

# Curso Blender



## Curso Blender

- » 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/videogame/curso/blender](http://www.techtute.com/br/videogame/curso/blender)

# 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

---

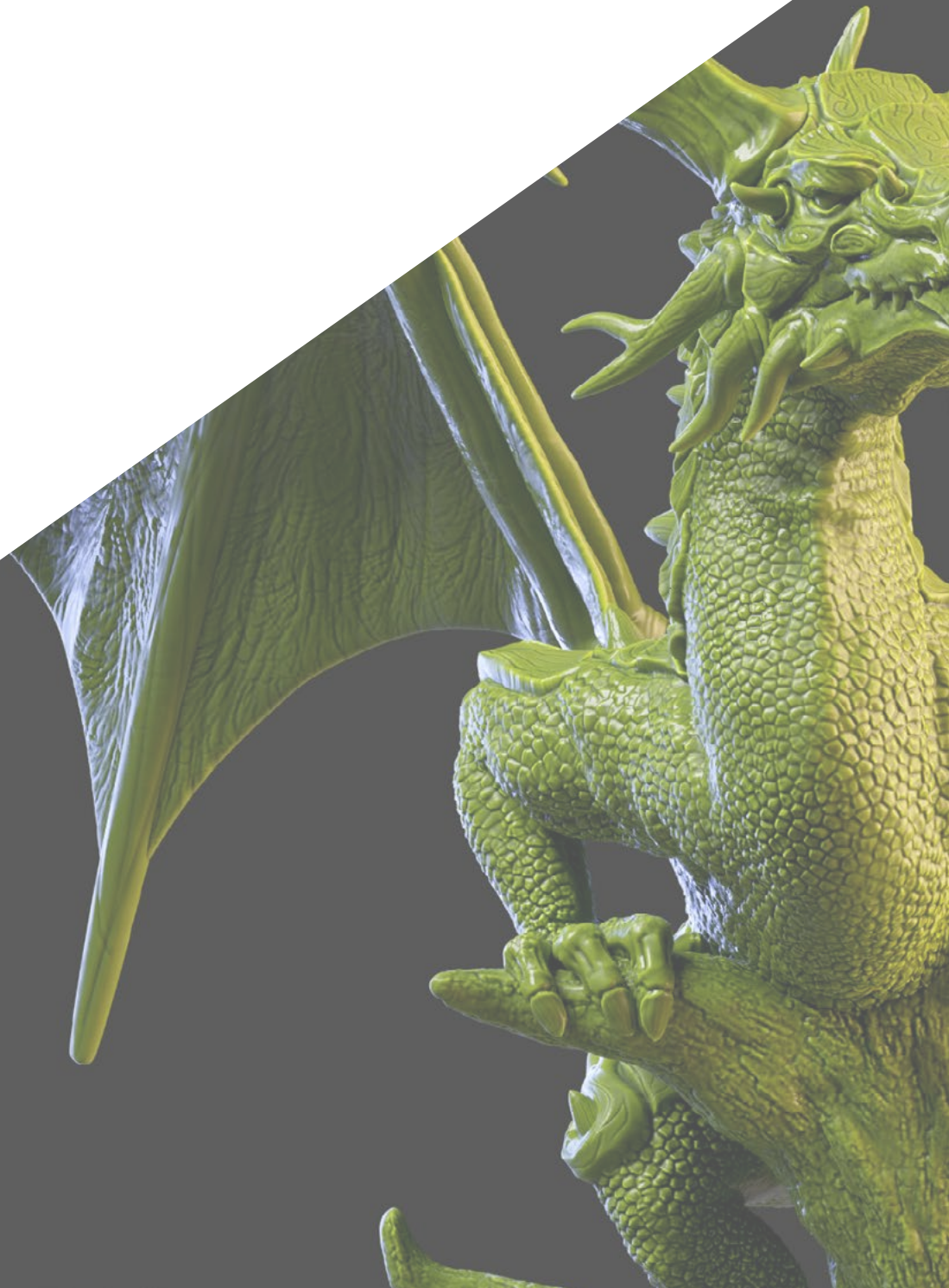
*pág. 28*



# 01

# Apresentação

Conhecer as diferentes ferramentas fornecidas pelo setor tecnológico para evoluir no desenvolvimento profissional é essencial, especialmente quando se trata de projetos em setores como o de videogames. Hoje em dia, executar software livre, como o poderoso Blender, é uma qualidade que muitas empresas apreciarão. É por isso que esta capacitação foi concebida para mostrar ao profissional tudo sobre o programa de estudos que revolucionou o paradigma CGI nos últimos anos e se tornou uma referência no mercado. Conteúdo selecionado por especialistas para uma aprendizagem 100% online e através da metodologia mais inovadora no ambiente universitário atual: o *Relearning*.





*Destaque-se na indústria de videogames usando as técnicas mais recentes e o poderoso software livre Blender"*

Um software de código aberto usado para trabalhar com objetos 3D e que internamente inclui várias ferramentas para modelagem, texturização, edição de partículas, animação, escultura, entre outras, permite expandir as habilidades do usuário. Um software multiplataforma para composição digital, que permite o uso da técnica de processo de nós, edição de vídeo, escultura e pintura digital.

Este Curso de Blender tem como objetivo que os profissionais se especializem e gerenciem melhor as ferramentas oferecidas pela tecnologia atual. Alguns dos que podem ser mencionados são o *Crease Pencil*, um dos mais inovadores e utilizados pelos grandes estúdios de animação nos últimos anos. O qual repensou conceitos de animação 2D, *storyboard*, animações e criação de personagens *hand painter*. Possui também dois potentes motores internos, Eevee e Cycles, para a renderização de modelos únicos e inovadores.

Em apenas 6 semanas, o estudante considerará processos inversos para transferir as formas de *Blender* para Maya e Cinema 4D, alavancando os sistemas de exportação e importação. Tornando-se um especialista nos principais programas de modelagem e criação 3D no mercado atual. Tudo isso graças à metodologia inovadora e totalmente *online*, que permite ao profissional uma capacitação contínua e eficiente através de uma variedade de recursos e formatos multimídia que facilitam o aprendizado, com o acompanhamento de uma equipe de professores especializados.

Este **Curso de Blender** 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 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



Se você quer dominar poderosas ferramentas de modelagem 3D, este curso é para você"



“

*A oportunidade pela qual você estava esperando chegou. Uma capacitação especializada no software livre mais avançado, 100% online"*

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, 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, 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 realizado por especialistas reconhecidos.

*Torne-se um especialista no principal software de modelagem para a indústria de videogames com esta capacitação.*

*Aprenda como transferir formas de Blender para Maya e Cinema 4D, com este programa de estudos em apenas 6 semanas.*



# 02

## Objetivos

Com este curso, o principal objetivo da equipe de especialistas da TECH é ensinar todo o conhecimento sobre o software Blender de uma forma avançada. Assim como suas ferramentas, promovendo sistemas de exportação e importação, tirando proveito das melhores atitudes de cada um deles. Abrindo uma variedade de possibilidades para os profissionais da indústria de videogames.







“

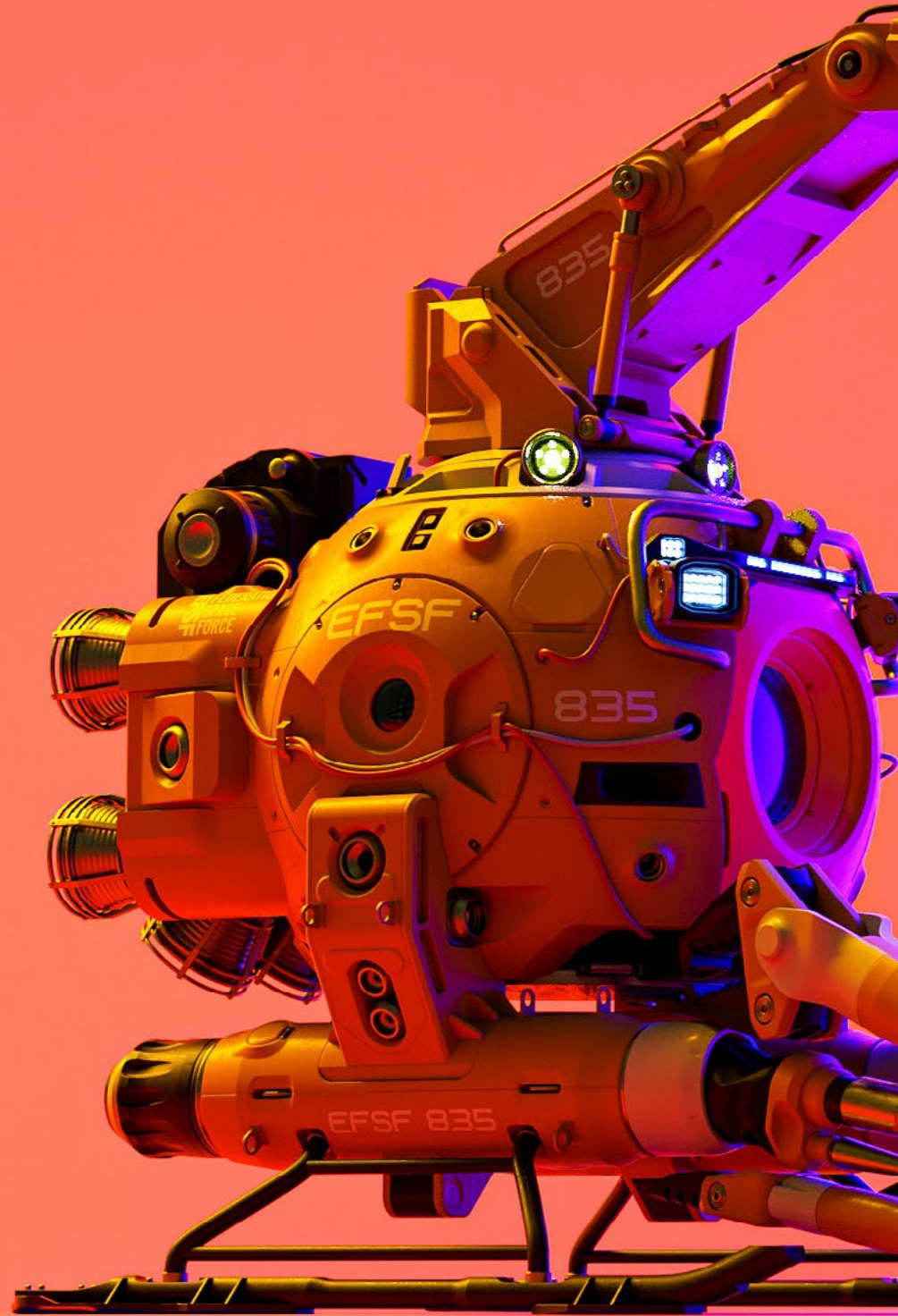
*Desenvolva seu talento em ferramentas especializadas e se destaque com trabalhos surpreendentes”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Renderizar modelos em dois potentes motores próprios, tais como *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Compreender a texturização avançada de sistemas realistas de PBR e não fotorrealista para melhorar os projetos de escultura digital
- ◆ Manipulação e utilização de todas as ferramentas do software *Blender*
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





## Objetivos específicos

---

- ◆ Desenvolver habilidades avançadas no software *Blender*
- ◆ Renderizar em seus motores de render *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Aprofundar-se nos processos de trabalho dentro do CGI
- ◆ Transferir conhecimentos de *Zbrush* e *3DS Max* para o *Blender*
- ◆ Transferir processos criativos de *Blender* para *Maya* e *Cinema 4D*

“

*Especialize-se em um dos mais potentes softwares de desenvolvimento 2D e 3D”*



# 03

## Direção do curso

Um corpo docente de alto nível, formado por especialistas profissionais em modelagem 3D e *concept art*, garante um processo de aprendizagem de qualidade. Eles foram responsáveis pela seleção do conteúdo mais especializado a ser transmitido ao estudante, em uma modalidade *online* e com uma metodologia inovadora. Para conseguir a profissionalização da indústria de videogames que tanto deseja.





“

*Você decide como estuda. A TECH  
lhe dá tudo o que você precisa”*

## 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. Madri
- ♦ Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC, Madri
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)

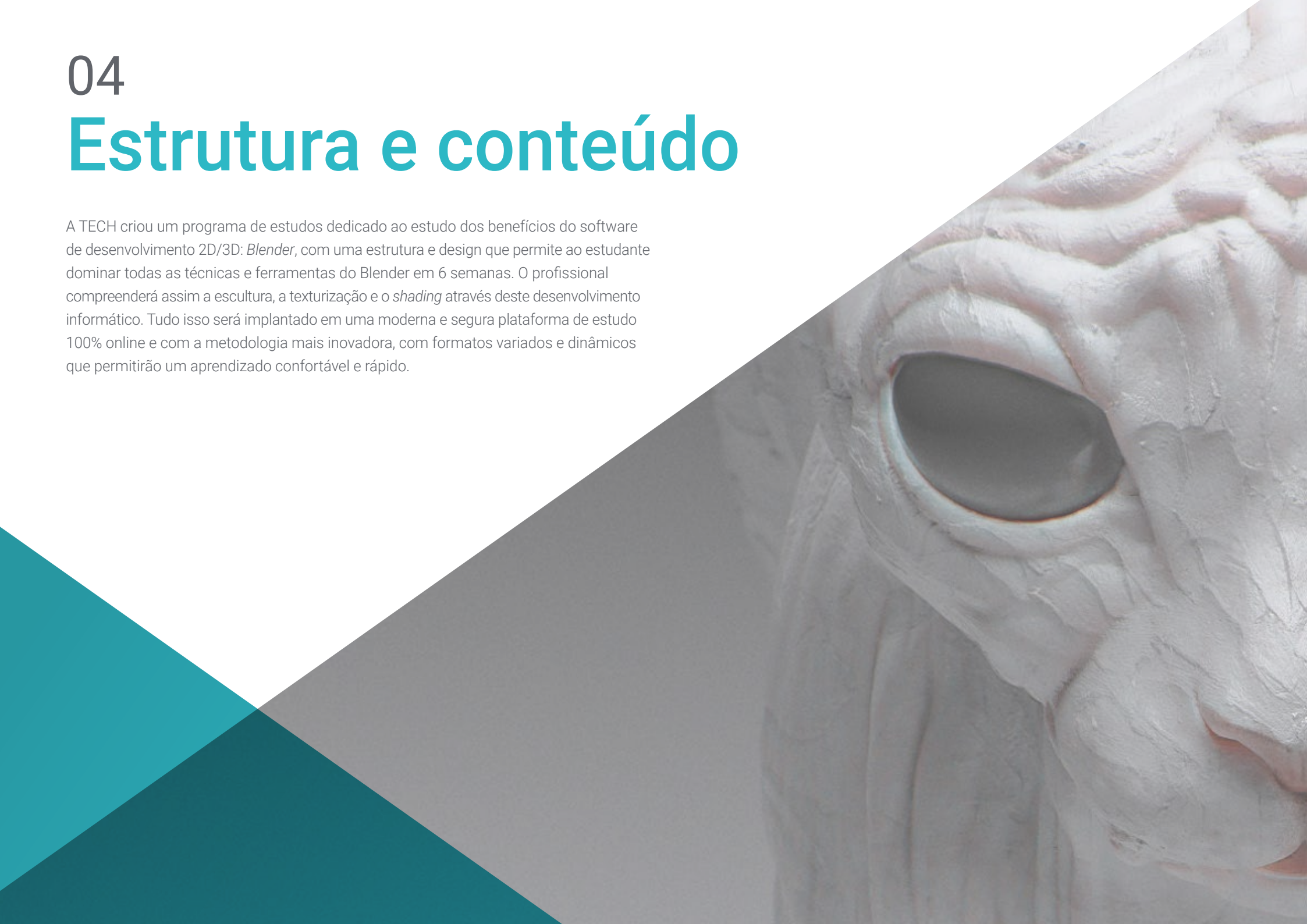




# 04

## Estrutura e conteúdo

A TECH criou um programa de estudos dedicado ao estudo dos benefícios do software de desenvolvimento 2D/3D: *Blender*, com uma estrutura e design que permite ao estudante dominar todas as técnicas e ferramentas do Blender em 6 semanas. O profissional compreenderá assim a escultura, a texturização e o *shading* através deste desenvolvimento informático. Tudo isso será implantado em uma moderna e segura plataforma de estudo 100% online e com a metodologia mais inovadora, com formatos variados e dinâmicos que permitirão um aprendizado confortável e rápido.





“

*Aproveite a tecnologia para avançar sua  
profissionalização. A TECH lhe oferece  
a mais moderna plataforma 100% online"*



## Módulo 1. Blender

- 1.1. O software livre
  - 1.1.1. Versão LTS e comunidade
  - 1.1.2. Prós e diferenças
  - 1.1.3. Interface e filosofia
- 1.2. Integração com a 2D
  - 1.2.1. Adaptação do programa
  - 1.2.2. *Crease Pencil*
  - 1.2.3. Combinação 2D em 3D
- 1.3. Técnicas de modelagem
  - 1.3.1. Adaptação do programa
  - 1.3.2. Metodologias de modelagem
  - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Técnicas de texturização
  - 1.4.1. *Nodes Shading*
  - 1.4.2. Texturas e materiais
  - 1.4.3. Dicas de uso
- 1.5. Iluminação
  - 1.5.1. Dicas para espaços de luz
  - 1.5.2. *Cycles*
  - 1.5.3. Eevee
- 1.6. *Workflow* em CGI
  - 1.6.1. Usos necessários
  - 1.6.2. Exportação e importação
  - 1.6.3. Arte Final





- 1.7. Adaptações de 3DS Max para *Blender*
  - 1.7.1. Modelagem
  - 1.7.2. Texturização e *Shading*
  - 1.7.3. Iluminação
- 1.8. Conhecimentos de *ZBrush* a *Blender*
  - 1.8.1. Esculpir em 3D
  - 1.8.2. Pincéis e técnicas avançadas
  - 1.8.3. Trabalho orgânico
- 1.9. De *Blender* para Maya
  - 1.9.1. Etapas importantes
  - 1.9.2. Ajustes e integrações
  - 1.9.3. Aproveitamento das funcionalidades
- 1.10. De *Blender* para o Cinema 4D
  - 1.10.1. Dicas para o projeto 3D
  - 1.10.2. Uso de modelagem para o *mapping*
  - 1.10.3. Modelagem com partículas e efeitos



*Capacite-se agora com o Curso de Blender e alcance sua capacitação em apenas 6 semanas, a partir do conforto de seu lugar favorito”*



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 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.



## 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.



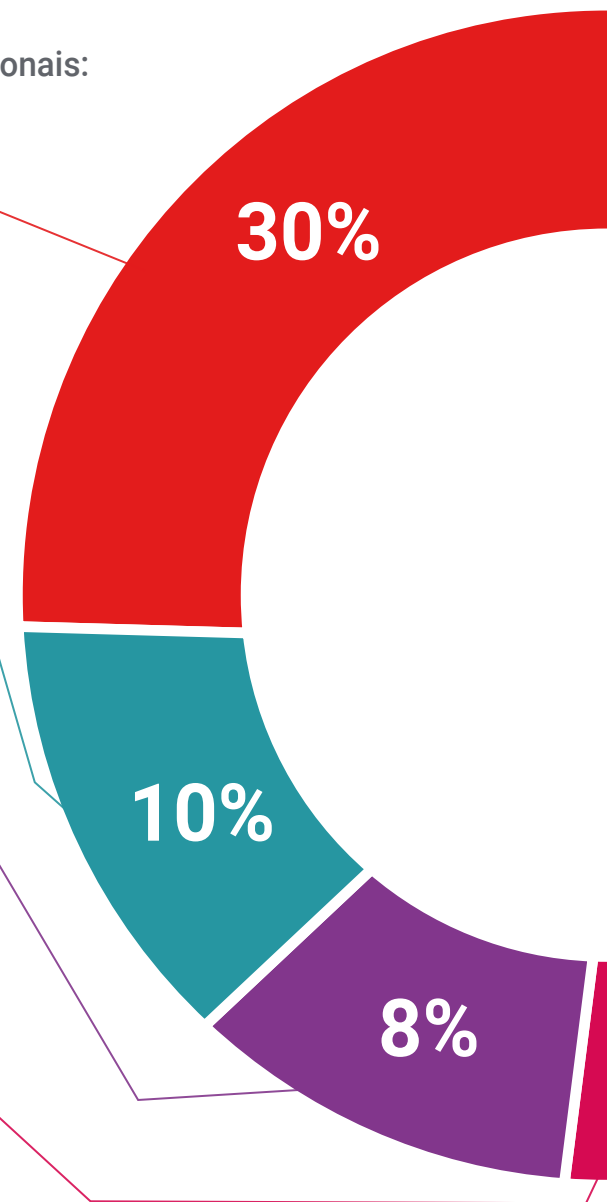
#### Práticas de habilidades e competências

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.

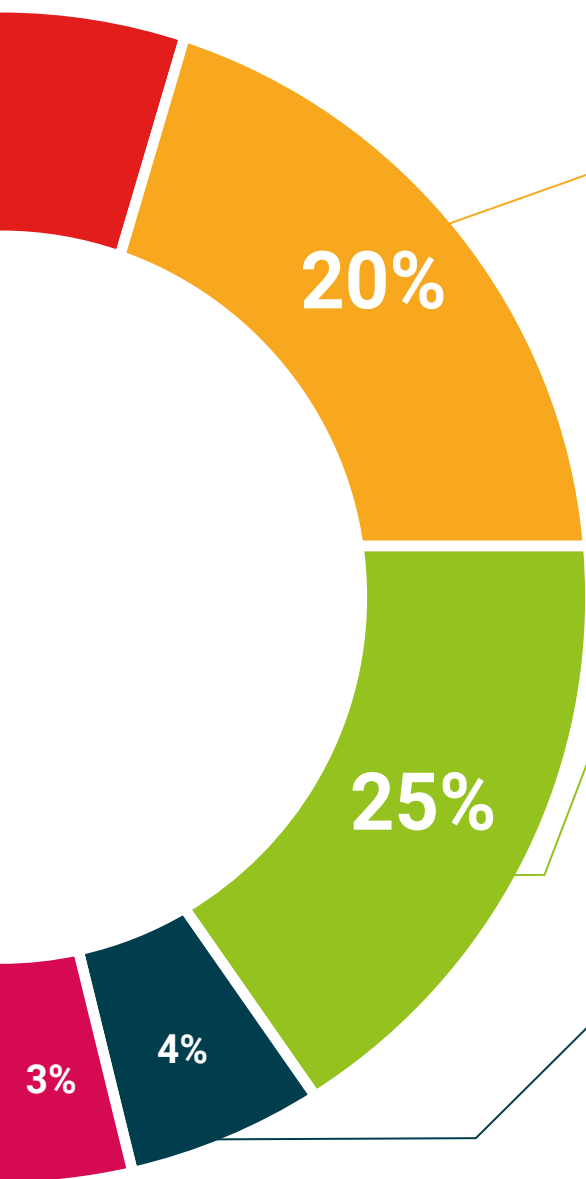


#### Leituras complementares

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 Blender 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 Blender** 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 Blender**

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 compreensão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento situação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso

Blender

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

# Curso Blender

