

Curso

Modelagem de Personagens em 3D





Curso Modelagem de Personagens em 3D

- » 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/modelagem-personagens-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

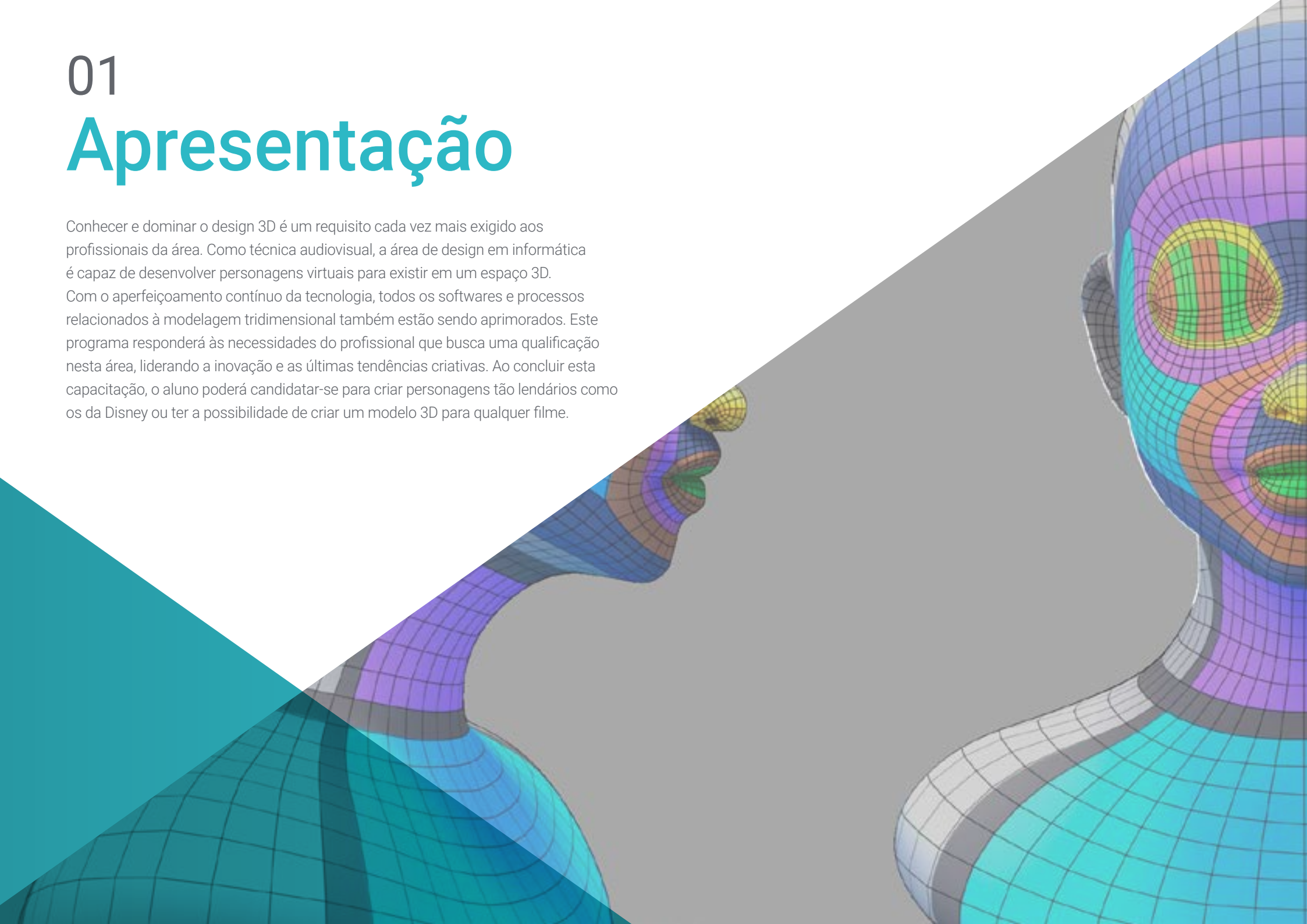
Certificado

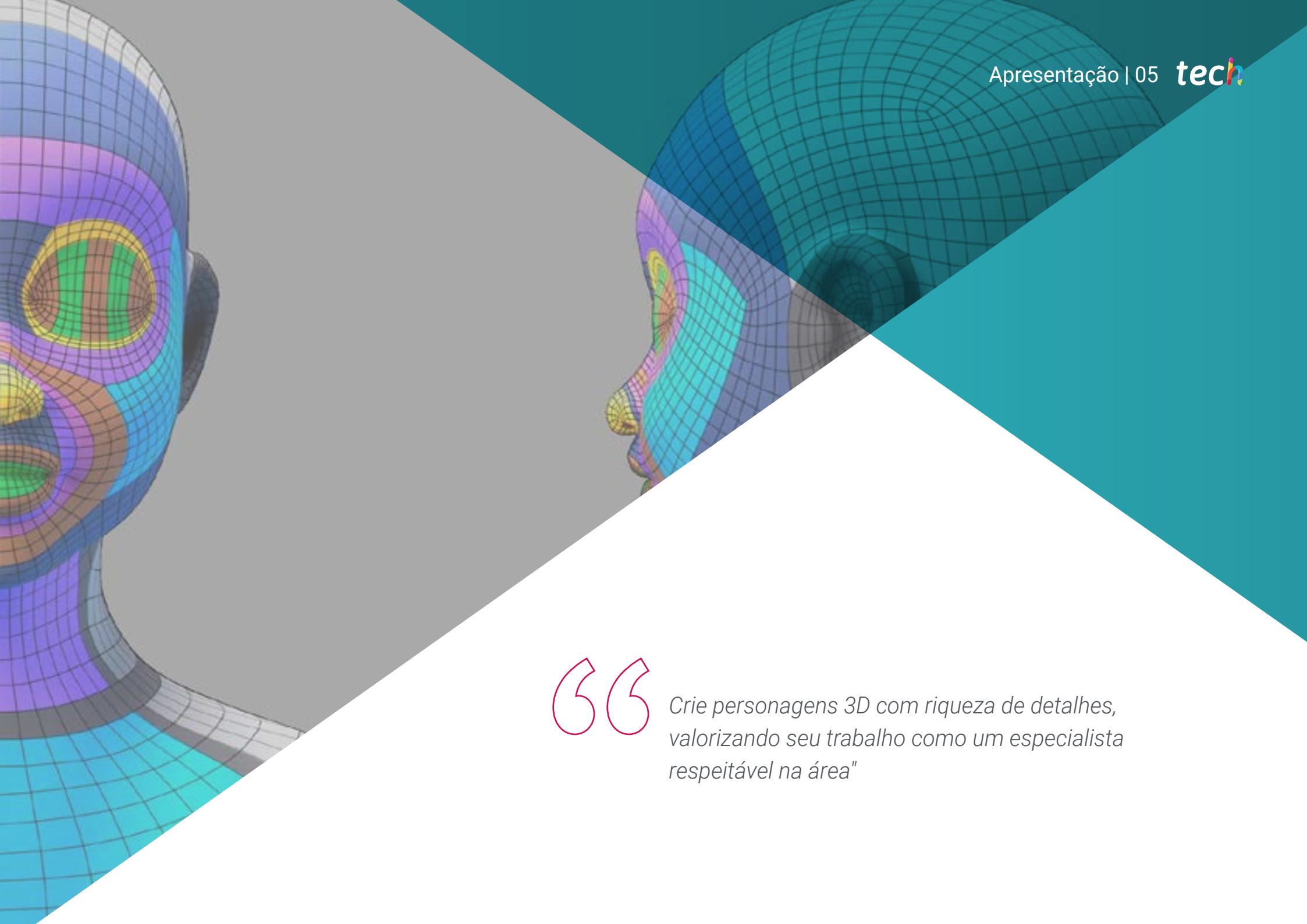
pág. 30

01

Apresentação

Conhecer e dominar o design 3D é um requisito cada vez mais exigido aos profissionais da área. Como técnica audiovisual, a área de design em informática é capaz de desenvolver personagens virtuais para existir em um espaço 3D. Com o aperfeiçoamento contínuo da tecnologia, todos os softwares e processos relacionados à modelagem tridimensional também estão sendo aprimorados. Este programa responderá às necessidades do profissional que busca uma qualificação nesta área, liderando a inovação e as últimas tendências criativas. Ao concluir esta capacitação, o aluno poderá candidatar-se para criar personagens tão lendários como os da Disney ou ter a possibilidade de criar um modelo 3D para qualquer filme.





“

Crie personagens 3D com riqueza de detalhes, valorizando seu trabalho como um especialista respeitável na área"

Seja assistindo a um curta-metragem de animação, um filme ou jogando um videogame, a Modelagem de Personagens 3D é uma área da informática e do design que interage de forma constante. Em geral, é um componente indispensável da indústria do entretenimento, visto que atualmente muitos personagens devem ser criados para videogames, séries ou filmes de animação.

Considerando todas essas circunstâncias, este curso reuniu o melhor conteúdo em Modelagem de Personagens 3D, apresentando as técnicas mais inovadoras do setor para que o aluno se destaque em seu trabalho diário e possa candidatar-se a projetos e posições de maior relevância neste setor. Retopologia, renderização, iluminação ou texturização são alguns dos aspectos que este programa abordará de forma aprofundada.

Uma capacitação que atenderá todas as necessidades do aluno, além de ser ministrada totalmente online a fim de permitir conciliá-la com suas responsabilidades pessoais ou profissionais. Todo o conteúdo didático estará disponível desde o primeiro dia e poderá ser baixado em qualquer dispositivo com conexão à internet.

Este **Curso de Modelagem de Personagens em 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 de personagens 3D
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Contém 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



Obtenha o seu certificado em Modelagem de Personagens 3D de forma imediata, sem a necessidade de um projeto final"

“

Você poderá criar personagens para as melhores produções em videogames ou cinema, através das técnicas criteriosas e detalhadas desta capacitação”

O corpo docente do curso 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.

Conclua sua capacitação dominando o software mais utilizado na indústria na área de modelagem e escultura em 3D.

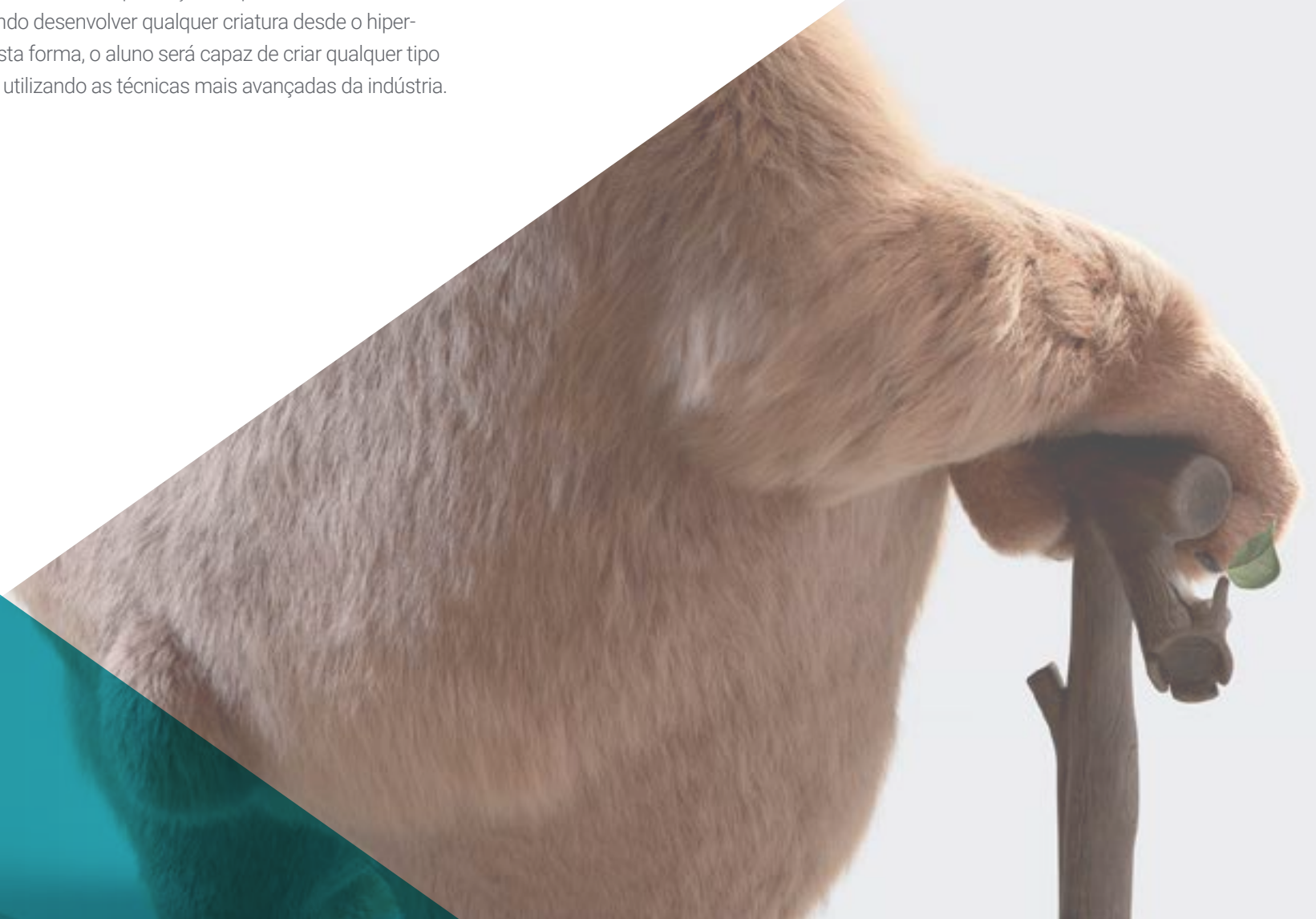
Esta é a melhor oportunidade para você destacar-se como um profissional, criando os personagens 3D mais detalhados e realistas.



02

Objetivos

O objetivo deste curso é oferecer a seus alunos um completo programa em Modelagem de Personagens 3D. O profissional que realizar esta capacitação ampliará seus conhecimentos de anatomia humana e animal, podendo desenvolver qualquer criatura desde o hiper-realismo até modelos estilizados. Desta forma, o aluno será capaz de criar qualquer tipo de ser vivo completamente orgânico, utilizando as técnicas mais avançadas da indústria.



“

Esta capacitação proporcionará as competências necessárias para manter-se atualizado em um ambiente em constante evolução”



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

- ◆ Focalizando o conhecimento anatômico em formas mais simples, semelhantes a *cartoon*
- ◆ Criar um modelo de *cartoon* desde a base até o detalhe, aplicando o que foi aprendido anteriormente
- ◆ Revisar as técnicas aprendidas no curso em um estilo diferente de modelagem

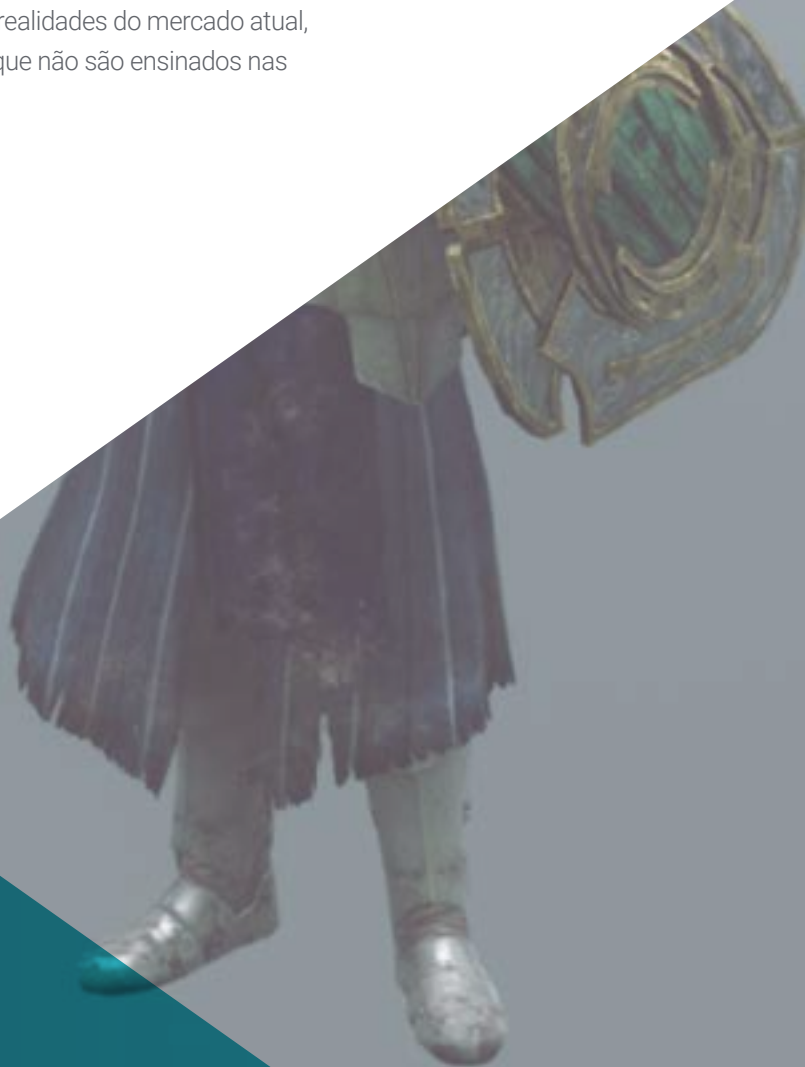
“

Você poderá converter-se em um profissional 3D em empresas de cinema, publicidade e videogames, assim como um grande escultor digital freelancer”

03

Direção do curso

A TECH oferece uma educação de excelência para todos, por isso selecionou profissionais com ampla experiência em diferentes tipos de trabalho de design, tanto para a indústria de videogames como para o mundo cinematográfico. Graças a esta experiência profissional, 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.



“

Você será orientado por um corpo docente que conhece suas necessidades para destacar-se em sua profissão”

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
- Artista conceitual, modelador 3D, sombreamento na 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

A TECH elaborou um plano de estudos extremamente prático para abordar os personagens estilizados. Neste curso de Modelagem de Personagens em 3D, o aluno terá acesso a materiais didáticos de primeira classe, complementado por conteúdos audiovisuais e exemplos práticos com os quais observará a aplicação do refinamento de modelos, retopologia limpa e texturização em Substance Painter.





“

*Estabelecidas as bases do realismo, você
poderá transformar seus conhecimentos
em um personagem de desenho animado”*

Módulo 1. Personagens Estilizados

- 1.1. Escolha de um personagem estilizado e *Blocking* das formas básicas
 - 1.1.1. Referências e *concept arts*
 - 1.1.2. Formas básicas
 - 1.1.3. Deformidades e formas fantásticas
- 1.2. Conversão de nosso modelo *Low Poly into High Poly*: escultura de cabeça, cabelo e rosto
 - 1.2.1. *Blocking* da cabeça
 - 1.2.2. Novas técnicas de criação de cabelos
 - 1.2.3. Implementação de melhorias
- 1.3. Aperfeiçoamento do modelo: mãos e pés
 - 1.3.1. Escultura avançada
 - 1.3.2. Refinamento de formas gerais
 - 1.3.3. Limpeza e alisamento de formas
- 1.4. Criação da mandíbula e dos dentes
 - 1.4.1. Criação de dentes humanos
 - 1.4.2. Aumentar seus polígonos
 - 1.4.3. Detalhe dos dentes em *Zbrush*
- 1.5. Modelagem de roupas e acessórios
 - 1.5.1. Tipos de roupas *cartoon*
 - 1.5.2. *Zmodeler*
 - 1.5.3. Modelagem Maya aplicada
- 1.6. Retopologia e criação de topologia limpa a partir do zero
 - 1.6.1. Retopologia
 - 1.6.2. Loops de acordo com o modelo
 - 1.6.3. Otimização da Maya
- 1.7. *UV Mapping & Baking*
 - 1.7.1. UVS
 - 1.7.2. *Substance Painter*: Bakeo
 - 1.7.3. *Pulir Bakeo*
- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*



- 1.8.1. *Substance Painter*: Texturizado
- 1.8.2. Técnicas de *Handpainted cartoon*
- 1.8.3. *Fill Layers* com geradores e máscaras
- 1.9. Iluminação e renderização
 - 1.9.1. Iluminação de nosso personagem
 - 1.9.2. Teoria das cores e apresentação
 - 1.9.3. *Substance Painter*: Renderização
- 1.10. Posing e apresentação final
 - 1.10.1. Diorama
 - 1.10.2. Técnicas de posicionamento
 - 1.10.3. Apresentação dos modelos



Você criará um portfólio que irá ajudá-lo a alcançar o sucesso profissional, ocupando as melhores posições"

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

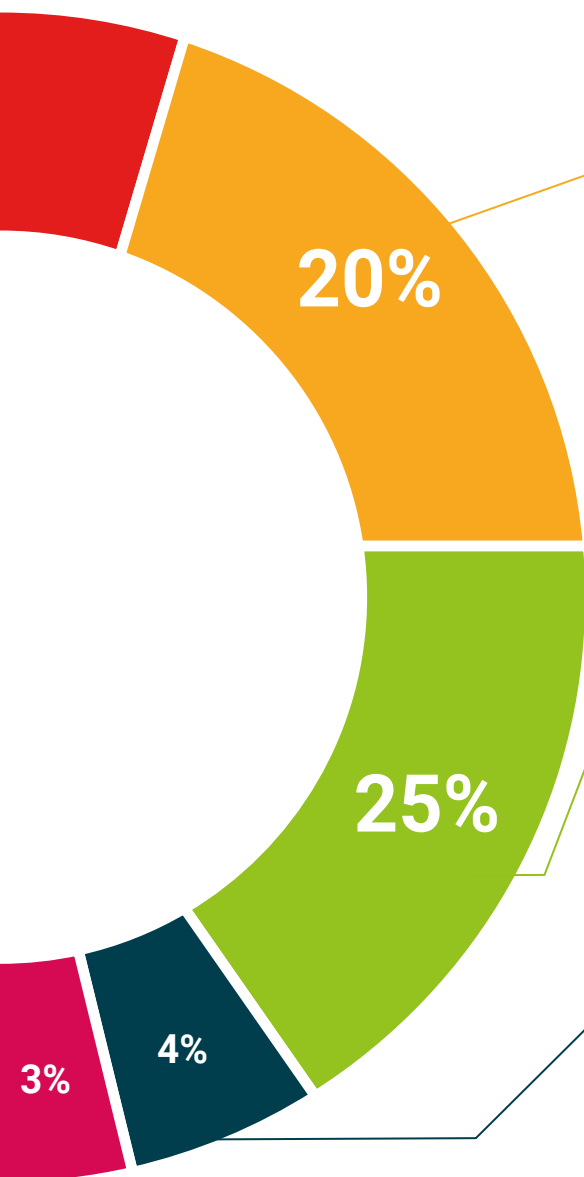
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Personagens em 3D 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 o seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Modelagem de Personagens em 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 Modelagem de Personagens em 3D**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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

tech universidade
tecnológica

Curso
Modelagem de
Personagens em 3D

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

Curso

Modelagem de
Personagens em 3D