

Curso

Retopologia 3D e Maya Modeling



## Curso Retopologia 3D e Maya Modeling

- » 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/retopologia-3d-maya-modeling](http://www.techtitute.com/br/videogame/curso/retopologia-3d-maya-modeling)

# 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

Em qualquer processo complexo, como é a criação de um videogame, a coordenação entre diferentes departamentos é fundamental. O pilar de todo o ambiente 3D está na parte de design e modelagem. Portanto, um bom tratamento dos modelos nesta fase faz com que o resto da cadeia funcione de maneira muito mais otimizada. Com habilidades excepcionais no manejo da retopologia, o profissional de design pode se tornar peça chave no desenvolvimento, tornando-se mais envolvido e, assim, alcançando posições mais altas de responsabilidade e remuneração financeira. Com este conhecimento e capacitação detalhados em Maya Modeling, o aluno não terá obstáculos para alcançar o topo do design 3D de videogame.





“

*Pare de imaginar um futuro de trabalho melhor e torne-o realidade aprendendo a projetar modelos 3D versáteis, criativos e impactantes”*

Graças à retopologia, que é o processo de recriar uma superfície existente com uma geometria mais otimizada, os processos de animação e texturização são muito simplificados. Isto reduz o tempo e melhora o fluxo de trabalho, o que em um setor com prazos tão apertados como a indústria de videogames é essencial.

Profissionais com capacitação específica nesta técnica têm maiores oportunidades de crescer dentro do setor e optar pelas melhores posições nos departamentos de design 3D, e podem até mesmo liderar equipes graças a uma metodologia de trabalho refinada preparada para os maiores desafios do setor.

O aluno também terá acesso a um programa de estudos completo sobre o uso de Maya Modeling, a ferramenta de escolha para milhares de designers do topo no setor de videogame. O profissional verá melhorada sua capacidade profissional e a qualidade final de seus próprios projetos e maquetes, dando ao seu portfólio um argumento de qualidade de peso para optar pela valorização profissional que busca.

Um programa de estudos ensinado em um formato 100% online, sem turmas ou horários fixos, onde o aluno pode escolher a melhor hora do dia para assumir a carga letiva completa do curso. Esta metodologia inovadora da TECH permite ao aluno combinar sua atividade de trabalho com o estudo deste programa de estudos, sendo a opção ideal para não deixar o trabalho de lado enquanto continua a melhorar e alcançar novos objetivos.

Este **Curso de Retopologia 3D e Maya Modeling** 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



*A retopologia bem aplicada será sua melhor carta de apresentação como um profissional competente e eficiente, capaz de enfrentar maiores desafios"*

“

*Acelere os processos de produção, obtenha maior desempenho em seus projetos e posicione-se como um exemplo a ser seguido no departamento 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 proposta deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, por meio do qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Você receberá seu certificado de Retopologia 3D e Maya Modeling imediatamente, sem ter que fazer uma tarefa final ou carga horária excessiva.*

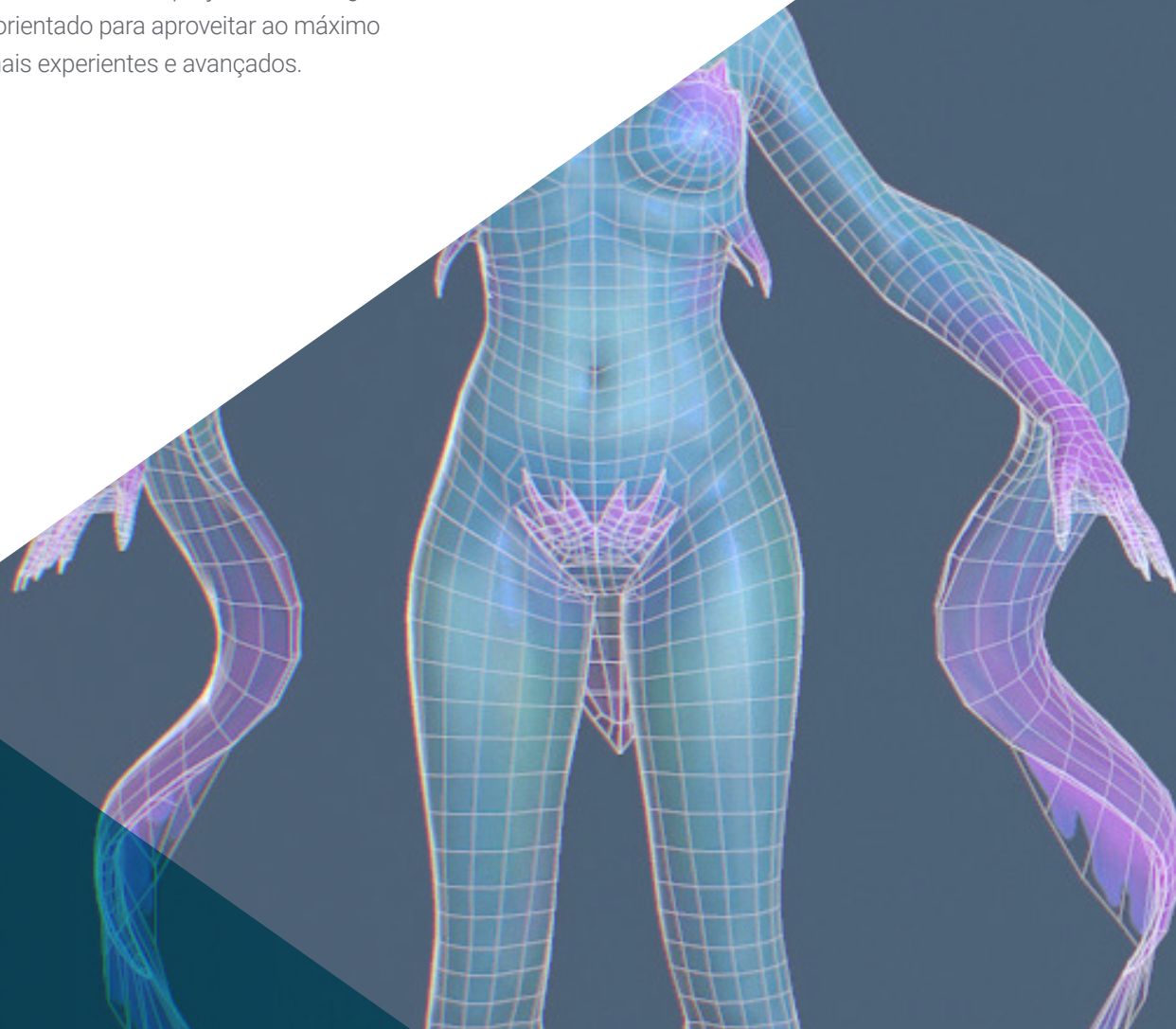
*Não perca esta oportunidade única de combinar este curso avançado em Maya Modeling com suas outras responsabilidades.*



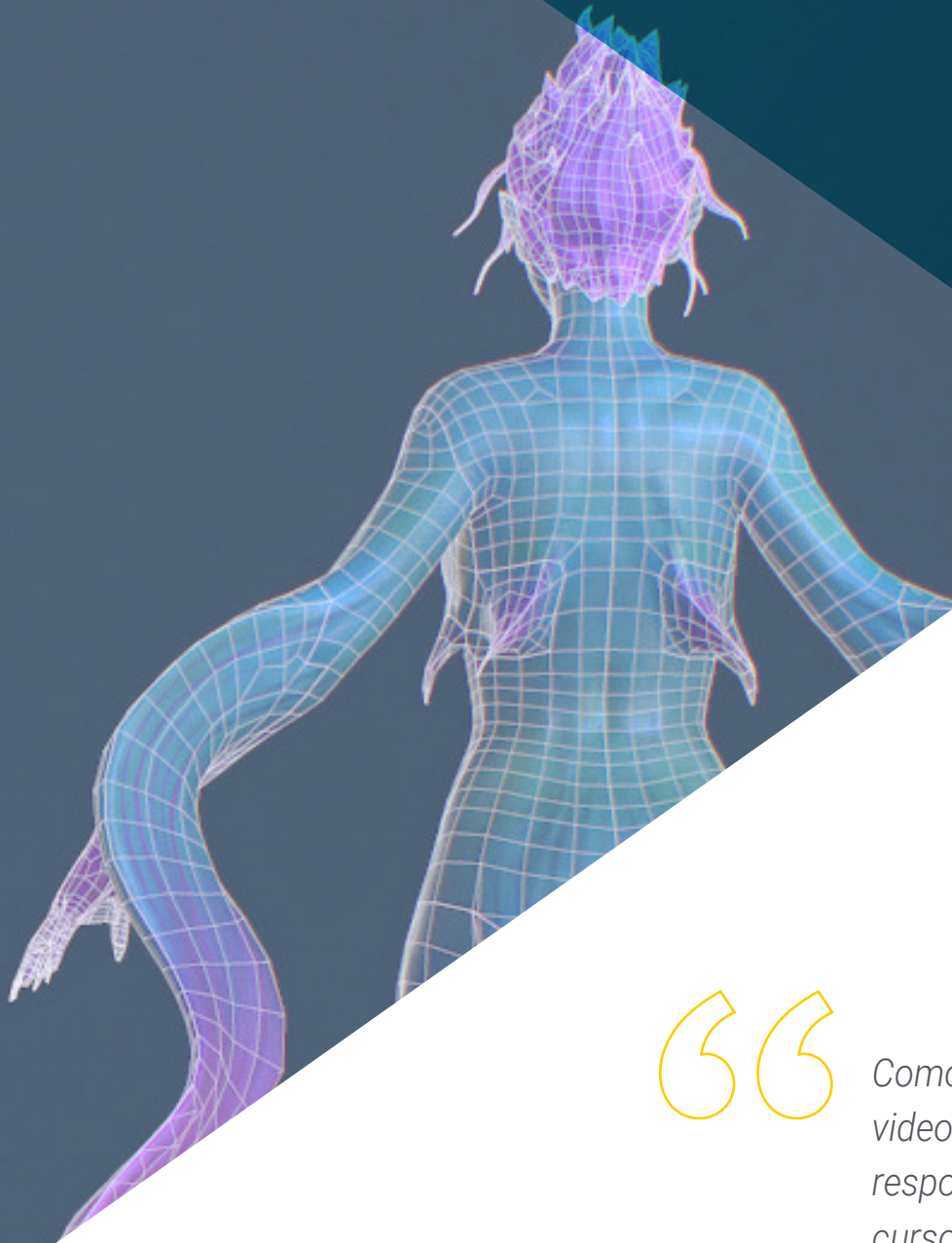
# 02

## Objetivos

Os alunos que decidem cursar este programa de estudos têm a ciência que a excelência levará a um futuro de trabalho muito mais próspero. É por isso que a TECH não hesita em ter o melhor pessoal docente possível, a metodologia educacional mais inovadora e os recursos necessários para garantir que o aluno alcance o projeto de videogame de seus sonhos. Por esta razão, todo o ensino é orientado para aproveitar ao máximo as vantagens que Maya oferece aos designers mais experientes e avançados.







“

*Como será o dia-a-dia dos melhores designers de videogames 3D? Esta é uma pergunta que você responderá por si mesmo após completar este curso”*



## 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

---

- ◆ Dominar as diferentes técnicas de escultura profissional
- ◆ Criar uma retopologia avançada de corpo inteiro e rosto no Maya
- ◆ Aprofundar-se em como aplicar detalhes usando alfas e pincéis no ZBrush

“

*Você terá o que os melhores designers do mundo precisam para alcançar a elite da modelagem 3D em videogames”*



# 03

## Direção do curso

Este curso de Retopologia 3D e Maya Modeling é liderado por um grupo de profissionais que possuem vasta experiência no uso desta importante ferramenta de design 3D. Graças a sua experiência, os alunos serão capazes de agilizar sua metodologia de trabalho, aprendendo em um contexto prático e com casos reais como usar Maya de uma maneira mais eficiente e ordenada. A assessoria desses profissionais na modelagem 3D para videogames será um fator determinante para o futuro sucesso profissional do aluno.





“

*Os melhores da indústria de design 3D estão na TECH. Não perca a oportunidade de aprender com profissionais que conhecem seu trabalho e sabem como melhorá-lo”*

## 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 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

O conteúdo de todo o programa de estudos é enriquecido com uma ampla variedade de material audiovisual e exemplos baseados nas próprias experiências dos professores, o que torna todo o ensino mais completo e adaptado ao mercado de videogames. Ao invés de aprender através de aulas ultrapassadas, a TECH emprega a mais recente metodologia educacional para garantir que o estudante retenha as informações e conceitos mais importantes, incorporando-os imediatamente em seu kit de ferramentas de design 3D.



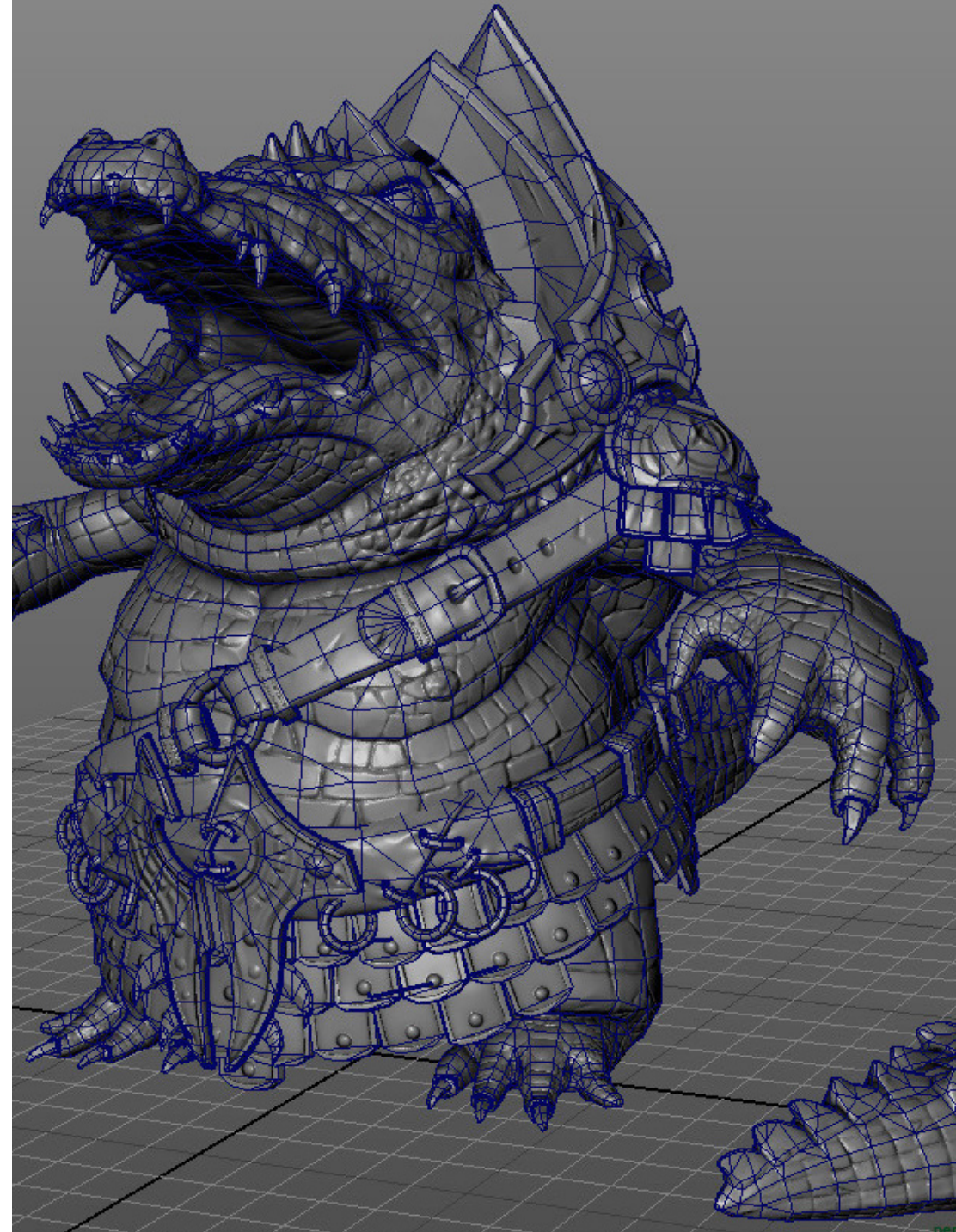


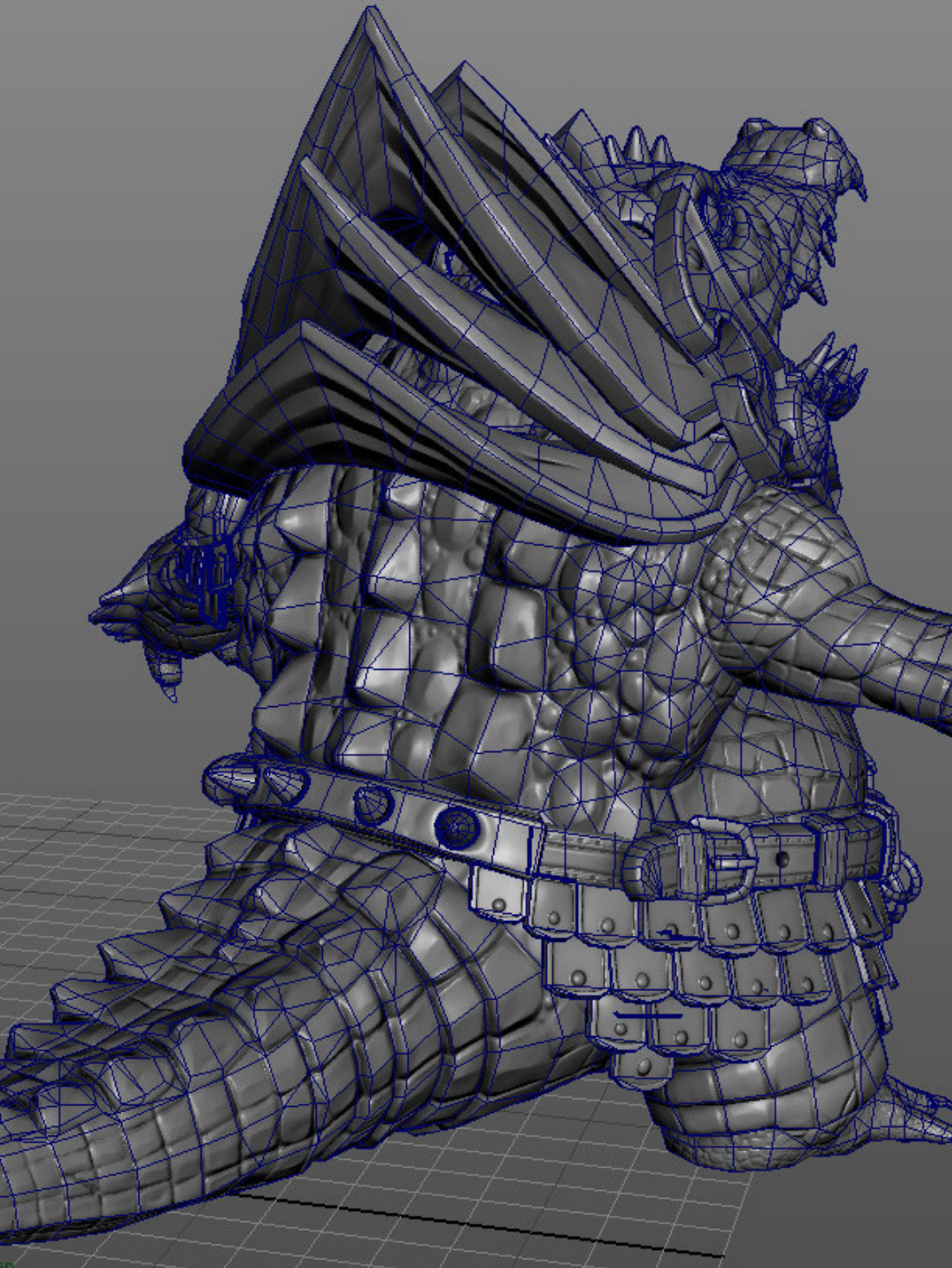
“

*Matricule-se hoje neste curso de Retopologia 3D e Maya Modeling e faça com que esta especialidade melhore significativamente suas expectativas de trabalho e salário"*

## Módulo 1. Retopologia 3D e Maya Modeling

- 1.1. Retopologia facial avançada
  - 1.1.1 Importação para o Maya e o uso do QuadDraw
  - 1.1.2 Retopologia do rosto humano
  - 1.1.3 *Loops*
- 1.2. Retopologia do corpo humano
  - 1.2.1 Criação de *loops* nas articulações
  - 1.2.2 Ngons e Tris e quando usá-los
  - 1.2.3 Aperfeiçoamento de topologia
- 1.3. Retopologia das mãos e dos pés
  - 1.3.1 Movimento de pequenas articulações
  - 1.3.2 *Loops* e *Support Edges* para melhorar a base mesh dos pés e das mãos
  - 1.3.3 Diferença de *Loops* para diferentes mãos e pés
- 1.4. Diferenças entre Maya Modeling vs. Zbrush Sculpting
  - 1.4.1 Diferentes workflow para modelar
  - 1.4.2 Modelo base *Low Poly*
  - 1.4.3 Modelo *High Poly*
- 1.5. Criação de um modelo humano do zero no Maya
  - 1.5.1 Modelo humano a partir do quadril
  - 1.5.2 Forma básica geral
  - 1.5.3 Mãos e pés e sua topologia
- 1.6. Transformação do modelo *Low poly* em *High Poly*
  - 1.6.1 ZBrush
  - 1.6.2 *High Poly*: diferenças entre *Divide* e *Dynamesh*
  - 1.6.3 Forma de esculpir: alternância entre *Low Poly* e *High Poly*
- 1.7. Aplicação de detalhes em ZBrush: poros, capilares etc.
  - 1.7.1 Alphas e diferentes pincéis
  - 1.7.2 Detalhe: pincel *Dam-standard*
  - 1.7.3 Projeções e superfícies no ZBrush





- 1.8. Criação avançada dos olhos em Maya
  - 1.8.1 Criação das esferas: esclerótica, córnea e íris
  - 1.8.2 Ferramenta Lattice
  - 1.8.3 Mapa de deslocamento ZBrush
- 1.9. Uso de deformadores no Maya
  - 1.9.1 Deformadores de Maya
  - 1.9.2 Movimento da topologia: Polish
  - 1.9.3 Polimento do Maya final
- 1.10. Criação de UVs definitivas e aplicação de mapa de deslocamento
  - 1.10.1 UVs do personagem e importância de tamanhos
  - 1.10.2 Texturização
  - 1.10.3 Mapa de deslocamentos



*Você se diferenciará de outros designers 3D que não sabem como adaptar seu trabalho adequadamente, economizando tempo para sua organização e para você mesmo"*

# 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

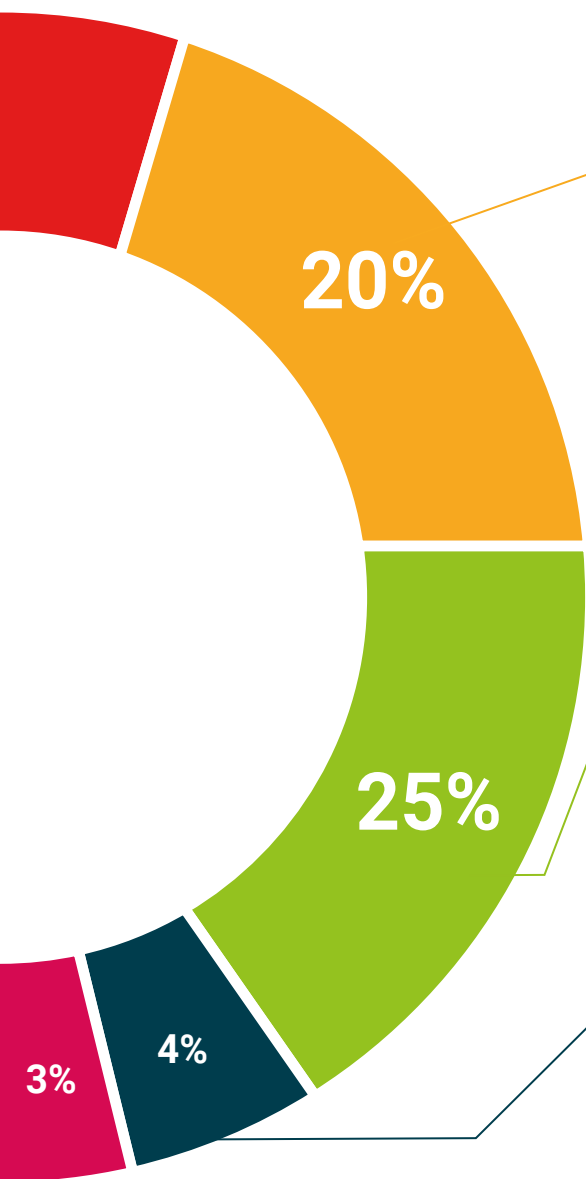
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 Retopologia 3D e Maya Modeling garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o 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 Retopologia 3D e Maya Modeling** 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 Retopologia 3D e Maya Modeling**

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 compr  
atenção personalizada  
conhecimento in  
presente qualitate  
desenvolvimento si

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Retopologia 3D  
e Maya Modeling

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

Curso

Retopologia 3D e Maya Modeling

