

Curso

Modelagem de Criaturas 3D



tech universidade
tecnológica

Curso Modelagem de Criaturas 3D

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

Acceso web: <https://www.techtitute.com/br/videogame/curso/modelagem-criaturas-3d>

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

No mundo dos videogames, é comum encontrar criaturas impressionantes de todos os tipos. No caso do Horizon Zero Dawn, são os dinossauros gigantes metálicos que povoam o mundo, enquanto na abordagem mais realista do Red Dead Redemption 2 você encontrará ursos, cavalos e lobos recriados em grandes detalhes. Seja de forma fantástica ou realista, o designer que quer ter sucesso na criação de modelos 3D para videogames deve saber recriar qualquer tipo de criatura. Portanto, este curso da TECH oferece uma capacitação completa, com o qual o estudante se distinguirá com honras, melhorando seu prestígio e posição recriando fielmente qualquer animal real ou fictício.



“

Ter um domínio da modelagem de criaturas 3D lhe permitirá ter acesso aos projetos mais ambiciosos do mundo dos videogames”

É raro encontrar hoje em dia um título de videogame que não inclua algum tipo de criatura, seja ela real ou fantasiosa. O mundo dos animais é o lar de uma multidão de anatomias. Portanto, os profissionais de design dedicados à sua recriação devem ter um amplo conhecimento neste campo.

Para preencher esta lacuna de conhecimento que muitos designers que desejam se especializar em sua carreira podem ter, a TECH desenvolveu um curso completo, no qual o estudante revisará a anatomia de répteis, anfíbios, mamíferos e animais com plumagem, bem como todas as características que os tornam únicos e distintos dos demais.

Graças a um estudo intensivo dos ossos, faces e várias musculaturas do reino animal, o aluno será capaz de recriar perfeitamente qualquer tipo de animal em Maya, fazendo uso de XGen para pelagem ou penas.

Um curso que leva o estudante ao próximo nível profissional em sua carreira, pois é perfeitamente compatível com outros tipos de trabalho ou responsabilidades pessoais. Por ser um programa de estudos totalmente online, o material de estudo está disponível para download a partir do primeiro dia do curso, e o estudante pode decidir quando e como estudá-lo.

Este curso de **Modelagem de Criaturas 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 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



Ao projetar criaturas 3D realistas e convincentes, você pode melhorar enormemente suas chances de crescimento na carreira"

“

Este curso abrirá as portas para o avanço na carreira que você procura, demonstrando capacidade e qualidade em seu trabalho de modelagem 3D”

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.

Formalize sua matrícula neste programa de estudos hoje e não espere mais para construir o futuro que você quer, projetando e moldando as criaturas do futuro.

Você sempre quis saber por que Yoshi permaneceu na memória coletiva das pessoas? Descubra o segredo por trás de seu encanto neste curso.



02

Objetivos

Para se destacar na indústria de videogames, não basta criar modelos 3D de boa qualidade. O profissional deve ter uma compreensão completa de todo o processo de escultura, incluindo os próprios princípios anatômicos, se sua tarefa for recriar animais ou criaturas com precisão. Este curso instrui seus alunos em todo o conhecimento sobre criaturas tridimensionais, para que alcancem os melhores resultados possíveis, destacando-se com garantias em sua excelência, fluência de trabalho e recriação precisa de todos os elementos reais ou fictícios dos animais.





“

A TECH ajudará você a alcançar novos níveis profissionais em sua carreira como designer 3D, graças ao conhecimento útil e exigido na indústria de videogames”



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

- ◆ Aprender a modelagem de diferentes tipos de anatomia animal
- ◆ Revisar os diferentes tipos de répteis e como criar escamas com mapas de *Displacement* e *Alphas*
- ◆ Investigar como exportar modelos para Mari para texturizá-los de maneira realista
- ◆ Aprofundar-se no *Grooming* e em como fazê-lo nos animais com Xgen
- ◆ Renderizar modelos em Arnold Render do Maya



Não perca esta oportunidade de se aproximar de seu objetivo profissional com este programa de estudos em Modelagem de Criaturas 3D"

03

Direção do curso

O aluno encontrará neste curso uma equipe pedagógica que não só o instruirá nos aspectos fundamentais do design de criaturas em 3D, mas também compartilhará suas preocupações e interesses, a fim de ir o mais longe possível no campo do design 3D para videogames. Graças à sua ampla experiência profissional, os professores podem fornecer aos estudantes conselhos úteis para melhorar ainda mais sua carreira profissional.





“

Os professores deste programa de estudos ajudarão você em tudo que precisa para ser um grande fã da modelagem 3D em videogames”

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
- Técnica Superior em Animación3D, 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

Seguindo a mais recente e inovadora metodologia educacional, a TECH e seu corpo docente preparam o conteúdo de cursos como este de Modelagem de Criaturas 3D para que o estudante obtenha o máximo deles. Desta forma, os alunos verão como os animais e monstros mais realistas dos videogames são feitos de forma prática, com casos reais e vídeos guiados que também aliviam muito a carga didática. Esta é, portanto, uma oportunidade fantástica para melhorar sua carreira em design 3D da maneira mais rápida e direta possível, já que não é necessário nenhum trabalho final para completar o curso.



“

Você se tornará o especialista em criaturas de seu departamento, dando a você mais responsabilidade e acesso a melhores jogos e projetos”

Módulo 1. Modelagem de criaturas

- 1.1. Entendendo a anatomia animal
 - 1.1.1 Estudo dos ossos
 - 1.1.2 Proporções de uma cabeça de animal
 - 1.1.3 Diferenças anatômicas
- 1.2. Anatomia do crânio
 - 1.2.1 Face animal
 - 1.2.2 Músculos da cabeça
 - 1.2.3 Camada de pele, sobre ossos e músculos
- 1.3. Anatomia da coluna vertebral e da caixa torácica
 - 1.3.1 Musculatura do tronco e quadril animal
 - 1.3.2 Eixo central de seu corpo
 - 1.3.3 Criação de torsos em diferentes animais
- 1.4. Musculatura animal
 - 1.4.1 Músculos
 - 1.4.2 Sinergia entre músculos e ossos
 - 1.4.3 Formas de um corpo animal
- 1.5. Répteis e anfíbios
 - 1.5.1 Pele reptiliana
 - 1.5.2 Ossos e pequenos ligamentos
 - 1.5.3 Detalhe fino
- 1.6. Mamíferos
 - 1.6.1 Pele
 - 1.6.2 Ossos e ligamentos maiores e mais fortes
 - 1.6.3 Detalhe fino





- 1.7. Animais com plumagem
 - 1.7.1 Plumagem
 - 1.7.2 Ossos e ligamentos leves e elásticos
 - 1.7.3 Detalhe fino
- 1.8. Análise da mandíbula e criação de dentes
 - 1.8.1 Dentes específicos de animais
 - 1.8.2 Detalhamento dos dentes
 - 1.8.3 Dentes na cavidade da mandíbula
- 1.9. Criação de pelagem, peles para animais
 - 1.9.1 Xgen em Maya: *Grooming*
 - 1.9.2 Xgen: plumas
 - 1.9.3 Render
- 1.10. Animais fantásticos
 - 1.10.1 Animal fantástico
 - 1.10.2 Modelagem completa do animal
 - 1.10.3 Texturização, iluminação e renderização



Junte-se à família digital da TECH, com um curso 100% online elaborado para você, no qual você aprenderá todos os segredos para modelar criaturas com rigor e precisão"

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.



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

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.

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

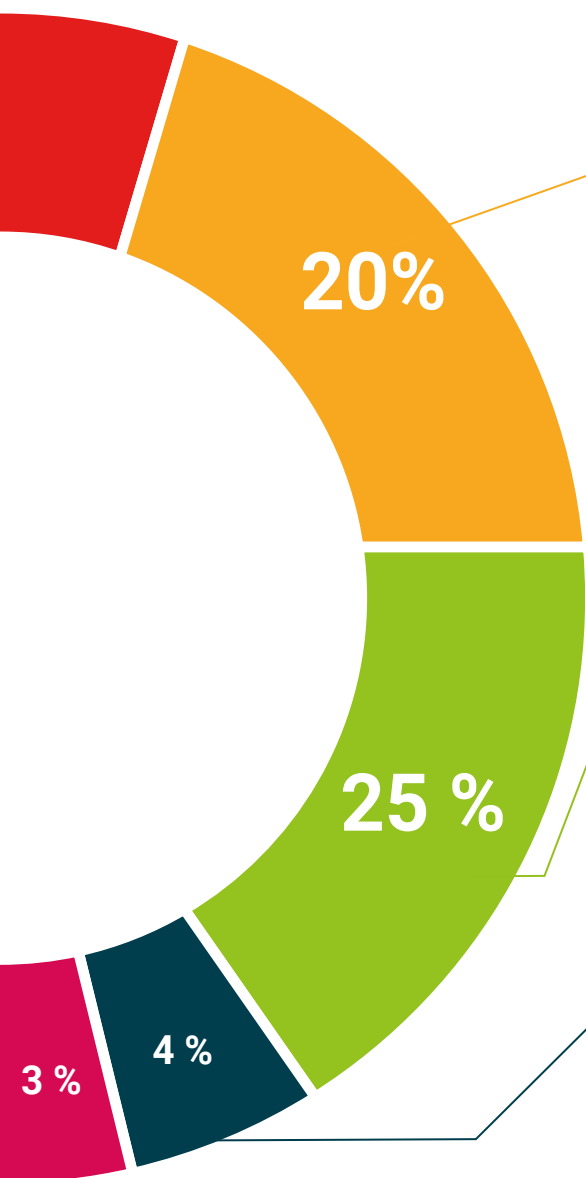
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Modelagem de Criaturas 3D 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 Modelagem de Criaturas 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 Criaturas 3D**

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

tech universidade
tecnológica

atenção personalizada

conhecimento

inovação

presente

qualidade

desenvolvimento

situação

Curso

Modelagem de
Criaturas 3D

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

Curso

Modelagem de Criaturas 3D

