

# Curso

## Anatomia na Arte para Videojogos





## Curso Anatomia na Arte para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso/anatomia-arte-videojogos](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/anatomia-arte-videojogos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia de estudo

---

*pág. 20*

06

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

No desenvolvimento de videogames, o design desempenha um papel fundamental, a beleza e o realismo das personagens combinados com a diversão e a jogabilidade definirão o sucesso do projeto. É cada vez mais difícil criar novidades num mercado onde tudo parece já estar pronto, daí a importância de aperfeiçoar técnicas e estudar novas possibilidades. O programa de Arte para Videogames, especializado em anatomia, vai definir os diferentes tipos de corpos, esqueletos e formas, especialmente a cabeça e o rosto, para desenhar personagens realistas, fornecendo as ferramentas necessárias para que o profissional se destaque no seu ambiente profissional.





“

*O conhecimento da anatomia na técnica de desenho fará com que a sua criatividade flua, este Curso dá-lhe as ferramentas de que necessita”*

Com o conhecimento do corpo humano e suas partes, o profissional terá uma visão ampliada de como desenhar perfeitamente cada personagem de forma adequada à sua história e estilo, fazendo figuras cada vez mais realistas. Destina-se especialmente àqueles que desejam aperfeiçoar as suas técnicas e especializar-se como artistas na indústria dos videogames.

Neste programa, aprenderá a estrutura física do ser humano através da prática, exercícios e de conteúdos teóricos sobre músculos, crânio, rosto, tipos de corpo, como dar cor às sombras, o uso da translucidez e a combinação de tons; as diferenças entre esqueletos complexos e formas simples. E compreenderá os principais aspetos da anatomia ¾ e da anatomia do perfil para aperfeiçoar as suas criações.

Durante o processo de aprendizagem, a equipa docente do Curso em Anatomia na Arte para Videogames acompanhará o aluno para facilitar o processo de formação através do campus virtual da TECH, tornando a experiência de estudo mais dinâmica e permitindo-lhe implementar o que aprendeu ao longo do curso.

O ambiente seguro da TECH oferece aos alunos a possibilidade de acederem a todos os conteúdos através de qualquer tipo de dispositivo com conexão à Internet, bem como de descarregarem o material de estudo para o poderem consultar sempre que necessitarem. O campus digital oferece fóruns, salas de reuniões, bibliotecas digitais, salas de conversação e plataformas de *Streaming*, para mantê-lo sempre atualizado no seu processo de aprendizagem.

Este **Curso de Anatomia na Arte para Videogames** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em design e arte para videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos e esquemáticos com os quais está concebido recolhem uma informação prática sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício profissional
- ◆ O processo de autoavaliação para melhorar a aprendizagem através de exercícios práticos
- ◆ A sua ênfase especial nas muitas facetas que compõem um projeto de desenvolvimento de videogames
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a descarregáveis partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Os resultados obtidos pelos nossos estudantes evidenciam a eficácia da metodologia de estudo aplicada”*

“

*Desenhar rostos é uma das coisas mais complexas dentro da arte para videojogos. Aprenda a fazê-lo eficazmente com este Curso”*

*Combinar diversão, jogabilidade e beleza é a coisa mais difícil quando trata-se de fazer um videojogo. Neste Curso aprenderá a desenhar personagens realistas a partir do conhecimento da anatomia.*

*Aumente o seu nível de profissionalismo com o sistema de estudo online mais inovador do mercado.*

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



# 02

## Objetivos

Com o Curso em Anatomia na Arte para Videojogos, o aluno vai compreender de forma abrangente o corpo humano, as suas partes e tipos, acrescentando camadas de complexidade durante o seu estudo até chegar à criação de personagens completas. O objetivo é que os profissionais desenvolvam as competências necessárias para criar peças únicas e modelos adequados a cada história com base na sua imaginação, uma qualidade que é altamente valorizada na indústria.





“

*Formar-se em disciplinas específicas permitir-lhe-á destacar-se no meio profissional, aprenda tudo sobre anatomia, uma matéria essencial para a criação de videojogos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Estudar a anatomia para gerar personagens realistas em ambientes virtuais
- ◆ Conhecer em profundidade todas as partes do corpo humano, com ênfase no design
- ◆ Diferenciar o esqueleto na sua forma simples e complexa
- ◆ Realizar trabalhos práticos aplicando as técnicas aprendidas graças à metodologia iterativa do curso
- ◆ Adquirir competências para utilizar eficazmente os recursos e os materiais adequados a cada criação





## Objetivos específicos

---

- ◆ Estudar a anatomia de formas orgânicas
- ◆ Diferenciar um esqueleto complexo de um esqueleto com formas simples
- ◆ Aprender a evitar erros comuns ao retratar um rosto humano
- ◆ Saber aplicar corretamente a cor de acordo com os tons e as tonalidades no corpo humano

“

*Com a sua imaginação e os seus novos conhecimentos, conseguirá criar designs surpreendentes em apenas seis semanas”*

# 03

## Direção do curso

Uma equipa de docentes experientes, com conhecimento em arte para videojogos, integra o corpo docente deste curso, transmitindo os conhecimentos artísticos e técnicos que guiarão o aluno numa jornada de aprendizagem dentro da Anatomia na Arte para videojogos. O aluno tem a garantia de alargar os seus horizontes profissionais graças às experiências adquiridas no âmbito do programa, ao estudo de casos práticos e à comunidade interativa de especialistas que o acompanharão ao longo de todo o processo.



“

*Uma equipa de especialistas  
acompanhá-lo-á no seu  
caminho para o sucesso”*

## Direção



### Sr. Mikel Alaez, Jon

- Artista concetual para personagens em English Coach Podcast
- Artista concetual em Máster D
- Licenciatura em Arte pela Universidade de Belas Artes UPV
- Concept Art e Ilustração Digital em Máster D Rendr



# 04

## Estrutura e conteúdo

Para que o aluno do Curso em Anatomia na Arte para Videojogos receba as melhores ferramentas para o seu futuro desempenho como profissional, a equipa pedagógica especializada da TECH concebeu um programa com conteúdos específicos na área da anatomia para a criação de personagens em ambientes virtuais cada vez mais realistas. Ministrado através da metodologia mais inovadora do setor educativo atual, baseado no *Relearning* com processos práticos e dinâmicos, dando ao aluno a oportunidade de assimilar os conhecimentos de uma forma mais eficaz e duradoura; poderá também descarregar o seu material de estudo e consultá-lo a partir de diferentes dispositivos em qualquer altura.





“

*Transforme a tecnologia e as novas práticas de estudo em seus aliados para o crescimento profissional”*

## Módulo 1. Anatomia

- 1.1. Rendas e formas orgânicas
  - 1.1.1. Prática
  - 1.1.2. Complexidade
  - 1.1.3. Rotina
- 1.2. Referências
  - 1.2.1. Ao vivo
  - 1.2.2. Páginas web
  - 1.2.3. Boas referências
- 1.3. Esqueleto de formas simples
  - 1.3.1. Compreensão
  - 1.3.2. Sobre imagens
  - 1.3.3. Simplificar
- 1.4. Esqueleto complexo
  - 1.4.1. Progredir
  - 1.4.2. Nomenclatura
  - 1.4.3. De simples a complexos
- 1.5. Os músculos
  - 1.5.1. Sobre referências
  - 1.5.2. Músculos por utilidade
  - 1.5.3. Tipos de corpos
- 1.6. Crânio
  - 1.6.1. Estrutura
  - 1.6.2. *Loomins*
  - 1.6.3. Conselhos
- 1.7. Rosto humano
  - 1.7.1. Proporções
  - 1.7.2. Erros comuns
  - 1.7.3. Conselhos





- 1.8. Anatomia de perfil
  - 1.8.1. Conselhos
  - 1.8.2. Diferenças
  - 1.8.3. Construção
- 1.9. Anatomia 3/4
  - 1.9.1. O que considerar?
  - 1.9.2. Conselhos
  - 1.9.3. Diferenças
- 1.10. Cor do corpo humano
  - 1.10.1. Translucidez
  - 1.10.2. Cor nas sombras
  - 1.10.3. Tons

“

*Capacita-te para entrar na indústria da arte para videojogos, um mercado em crescimento a nível mundial”*

05

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)”*



## Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*

## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.





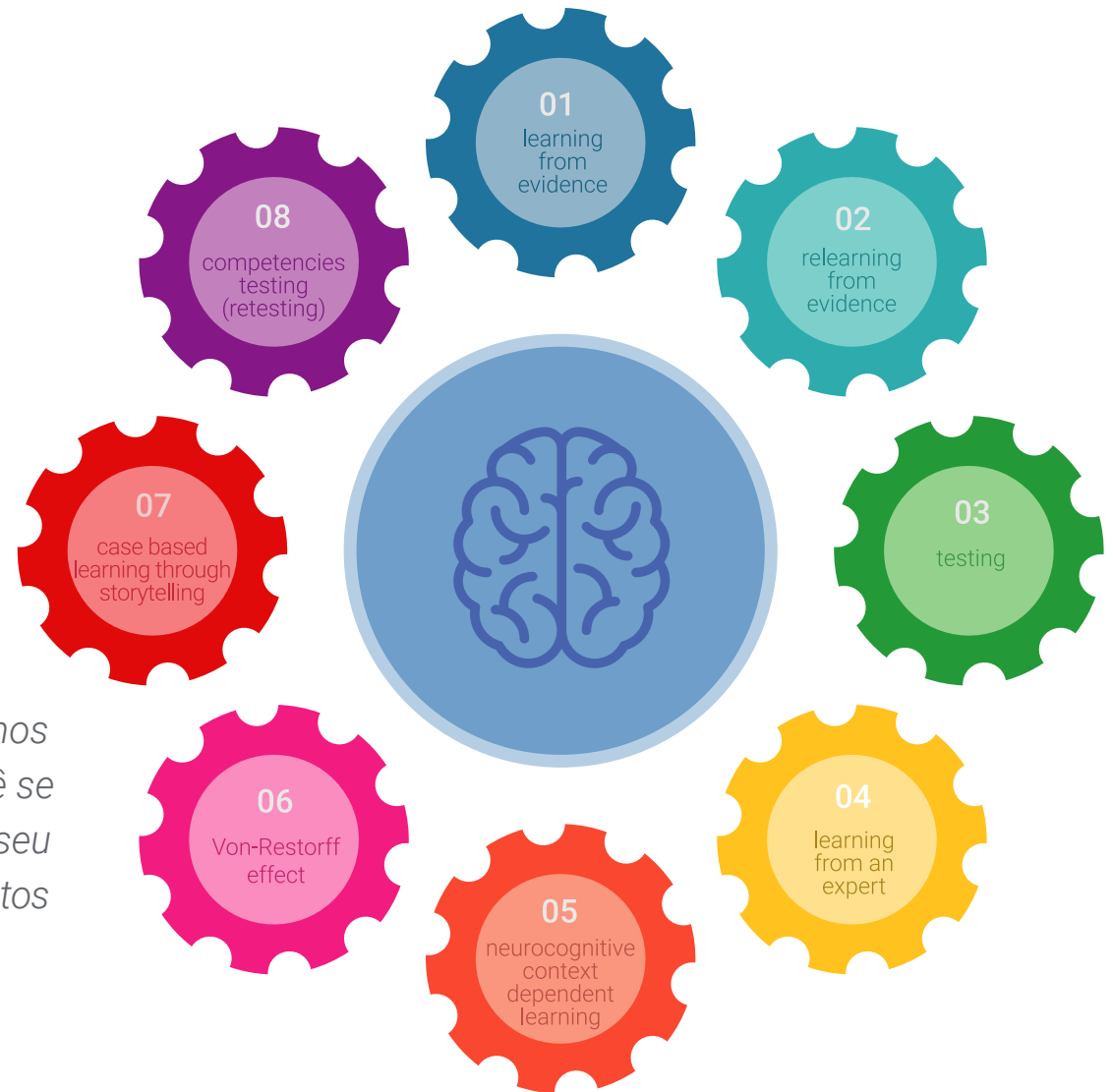
## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

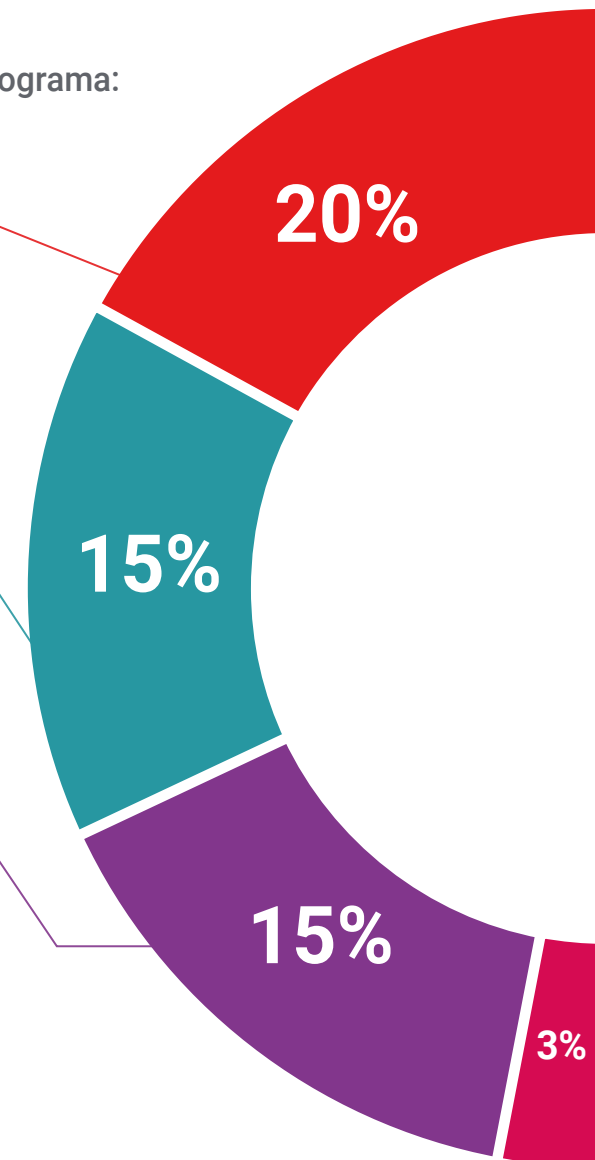
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





#### Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaiamos e reavaiamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

# Certificação

O Curso de Anatomia na Arte para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de 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 Anatomia na Arte para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado\* correspondente ao título de **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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Anatomia na Arte para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Anatomia na Arte  
para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

# Curso

## Anatomia na Arte para Videojogos

