

Curso

Modelagem 3D Anatômica





**tech** universidade  
tecnológica

## Curso Modelagem 3D Anatômica

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

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/videogame/curso/modelagem-3d-anatomica](http://www.techtitute.com/br/videogame/curso/modelagem-3d-anatomica)

# 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

Criar um modelo 3D do zero requer habilidades tecnológicas avançadas nas principais ferramentas de design do mercado. Porém, o que muitos profissionais ignoram é o conhecimento anatômico real das figuras a serem representadas. Esta falta de conhecimento leva a figuras irreais que se destacam negativamente no videogame, manchando o trabalho do setor criativo. Este programa de estudos da TECH vem para resolver esta questão de primeira necessidade, instruindo seus alunos em tudo relacionado à modelagem anatômica para que seus personagens sejam o mais realistas possível. Ao adquirir este conjunto de conhecimentos, o aluno se destacará de seus colegas de profissão, ganhando assim acesso a melhores vagas e salários.





“

*A anatomia 3D levará você a ser responsável por projetos maiores e melhores, sendo capaz de trazer essa visão de realismo científico para suas criações tridimensionais"*

Para fazer projetos de qualidade, o profissional deve ter uma série de habilidades indispensáveis para superar a média e oferecer modelos que satisfaçam todos os padrões, especialmente quando se trata de modelos que devem ser realistas e verossímeis.

A anatomia desempenha um papel importante na credibilidade dos modelos humanos 3D, pois seguir princípios anatômicos reais causa uma impressão muito mais eficiente no espectador, dando-lhes um senso de autenticidade genuína que os faz empatizar com os personagens e ficar muito mais imersos na história que está sendo contada.

Por esta razão, o Curso de Modelagem 3D Anatômica enfatiza as questões básicas e complexas do corpo humano, começando com uma visão geral do esqueleto e da musculatura e depois retratando, uma por uma, todas as facetas que o compõem. Desta forma, o estudante adquire uma compreensão abrangente de todo o processo de criação de uma figura humana 3D realista.

Um ensino único no mercado educacional, pois combina a teoria mais valiosa em design 3D com uma metodologia inovadora online, na qual o estudante tem a liberdade de escolher quando, onde e como assimilar todo o material didático. Com presença em mais de 20 países, a TECH é a melhor companheira de viagem para embarcar em uma viagem rumo ao maior sucesso profissional no campo do design 3D.

Este **Curso de Modelagem 3D Anatômica** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis que fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As 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



*Aprenda os segredos por trás dos personagens 3D humanos mais realistas e críveis"*

“

*Agora é o momento ideal para se destacar em uma indústria em constante crescimento. Mostre que você tem as habilidades necessárias adicionando a Modelagem 3D Anatômica ao seu currículo”*

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 de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Imagine você no comando do projeto de design de videogame 3D com o qual você sempre sonhou. Agora pare de imaginar e torne isso possível matriculando-se hoje neste curso.*

*Você aprenderá a retratar personagens como Lara Croft, Kratos ou o próprio Link.*



# 02

## Objetivos

O objetivo deste curso é instruir os alunos nos princípios anatômicos necessários para representar figuras em 3D com realismo e precisão científica. Como resultado, a qualidade do trabalho do estudante será melhorada pela incorporação do conhecimento necessário para recriar com precisão qualquer parte do corpo humano em sua metodologia de trabalho diário. Este é um conhecimento indispensável em qualquer estúdio de design de alto nível. Portanto, o estudante também se prepara para dar um salto importante em sua trajetória profissional.







“

*Este é o programa de estudos que você estava procurando para dar um salto de qualidade a todos os seus modelos 3D humanos”*



## 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 otimizado 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

---

- ◆ Pesquisar a anatomia humana tanto de homens quanto de mulheres
- ◆ Desenvolver o corpo humano altamente detalhado
- ◆ Esculpir rostos hiper-realistas

“

*Seu objetivo profissional estará muito mais próximo depois que você começar a estudar anatomia aplicada à modelagem 3D para videogames”*

# 03

## Direção do curso

O material didático fornecido pela equipe de professores da TECH é da mais alta qualidade. Isto é conseguido graças ao esforço feito para reunir uma equipe de profissionais versados na arte da modelagem 3D, que também trazem uma visão inovadora ao seu trabalho, baseada em sua própria experiência no setor. O aluno tem o conselho direto de um corpo docente que conhece suas necessidades, as exigências do setor de videogame e o conhecimento que faz a diferença ao se candidatar a melhores vagas e projetos.



“

*Somente os melhores especialistas trabalham com a TECH. Você será acompanhado por professores comprometidos que lhe ajudarão a atingir seu potencial máximo, projetando modelos de alta qualidade”*

## Diretor Internacional Convidado

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.



## D. Singh, Joshua

---

- 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

“

*Graças à TECH, você poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”*

## Direção



### Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Artista conceitual, modeladora 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 Comunicación, Imagen y Sonido
- Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

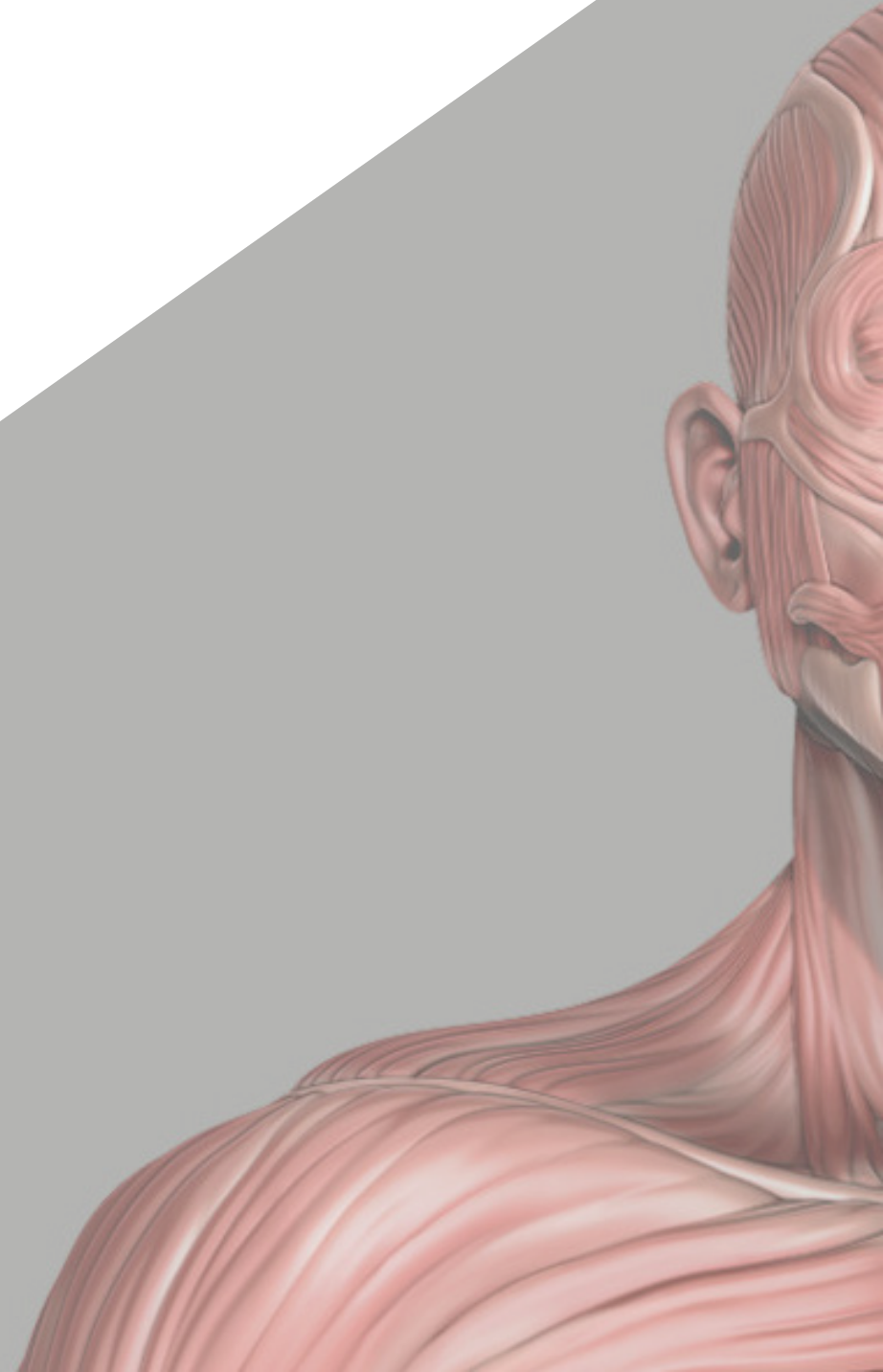




# 04

## Estrutura e conteúdo

A estrutura seguida neste curso é baseada na metodologia educacional mais inovadora da TECH. Com base no *Relearning*, o aluno aprende os conceitos mais decisivos do curso de forma reiterada, organizada e dirigida. Além disso, o corpo docente incorporou inúmeros casos práticos de modelagem 3D real nos quais todo o conhecimento anatômico ensinado é aplicado, para que o aluno tenha uma visão contextual e pragmática do material didático.





“

*Você dominará o abc da anatomia para se tornar um designer 3D admirado pelo grande realismo de seus modelos humanos”*

## Módulo 1. Anatomia

- 1.1. Massas esqueléticas em geral e proporções
  - 1.1.1. Os ossos
  - 1.1.2. O rosto humano
  - 1.1.3. Cânones anatômicos
- 1.2. Diferenças anatômicas entre gêneros e tamanhos
  - 1.2.1. Formas aplicadas aos personagens
  - 1.2.2. Curvas e retas
  - 1.2.3. Comportamentos, ossos, músculos e pele
- 1.3. A cabeça
  - 1.3.1. O crânio
  - 1.3.2. Músculos da cabeça
  - 1.3.3. Camadas: pele, osso e músculo Expressões faciais
- 1.4. O tronco
  - 1.4.1. Musculatura do tronco
  - 1.4.2. Eixo central do corpo
  - 1.4.3. Diferentes torsos
- 1.5. Os braços
  - 1.5.1. Articulações: ombro, cotovelo e pulso
  - 1.5.2. Comportamento dos músculos dos braços
  - 1.5.3. Detalhe da pele
- 1.6. Escultura à mão
  - 1.6.1. Ossos da mão
  - 1.6.2. Músculos e tendões da mão
  - 1.6.3. Pele e rugas nas mãos
- 1.7. Escultura de pernas
  - 1.7.1. Articulações: quadril, joelho, tornozelo
  - 1.7.2. Músculos da perna
  - 1.7.3. Detalhe da pele





- 1.8. Os pés
  - 1.8.1. Construção de ossos para o pé
  - 1.8.2. Músculos e tendões do pé
  - 1.8.3. Pele e rugas nos pés
- 1.9. Composição de toda a figura humana
  - 1.9.1. Criação completa de uma base humana
  - 1.9.2. Fixação articular e muscular
  - 1.9.3. Composição da pele, poros e rugas
- 1.10. Modelo humano completo
  - 1.10.1. Polimento de modelos
  - 1.10.2. Pormenores da hiper pele
  - 1.10.3. Composição



*Você se tornará referência do setor de modelagem 3D em videogames com conhecimentos anatômicos essenciais se você quiser se destacar com qualidade e realismo"*

05

# Metodologia

Este programa de estudos oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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 de estudos 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 poderá experimentar uma maneira 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 de estudos.*





*O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa de estudos da TECH é 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 estudo de caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

*Nosso programa de estudos prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do estudo de 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, consistia em apresentar 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.

Diante de uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do estudo de caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 6 semanas, você irá se deparar com diversos casos reais. Você deverá 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 ponta, 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 de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos programas de estudos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.

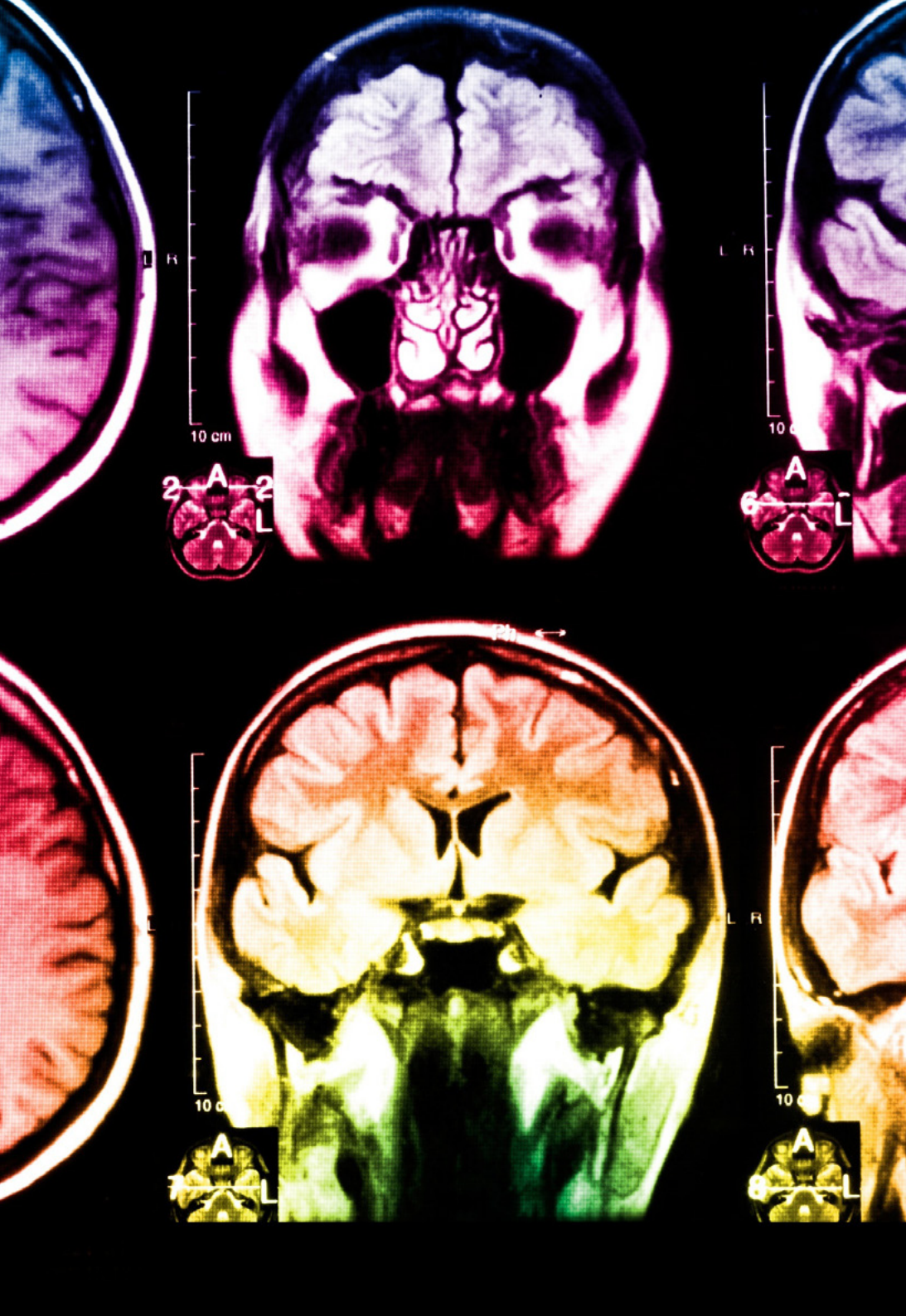


No nosso programa de estudos, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciências 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 capacitação, 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Este programa de estudos oferece os melhores materiais educacionais, preparados 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 especialistas terceiros.

O chamado "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



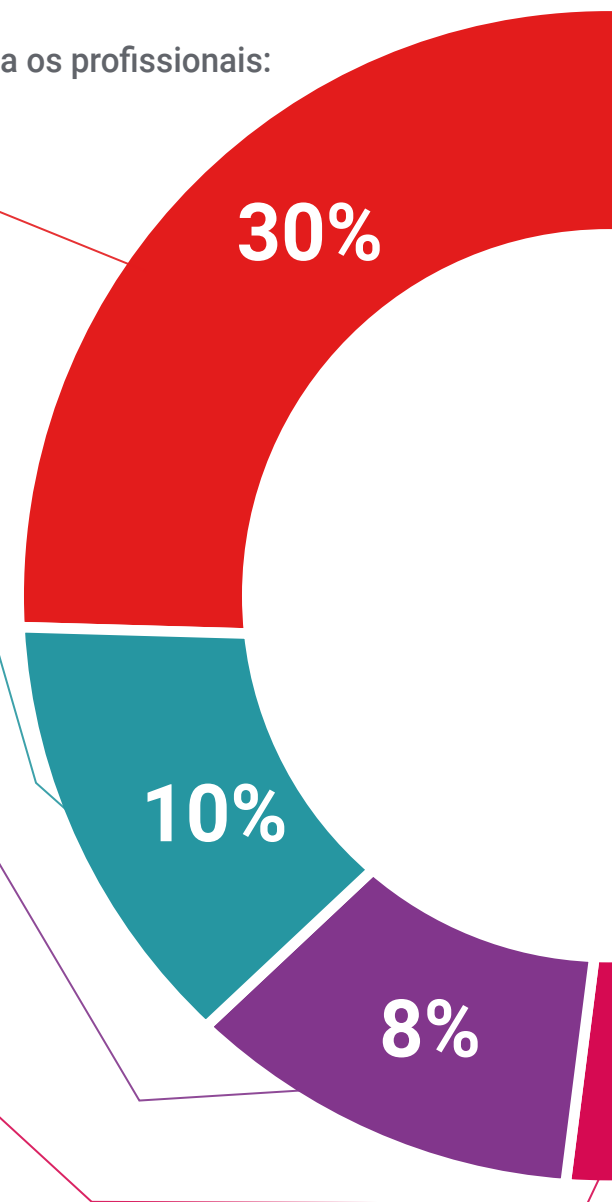
#### Práticas de habilidades e competências

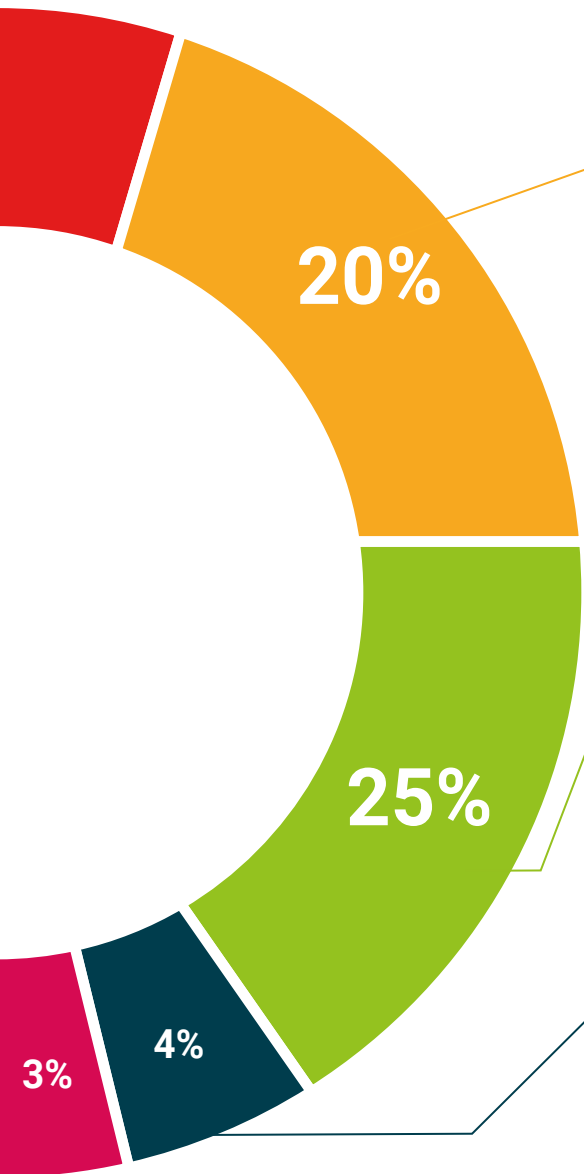
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH, o estudante 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

Os conhecimentos do aluno são avaliados e reavaliados periodicamente ao longo do programa de estudos, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que o estudante possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de Modelagem 3D Anatômica 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 3D Anatômica** 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 3D Anatômica**

Nº 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.



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso

### Modelagem 3D Anatômica

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

Curso

Modelagem 3D Anatômica

