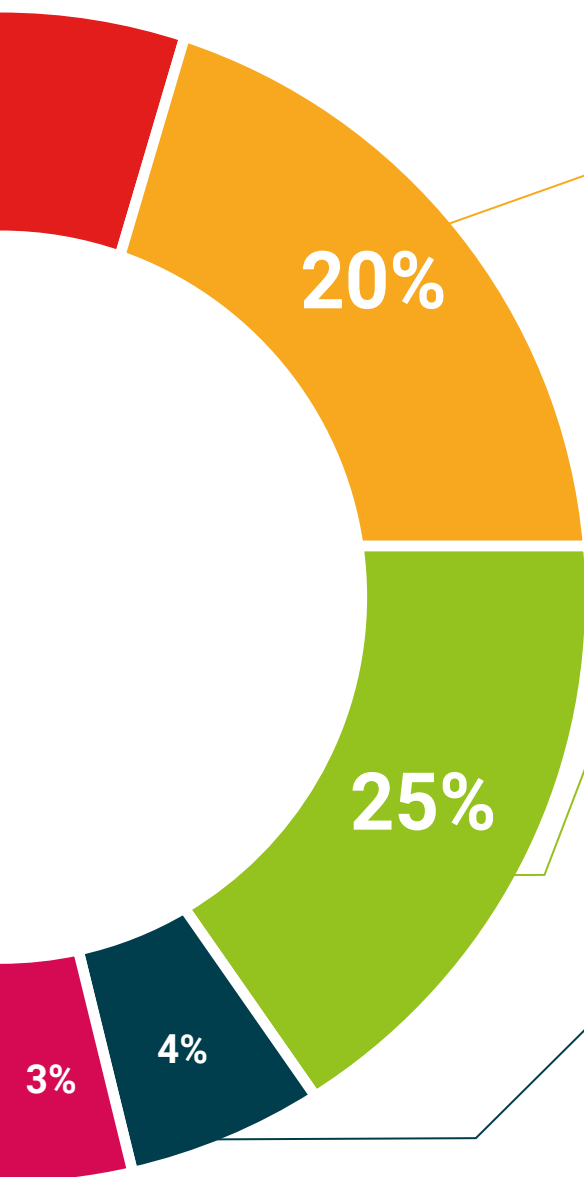
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de Modelagem de Humanoides 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 Modelagem de Humanoides** 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 Modelagem de Humanoides**

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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Modelagem  
de Humanoides

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Curso

## Modelagem de Humanoides

