

Curso

Animação 3D Aplicada
a Motores de Videogames



Curso

Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/animacao-3d-aplicada-motores-videogames

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

O manuseio perfeito do principal software de animação 3D para obter um acabamento fluido e realista tornou-se uma das habilidades mais exigidas na indústria de videogames. Por isso, o profissional que dominar o *Biped*, a execução de um *Skinning* e as diferentes metodologias para ajustar uma malha a um osso, terá futuro profissional garantido nesta área. E para isso você pode contar com este programa de estudos, idealizado por especialistas em tecnologia e entretenimento. Através de 150 horas de capacitação multidisciplinar e intensivo, o profissional poderá trabalhar no aprimoramento de suas habilidades na conformação de esqueletos bípedes e quadrúpedes, com diferentes técnicas de *Rigging*. Tudo isso com um confortável programa de estudos 100% online com o qual você pode se posicionar como um especialista preparado para enfrentar um projeto de animação 3D com garantia de sucesso.





“

Gerenciar o principal software de animação 3D abrirá as portas para um trabalho futuro com muito mais oportunidades dentro da indústria de videogames”

A qualidade do movimento dos personagens nos videogames é um dos aspectos em que mais tempo é gasto ao realizar um projeto desse tipo. A complexidade que acompanha esta tarefa requer conhecimento detalhado e especializado das principais técnicas de *Riggin*, *Skinnink* e animação aplicada em anatomias bípedes e quadrúpedes. Para eles, gerir programas de estudos como o *Kinect* ou *Blender* na perfeição torna-se um requisito fundamental, também motivado pela elevada procura laboral que existe atualmente por profissionais com este domínio técnico.

Por isso, esse programa de estudos pode ser a oportunidade que o profissional buscava para se especializar, neste caso, em uma área com a qual, sem dúvida, poderá aumentar suas chances de ingressar em grandes empresas como Ubisoft ou Nintendo. Com 150 horas de conteúdo diversificado elaborado por especialistas em videogames e tecnologia, você trabalhará no aperfeiçoamento de suas habilidades de animação 3D: criação de efeitos visuais especiais, edição de sequências, captura de movimento, cinemática e muito mais!

Para isso, contará com 6 semanas de rigorosa, intensiva e detalhada capacitação 100% online que inclui, além do temário mais atualizada do momento, vídeos detalhados, artigos de pesquisa e leituras complementares para que o profissional possa se aprofundar nos diferentes aspectos do assunto de forma personalizada. Tudo esse conteúdo está disponível desde o início da atividade acadêmica e pode ser baixado para qualquer dispositivo com conexão à Internet. Assim, a TECH garante uma experiência com a qual você pode atingir seus objetivos mais ambiciosos.

Este **Curso de Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a 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



Um Curso versátil e multidisciplinar com o qual você adquirirá conhecimento especializado sobre os ciclos de caminhada e corrida em personagens bípedes e quadrúpedes”

“

Gostaria de ampliar seus conhecimentos sobre animação aplicada ao cinema, televisão e videogames? Então, você está diante da oportunidade acadêmica que lhe ajudará a alcançá-lo em apenas 6 semanas”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas 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, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Aperfeiçoe suas habilidades no manuseio do Kinect e crie sequências de movimentos ao nível dos melhores especialistas em videogames com este Curso.

Você terá acesso ilimitado ao Campus Virtual desde o início da experiência acadêmica. Sem horários e de onde quiser graças ao seu confortável formato 100% online.



02

Objetivos

A necessidade por parte dos profissionais que querem ter sucesso no setor de videogames de dominar as técnicas de software e motor para animação 3D é o que motivou a TECH e sua equipe de especialistas a lançar este Curso. Por isso, tem como objetivo dotar os alunos de toda a informação de que necessitam para desenvolver um conhecimento ampliado e detalhado, que lhes permita destacar-se na gestão e criação de projetos de entretenimento 3D.





“

Se dominar o Blender é um dos seus objetivos, inscreva-se neste Curso e comece o caminho para alcançá-lo”



Objetivos gerais

- ◆ Animar personagens bípedes e quadrúpedes em 3D
- ◆ Descobrir o *Rigging* 3D
- ◆ Analisar a importância do movimento corporal do animador para ter referências nas animações

“

Uma qualificação que lhe dará a oportunidade de realizar um rig facial completo através da abordagem de duas técnicas: por ossos e por morphers”





Objetivos específicos

- ◆ Desenvolver conhecimentos especializados na utilização de software de animação 3D
- ◆ Determinar as semelhanças e diferenças entre um bípede e um quadrúpede
- ◆ Desenvolver vários ciclos de animação
- ◆ Interiorizar o *Lip-Sync*, *Rig* facial
- ◆ Analisar as diferenças entre animação feita para cinema e para videogame
- ◆ Desenvolver um esqueleto personalizado
- ◆ Dominar a composição de câmeras e planos

03

Direção do curso

Tanto a direção quanto o ensino deste Curso são realizados por uma importante equipe de profissionais do setor criativo e dos videogames, especialistas versados na gestão e criação de projetos importantes. Além disso, eles estão trabalhando atualmente, portanto, estão atualizados com as novidades da área. Tudo isso dará à experiência acadêmica um aspecto novo e detalhado que ajudará o profissional a aproveitá-la ao máximo durante as 150 horas de capacitação.





“

O temário foi elaborado por uma equipe de profissionais do setor dos videogames com um largo e extenso percurso na gestão e criação de projetos internacionais”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ◆ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ◆ Professor na ESNE de Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ◆ Membro do Conselho Consultivo Nima World

Professores

Dr. Noel Pradana Sánchez

- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D para videogames
- ◆ Artista gráfico 3D no Dog Lab Studios
- ◆ Produtor da Imagine Games liderando a equipe de desenvolvimento de jogos
- ◆ Artista gráfico na Wildbit Studios com trabalhos 2D e 3D
- ◆ Experiência docente na ESNE e CFGS em Animações 3D: jogos e ambientes educativos
- ◆ Formado em Desenho e Desenvolvimento de Videogames pela Universidade da Extremadura
- ◆ Mestrado em Capacitação de Professores pela Universidade Rei Juan Carlos
- ◆ Especialista em Rigging e Animação 3D pela Voxel School



04

Estrutura e conteúdo

A elaboração deste programa de estudos foi um verdadeiro desafio para a TECH e sua equipe de especialistas, que, apesar de versados em videogames e tecnologia, tiveram que realizar uma exaustiva tarefa de pesquisa para criar um curso completo, detalhado, aprofundado e atualizado, adaptado aos critérios pedagógicos que definem e diferenciam esta universidade. Além disso, com ênfase no fator multidisciplinar que caracteriza todos os diplomas deste centro, eles também incluíram em seu conteúdo horas de material adicional em formato audiovisual, artigos de pesquisa, resumos dinâmicos e leituras complementares para que os graduados possam aproveitar ao máximo esta experiência acadêmica e mergulhar nos aspectos mais relevantes do programa de estudos para seu desempenho profissional.



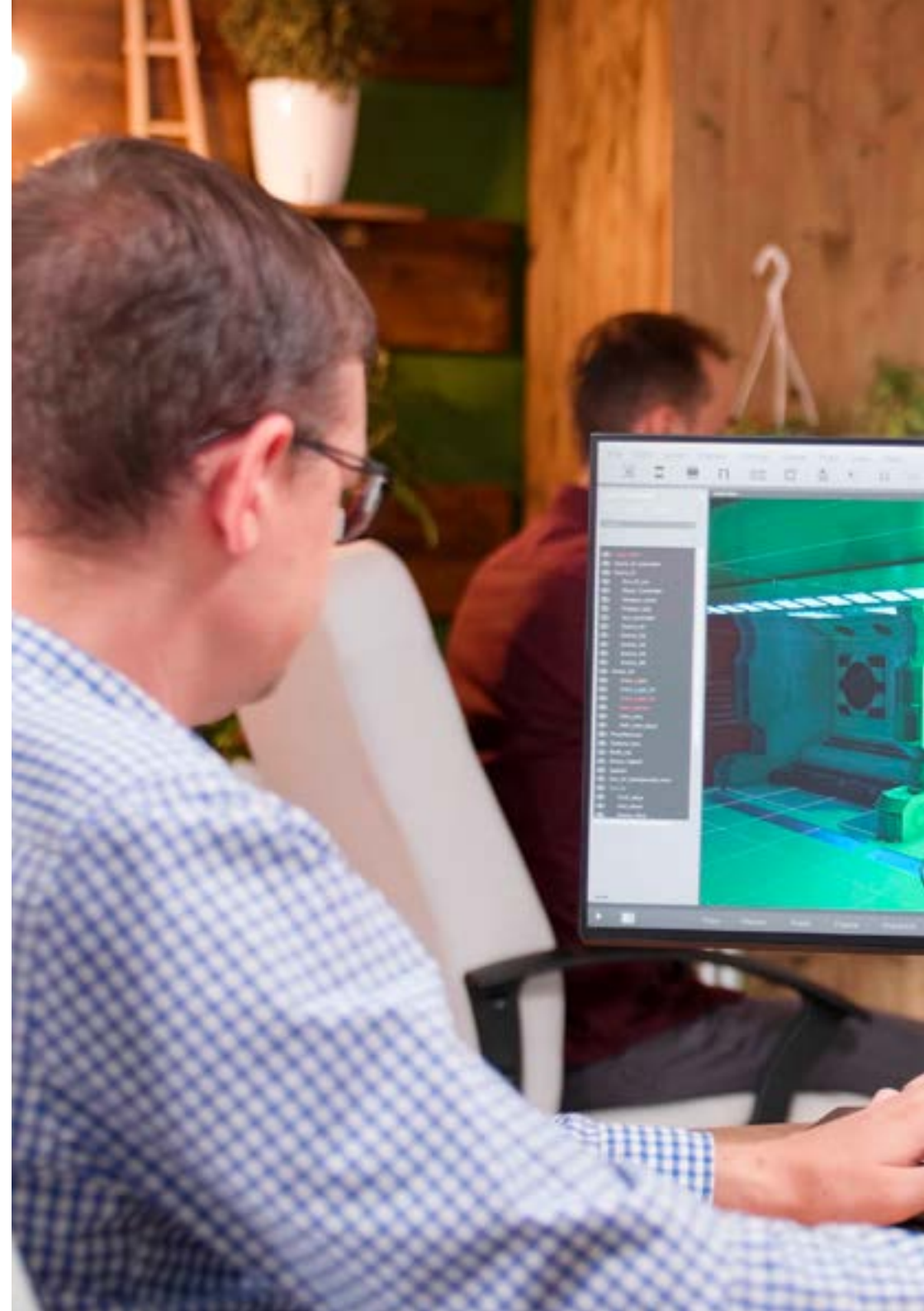


“

Conhecer as ferramentas da atuação e da linguagem corporal agora é possível com TECH e este programa de estudos completo”

Módulo 1. Animação em 3D

- 1.1. Gerenciamento de software
 - 1.1.1. Gestão da informação e metodologia de trabalho
 - 1.1.2. A animação
 - 1.1.3. *Timing* e peso
 - 1.1.4. Animação com objetos básicos
 - 1.1.5. Cinemática direta e inversa
 - 1.1.6. Cinemática inversa
 - 1.1.7. Cadeia cinemática
- 1.2. Anatomia. Bípedes vs. Quadrúpedes
 - 1.2.1. Bípedes
 - 1.2.2. Quadrúpedes
 - 1.2.3. Ciclo de caminhar
 - 1.2.4. Ciclo de correr
- 1.3. *Rig* facial e *Morpher*
 - 1.3.1. Linguagem facial. *Lip-Sync*, olhos, focos de atenção
 - 1.3.2. Edição de sequências
 - 1.3.3. A fonética. Importância
- 1.4. Animação aplicada
 - 1.4.1. Animação 3D para cinema e televisão
 - 1.4.2. Animação de Videogames
 - 1.4.3. Animação para outras aplicações
- 1.5. Captura de movimento com Kinect
 - 1.5.1. Captura de movimento para animação
 - 1.5.2. Sequência de movimento
 - 1.5.3. Integração no *Blender*
- 1.6. Esqueleto, *Skinning* e *Setup*
 - 1.6.1. Interação entre esqueleto e geometria
 - 1.6.2. Interpolação de malha
 - 1.6.3. Pesos de animação





- 1.7. *Acting*
 - 1.7.1. A linguagem corporal
 - 1.7.2. As poses
 - 1.7.3. Edição de sequências
- 1.8. Câmeras e planos
 - 1.8.1. A Câmera e o Ambiente
 - 1.8.2. Composição do plano e personagens
 - 1.8.3. Acabados
- 1.9. Efeitos especiais
 - 1.9.1. Efeitos visuais e animação
 - 1.9.2. Tipos de efeitos ópticos
 - 1.9.3. 3D VFX L
- 1.10. O animador como ator
 - 1.10.1. As expressões
 - 1.10.2. Referências dos atores
 - 1.10.3. Da câmera para o programa



“ Não pense duas vezes e inscreva-se em um programa de estudos que vai lhe preparar para se destacar na indústria de videogames 3D em menos de 6 semanas”

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*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

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

Metodologia Relearning

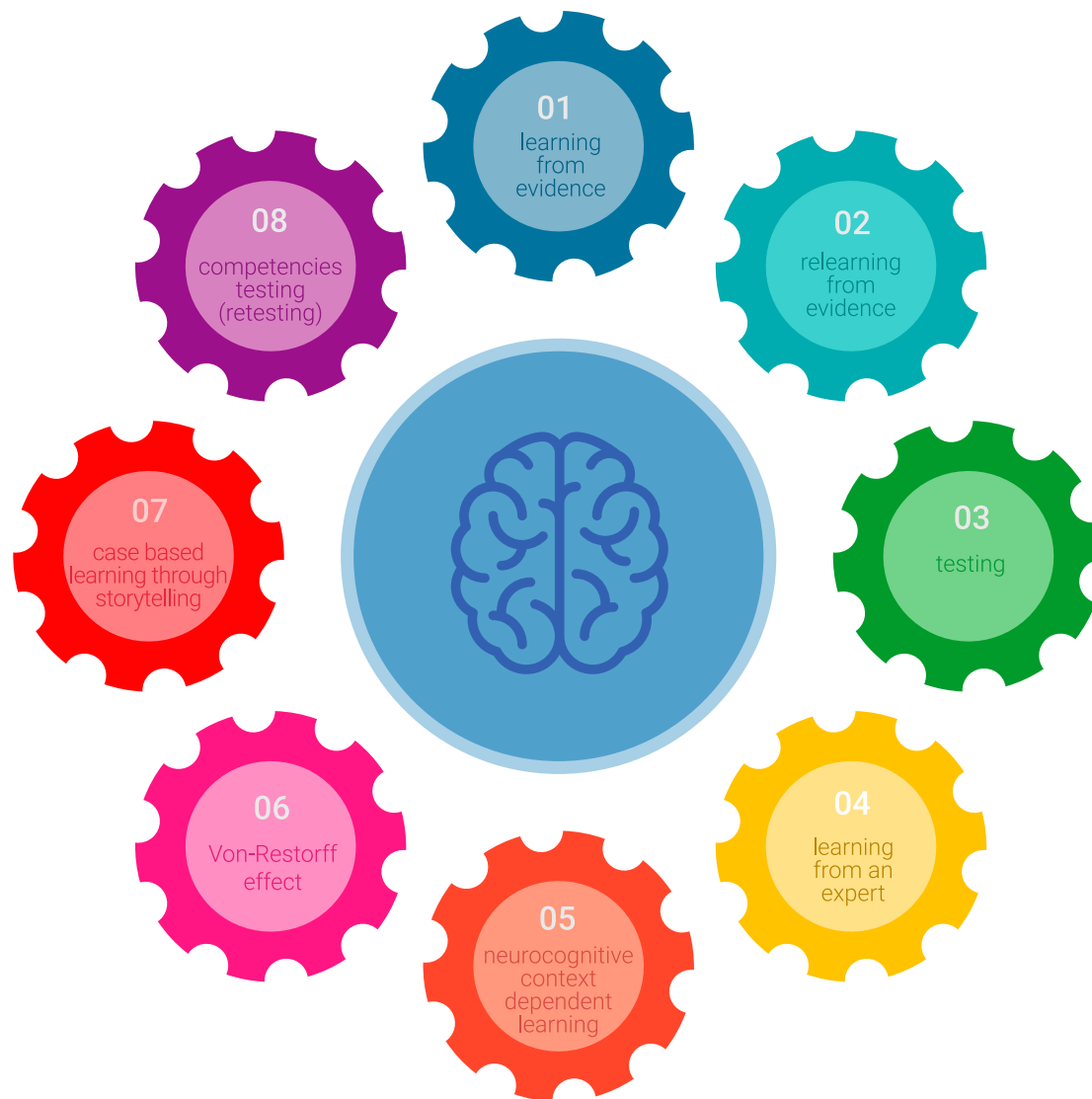
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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.



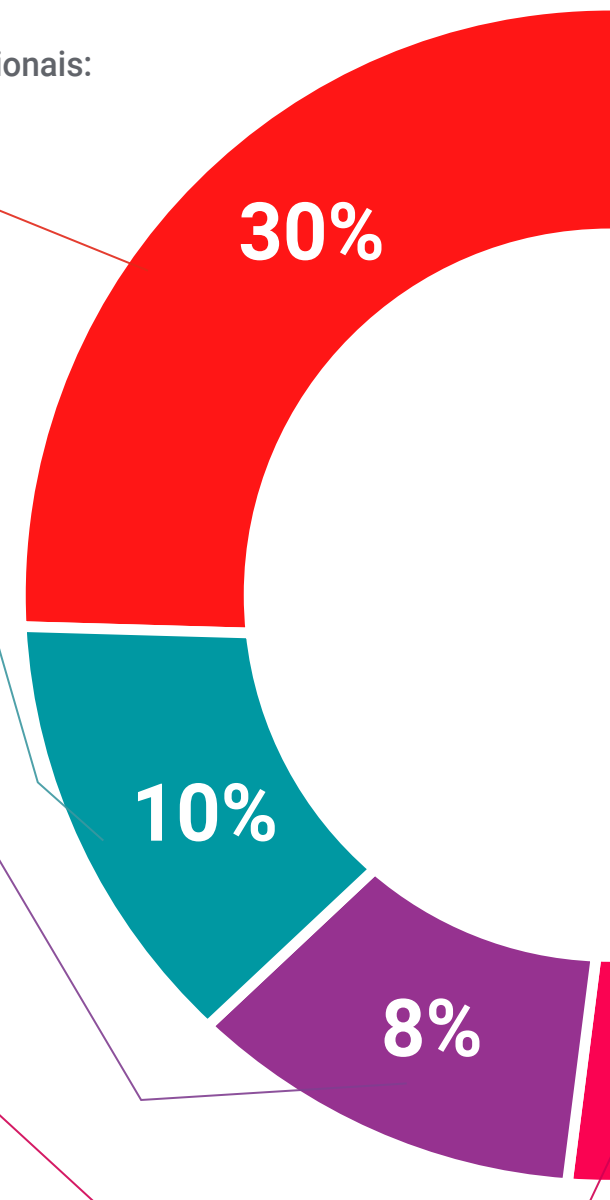
Práticas de habilidades e competências

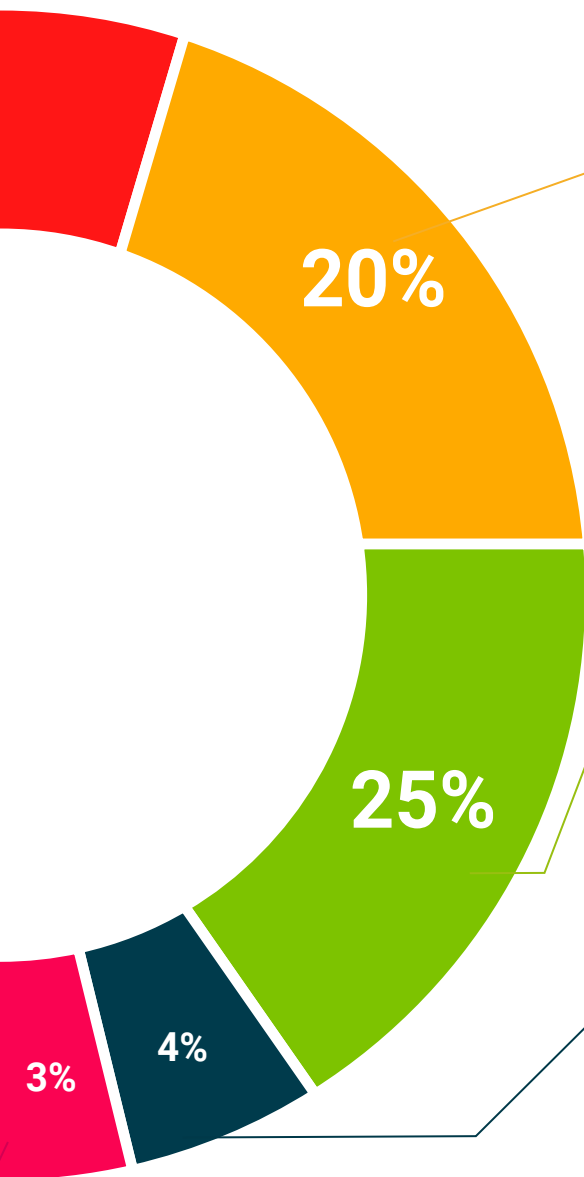
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames 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 Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso de Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames , atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*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 compr
atenção personalizada
conhecimento im
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso

Animação 3D Aplicada
a Motores de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Animação 3D Aplicada a Motores de Videogames

