

Curso

Modelação de Criaturas 3D



## Curso Modelação de Criaturas 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/modelacao-criaturas-3d](http://www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/modelacao-criaturas-3d)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

No mundo dos videojogos é comum encontrar criaturas impressionantes de todos os géneros. No caso de Horizon Zero Dawn, dinossauros metálicos gigantes povoam o mundo, enquanto na abordagem mais realista de Red Dead Redemption 2, ursos, cavalos e lobos são recriados em grande pormenor. Seja fantástico ou plausível, o designer que queira ter sucesso na criação de modelos 3D para videojogos deve saber recriar qualquer tipo de criatura. Por este motivo, este certificado da TECH oferece uma capacitação completa com a qual o aluno se distinguirá com honras, melhorando o seu prestígio e posição ao recriar qualquer animal real ou fictício de forma fiável.



“

*Ao dominar a modelação 3D de criaturas,  
poderá aceder aos projetos mais  
ambiciosos do mundo dos videojogos”*

Atualmente, é raro encontrar um título de videogame que não inclua algum tipo de criatura, seja ela real ou fantástica. O mundo dos animais acolhe uma infinidade de anatomias, pelo que os profissionais de design que se dedicam à sua recriação devem possuir vastos conhecimentos neste domínio.

Para preencher esta lacuna de conhecimento que muitos designers que pretendem especializar-se na sua carreira podem ter, a TECH desenvolveu um Curso completo no qual o aluno irá rever as anatomias dos répteis, anfíbios, mamíferos e animais de plumagem, bem como todas as características que os tornam únicos e distintos dos outros.

Graças a um estudo intensivo dos ossos, das faces e das várias musculaturas do reino animal, o aluno será capaz de recriar na perfeição qualquer tipo de animal em Maya, utilizando o XGen para o pêlo ou as penas destes.

Um Curso que leva o aluno ao próximo nível profissional na sua carreira, pois é perfeitamente compatível com outro tipo de trabalho ou responsabilidades pessoais. Por ser um curso completamente online, o material de estudo está disponível para descarregar desde o primeiro dia do curso e o aluno pode decidir quando e como o vai estudar.

Este **Curso de Modelação de Criaturas 3D** 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 modelação 3D
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Ao conceber criaturas 3D realistas e convincentes, poderá melhorar consideravelmente as suas perspetivas de progressão na carreira"*

“

*Este Curso Universitário abrir-lhe-á as portas para a promoção profissional que procura, demonstrando competência e qualidade no seu trabalho de modelação 3D”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-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.

*Formalize hoje mesmo a sua inscrição neste curso e não espere mais para construir o futuro que deseja, projetando e modelando as criaturas do futuro.*

*Sempre quis saber porque é que o Yoshi ficou na memória coletiva das pessoas? Descubra o segredo do seu encanto neste Curso.*



# 02

## Objetivos

Para se destacar na indústria dos videogames, não basta criar modelos 3D de boa qualidade. O profissional tem de ter uma compreensão completa de todo o processo de escultura, incluindo os próprios princípios anatômicos, se tiver a tarefa de recriar animais ou criaturas com precisão. Este Curso instrui os seus alunos em todos os conhecimentos sobre criaturas tridimensionais para que obtenham os melhores resultados possíveis, primando com garantias na sua excelência, fluidez de trabalho e recriação fiel de todos os elementos reais ou fictícios dos animais.







“

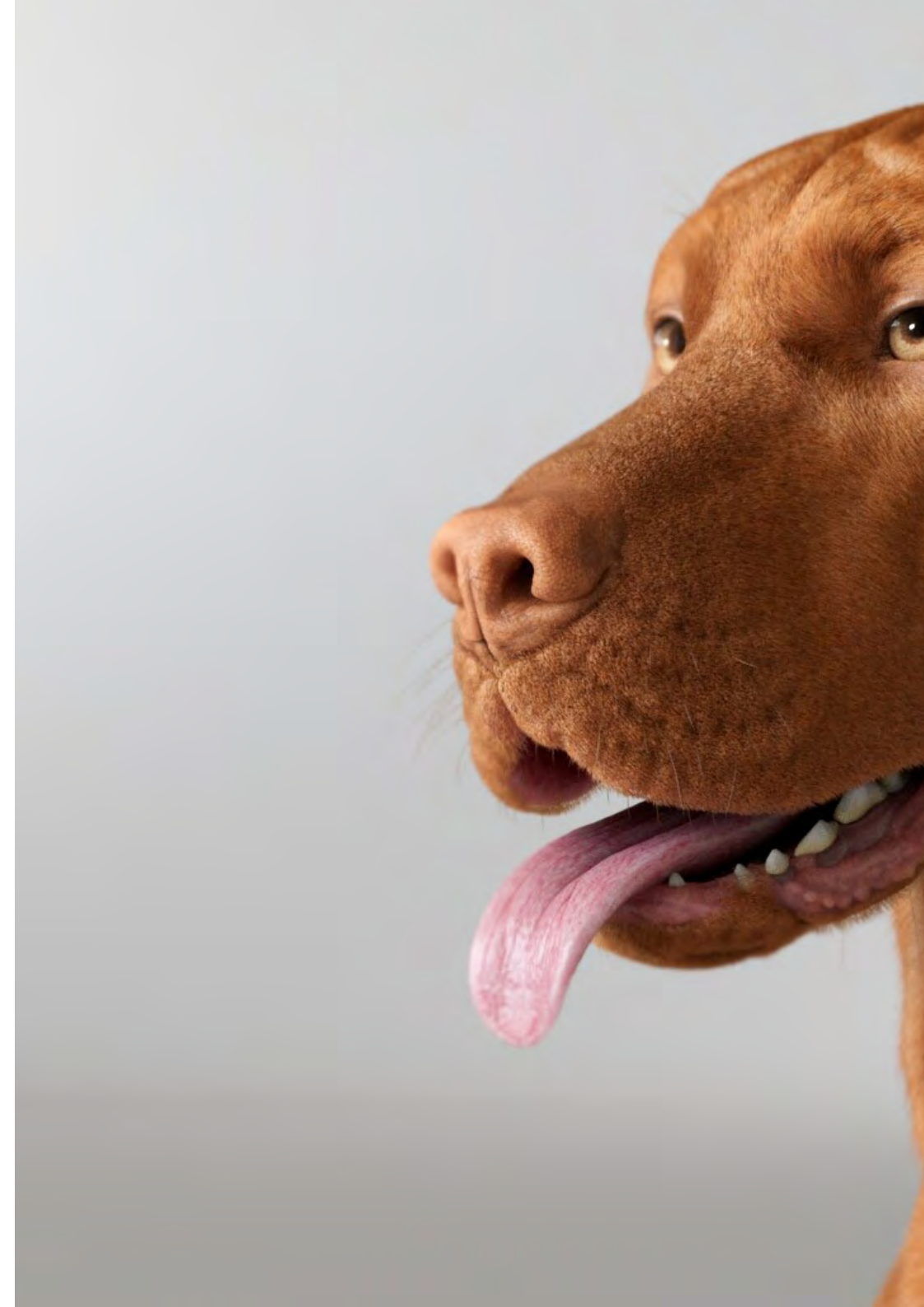
*A TECH ajudá-lo-á a alcançar novos patamares profissionais na sua carreira de designer 3D graças a conhecimentos úteis e procurados na indústria dos videojogos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- ◆ Domínio da retopologia, UVs e texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelação 3D
- ◆ Obter as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





## Objetivos específicos

---

- ◆ Aprender a modelação de diferentes tipos de anatomia animal
- ◆ Rever os diferentes tipos de répteis e como criar as escamas com mapas de *Displacement* e *Alphas*
- ◆ Investigar como exportar modelos do *Mari* para texturização realista
- ◆ Estudar aprofundadamente o *Grooming* e como fazê-lo em animais com *Xgen*
- ◆ Renderizar modelos com o *Arnold Render* de *Maya*



*Não perca esta oportunidade de alcançar o seu objetivo profissional com este curso de sucesso em Modelação de Criaturas 3D"*

# 03

## Direção do curso

Neste Curso, o aluno encontrará um corpo docente que não só o instruirá nos fundamentos do design de criaturas 3D, mas também partilhará as suas preocupações e interesses, a fim de ir o mais longe possível no domínio do design 3D para videojogos. Graças à sua vasta experiência profissional, os professores podem fornecer ao aluno conselhos úteis para melhorar ainda mais o seu percurso profissional.





“

*Os professores deste curso ajudam-no com tudo o que precisa de saber para ter sucesso na modelação 3D para videojogos”*

## Diretor Convidado Internacional

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.



## Sr. 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, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo.”*

## Direção



### Dra. Carla Gómez Sanz

- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Artista concetual, modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- ♦ Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videojogos e cinema na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som





# 04

## Estrutura e conteúdo

Seguindo a mais recente e inovadora metodologia educativa, a TECH e o seu corpo docente preparam os conteúdos de certificações como este Curso de Modelação de Criaturas 3D para que o aluno tire o máximo proveito deles. Assim, o aluno verá como são feitos os animais e feras mais realistas dos videojogos de forma prática, com casos reais e vídeos guiados que, além disso, aliviam bastante a carga letiva. Esta é, portanto, uma oportunidade fantástica para melhorar a sua carreira em design 3D da forma mais rápida e imediata possível, uma vez que não é necessário um trabalho final para concluir o curso.



“

*Tornar-se-á o especialista em criaturas do seu departamento, assumindo mais responsabilidades e obtendo acesso a melhores jogos e projetos”*

## Módulo 1. Modelação de criaturas

- 1.1. Compreensão da anatomia animal
  - 1.1.1. Estudo dos ossos
  - 1.1.2. Proporções de uma cabeça de animal
  - 1.1.3. Diferenças anatómicas
- 1.2. Anatomia do crânio
  - 1.2.1. Rosto de animal
  - 1.2.2. Músculos da cabeça
  - 1.2.3. Camada da pele, sobre ossos e músculos
- 1.3. Anatomia da coluna vertebral e da caixa torácica
  - 1.3.1. Musculatura do tronco e das ancas do animal
  - 1.3.2. Eixo central do 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 de réptil
  - 1.5.2. Ossos e ligamentos pequenos
  - 1.5.3. Detalhes finos
- 1.6. Mamíferos
  - 1.6.1. Pele
  - 1.6.2. Ossos e ligamentos maiores e mais fortes
  - 1.6.3. Detalhes finos





- 1.7. Animais com penas
  - 1.7.1. Plumagem
  - 1.7.2. Ossos e ligamentos elásticos e leves
  - 1.7.3. Detalhes finos
- 1.8. Análise da mandíbula e criação dos dentes
  - 1.8.1. Dentes específicos de animais
  - 1.8.2. Detalhes dos dentes
  - 1.8.3. Dentes na cavidade da mandíbula
- 1.9. Criação de pelo e pele de animal
  - 1.9.1. Xgen em Maya: *Grooming*
  - 1.9.2. Xgen: penas
  - 1.9.3. Renderização
- 1.10. Animais do fantástico
  - 1.10.1. Animal do fantástico
  - 1.10.2. Modelação completa do animal
  - 1.10.3. Texturização, iluminação e renderização



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

05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*





## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### Práticas de aptidões e competências

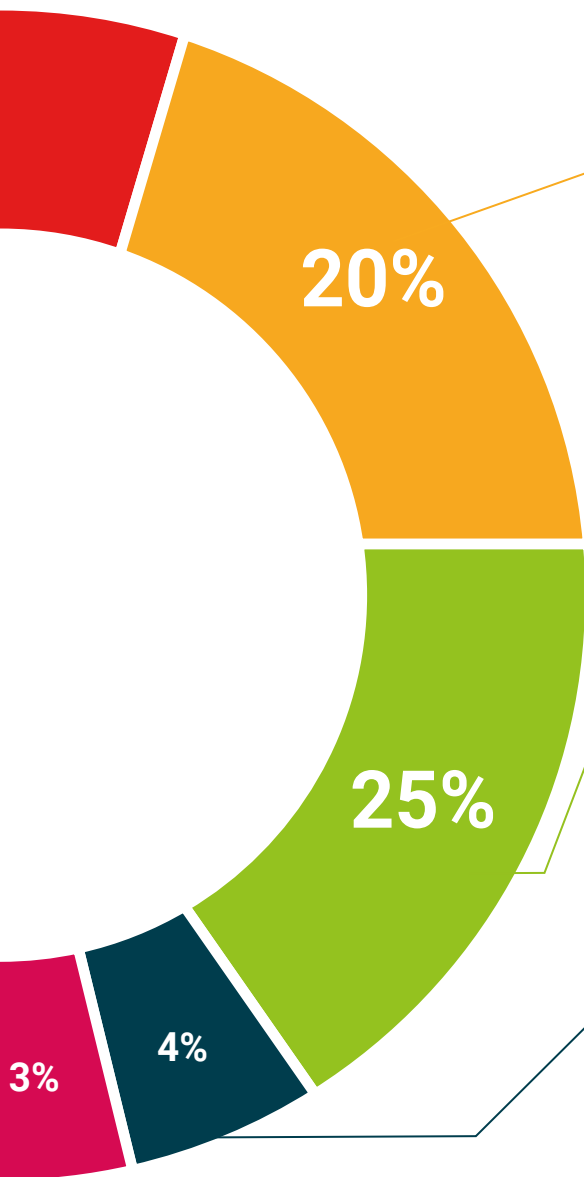
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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 necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Modelação de Criaturas 3D garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Modelação de criaturas 3D** conta com o conteúdo educacional 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Modelação 3D de Criaturas**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



\*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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Modelação de  
Criaturas 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Modelação de Criaturas 3D

