

Curso

Modelagem de Humanoides





Curso

Modelagem de Humanoides

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/modelagem-humanoides

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 impacto visual dos trabalhos na indústria de videogames está relacionado ao aprimoramento das técnicas e ao uso de novas tecnologias. Na arte da Escultura Digital, um modelador profissional deve conhecer as melhores práticas do processo de criação do personagem e seu *character*. Portanto, ele deve ter um bom conhecimento da anatomia humana, bem como da topologia aplicada à escultura, para que no desenvolvimento dos modelos eles se comportem corretamente e ganhem vida por meio da animação. Assim surgiu este programa de estudos especializado, onde o estudante será capaz de lidar com todos estes conceitos em um curso desenvolvido para estudo *online* em 6 semanas, utilizando a metodologia mais vanguardista no ambiente universitário atual.



“

Na indústria de videogames, quanto mais realismo, maior o impacto. Consiga projetos perfeitos e surpreendentes estudando técnicas avançadas de Modelagem de Humanoides"

As perspectivas para a indústria de videogames nos próximos anos são inimagináveis, considerando que tem sido uma indústria que está em constante evolução e se tornando cada vez mais realista em seu desenvolvimento. O uso de novas tecnologias como o metaverso ou a inteligência artificial, entre outras, implicará no manuseio profissional de todas estas técnicas, bem como um conhecimento profundo dos aspectos básicos, a fim de continuar avançando e não ficar para trás.

Neste Curso de Modelagem de Humanoides, você estudará a fisionomia do rosto humano, sua topologia para animá-lo e criar as principais expressões de uma pessoa usando o modificador *morphers*. Esta técnica permite ao modelador uma alta qualidade de execução, obtendo resultados realistas em cada uma de suas obras. Será promovido o uso correto da conformação das malhas nos diferentes modelos e a otimização dos recursos, a fim de obter resultados finais de ótima qualidade, tanto em termos de trabalho em equipe quanto a nível pessoal.

Um currículo desenvolvido de tal forma que o estudante possa trabalhar com formatos mais artísticos como *Dynamesh* ou usar técnicas de escaneamento 3D, pois mostra a conformação da malha para realizar retopologias manuais em diferentes *softwares*, sua psicologia e os diferentes estilos de representação. Posicionando-o com sistemas rápidos de rigging através de *ZSpheres* e captura de movimento, testando a qualidade do movimento e gerando grupos de pessoas sem custos excessivos de renderização, até a construção de cenas complexas.

Tudo isso graças ao acompanhamento de uma equipe de professores especializados durante 6 semanas, utilizando a metodologia mais inovadora e revolucionária do ambiente universitário atual, implantada em uma plataforma de estudo segura, com conteúdo rigorosamente selecionado e distribuído em diversos formatos escritos e audiovisuais, o que também permite ao profissional capacitar-se completamente online, para obter o conhecimento de uma das especializações mais demandadas na indústria de videogames nos últimos anos.

Este **Curso de Modelagem de Humanoides** 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
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ 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



Alcance o uso correto da modelagem de malhas e torne-se um especialista na área. Otimize recursos e você aumentará as qualidades finais"

“

A interação que ocorre entre o professor e o aluno, graças aos múltiplos recursos multimídia implementados neste programa de estudos, facilita o processo de aprendizagem. Viva a experiência”

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.

Com este programa de estudos, você dominará novas técnicas de modelagem 3D, formatos artísticos como o Dynamesh, fazendo retopologias manuais em diferentes softwares.

Aprenda tudo o que você precisa para alcançar modelos únicos na criação de personagens para videogames.



02

Objetivos

Este programa de estudos visa proporcionar uma compreensão profunda do tema da modelagem humanoides, de todas as perspectivas. O aluno aprende a controlar perfeitamente sistemas de poses e expressões faciais usando *Rig* com *ZSpehes*, *motion capture* e *morpher* e a fazer projetos cada vez mais realistas, graças ao conjunto de técnicas e ferramentas detalhadas em um programa de estudos especializado. Isto lhe permitirá oferecer a seus clientes ou empregadores resultados diferenciados no desenvolvimento de seus novos projetos.



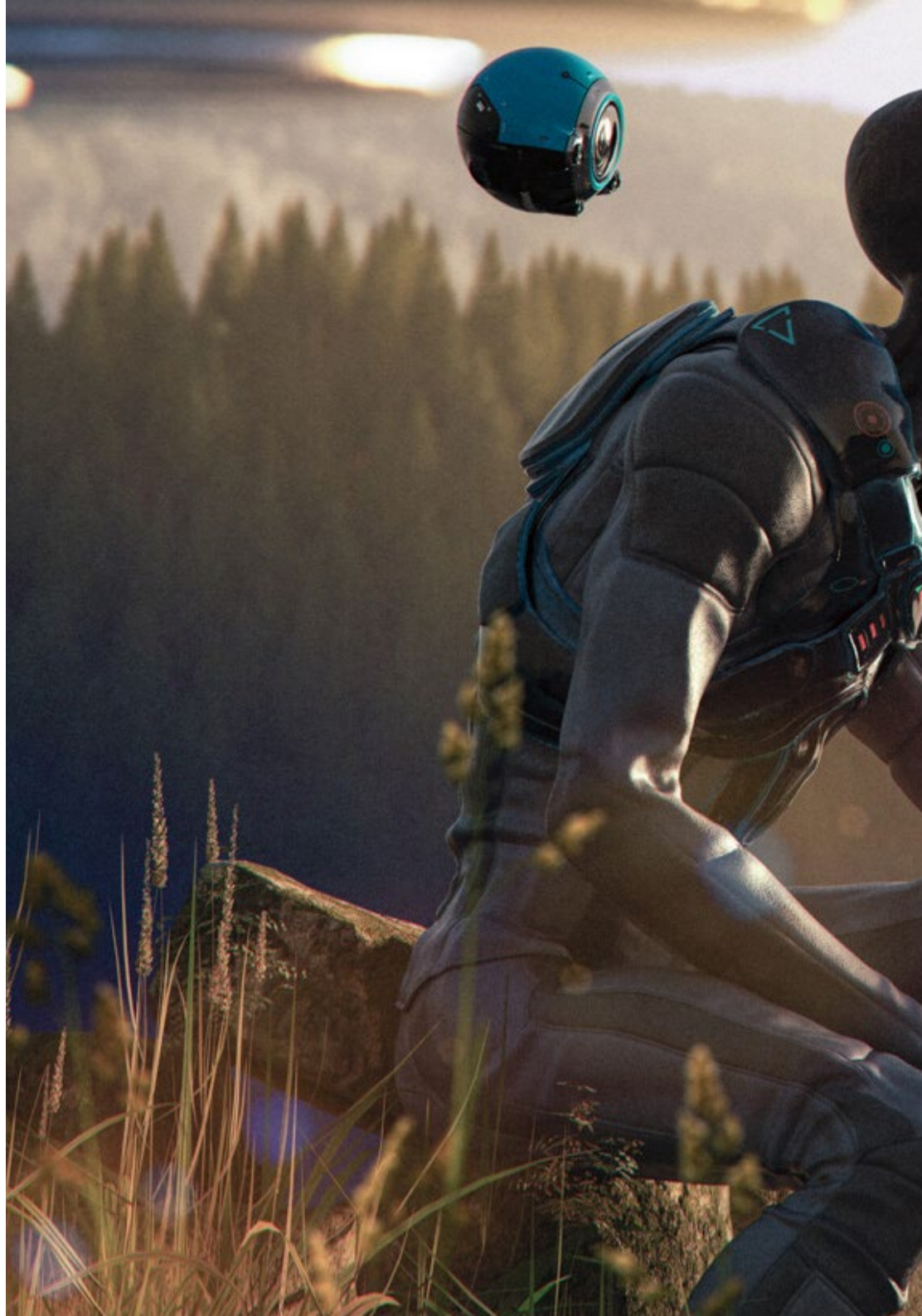
“

Se você quer avançar na sua carreira e se diferenciar, a capacitação é uma necessidade. Não perca esta oportunidade exclusiva da TECH”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a anatomia humana e dos animais visando aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de uma forma precisa
- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Criação de personagens realistas e *cartoon* de alta qualidade
- ◆ Manejo e utilização avançada de diversos sistemas de modelagem orgânica
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Dominar e aplicar a anatomia à escultura humana
- ◆ Conhecer a topologia correta dos modelos a serem usados em animação 3D, videogames e impressão 3D
- ◆ Caracterizar e estilizar personagens humanizados
- ◆ Fazer retopologias manuais com 3DS Max, Blender e ZBrush
- ◆ Criar grupos de pessoas e múltiplos objetos
- ◆ Utilizar malhas de bases humanas e predefinidas

“

Aplique novas técnicas com uma alta qualidade de execução e impulse suas oportunidades de carreira”

03

Direção do curso

Para a elaboração deste Curso de Modelagem de Humanoides, a TECH selecionou uma equipe pedagógica especializada composta por profissionais especializados na área de modelagem 3D. Através de métodos inovadores, a equipe de professores transmitirá seus conhecimentos de forma eficaz, para que o aluno compreenda e, posteriormente, consiga integrá-la paralelo ao seu desempenho profissional.





“

Uma equipe docente com um histórico comprovado fará com que sua experiência de aprendizagem seja memorável”

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

O conteúdo composto de material prático e teórico sobre Modelagem de Humanoides, estará disponível desde o primeiro dia, em um ambiente dinâmico e seguro para ser estudado *online* em 6 semanas. Isto permite que o estudante combine perfeitamente sua rotina atual com o processo de capacitação profissional. As técnicas e ferramentas são entregues de forma eficaz, graças ao conteúdo interativo que torna a experiência do usuário muito mais ágil. Além disso, possui fóruns, salas de reunião e *chat* privado com seus professores, que contribuem para a fluidez do processo.





“

*Uma metodologia revolucionária de estudo,
que lhe permite tornar-se um profissional de
maneira ágil e dinâmica”*

Módulo 1. *Humanoide*

- 1.1. Anatomia humana para modelagem
 - 1.1.1. Cânon de proporções
 - 1.1.2. Evolução e funcionalidade
 - 1.1.3. Músculos superficiais e mobilidade
- 1.2. Topologia da parte inferior do corpo
 - 1.2.1. Tronco
 - 1.2.2. Pernas
 - 1.2.3. Pés
- 1.3. Topologia da parte superior do corpo
 - 1.3.1. Braços e mãos
 - 1.3.2. Pescoço
 - 1.3.3. Cabeça, rosto e interior da boca
- 1.4. Personagens caracterizados e estilizados
 - 1.4.1. Detalhamento com modelagem orgânica
 - 1.4.2. Caracterização das anatomias
 - 1.4.3. Estilização
- 1.5. Expressões
 - 1.5.1. Animações faciais e *layer*
 - 1.5.2. *Morpher*
 - 1.5.3. Animação por texturas
- 1.6. Poses
 - 1.6.1. Psicologia dos personagens e relaxamento
 - 1.6.2. *Rig* com *Zpheras*
 - 1.6.3. Poses com *motion capture*
- 1.7. Caracterização
 - 1.7.1. Tatuagens
 - 1.7.2. Cicatrizes
 - 1.7.3. Rugas, sardas e manchas
- 1.8. Retopologia manual
 - 1.8.1. Em 3ds Max
 - 1.8.2. *Blender*
 - 1.8.3. *ZBrush* e projeções





- 1.9. Predefinidos
 - 1.9.1. *Fuse*
 - 1.9.2. *Vroid*
 - 1.9.3. *MetaHuman*
- 1.10. Multidões e espaços repetitivos
 - 1.10.1. *Scatter*
 - 1.10.2. *Proxys*
 - 1.10.3. Grupos de objetos

“

Matricule-se agora e capacite-se em 6 semanas em uma área tão especializada, para se destacar em seu ambiente de trabalho e abrir novas portas e possibilidades”

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.



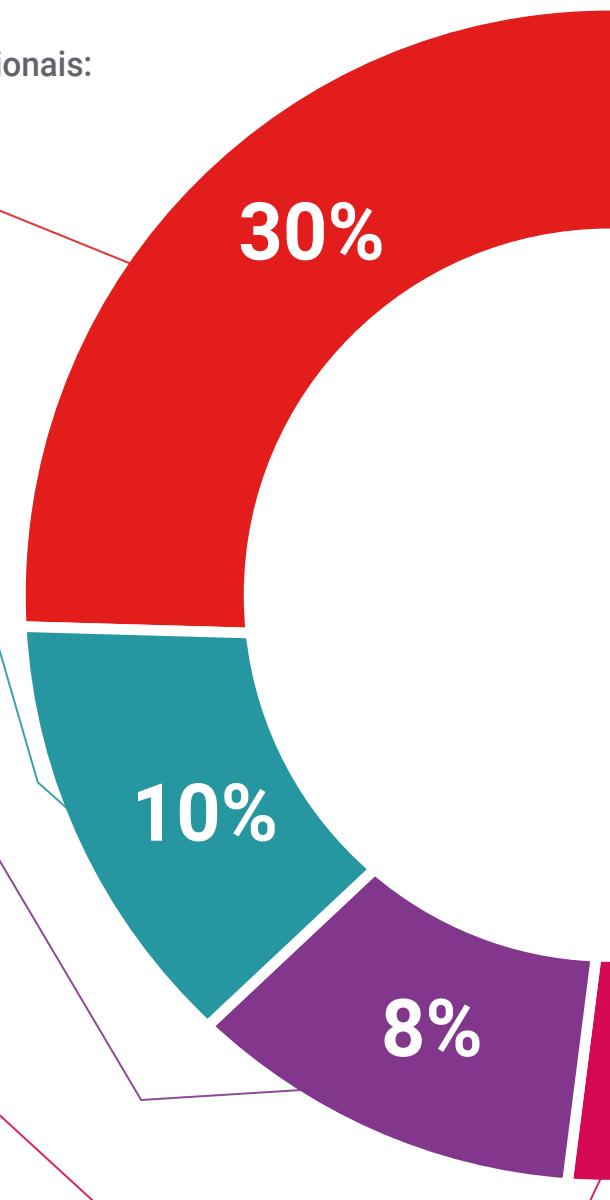
Práticas de habilidades e competências

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 Modelagem de Humanoides 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 Humanoides** 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 Humanoides**

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

tech universidade
tecnológica

Curso

Modelagem de Humanoides

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

Curso

Modelagem de Humanoides

