

Curso

Modelagem Hardsurface
para Personagens





Curso

Modelagem Hardsurface para Personagens

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

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/modelagem-hard-surface-personagens

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

Num contexto em que os videojogos ganharam enormemente em qualidade gráfica e resolução, as formas, personagens e criaturas que os compõem também o fizeram. Um dos processos mais importantes para obter um efeito realista nestas imagens é a modelagem *Hard Surface*, o superfícies duras, para personagens. O desenvolvimento crescente desta técnica evidencia a necessidade de profissionais com conhecimentos especializados neste domínio. Um dos principais objetivos deste curso totalmente online é apresentar ao aluno esta técnica para que possa utilizá-la de forma eficaz na sua carreira profissional.





“

“Aprenda a dar um aspeto realista aos personagens e criaturas que cria no desenvolvimento gráfico de videojogos”

Este Curso oferece uma melhoria na utilização e aplicação de ferramentas de modelagem tridimensional *Hard Surface* para personagens. O plano de estudos está absolutamente centrado na especialização da modelagem *Sculpt* e na conceção do modelo específico que se realiza na dimensão prática do programa.

Numa trajetória progressiva propõe-se conhecer em profundidade o as ferramentas que tornarão possível o trabalho, bem como a compreensão da forma como os acessórios das personagens intervêm no conceito.

O conteúdo centra-se em compreender como os acessórios das personagens intervêm e se integram no conceito. Também é dado especial destaque ao processo de aprendizagem da limpeza de malhas, um elemento indispensável na modelagem tridimensional e na sua exportação.

Finalmente, o objetivo deste Curso é que o estudante seja capaz de apresentar um modelo de personagem em *Hard Surface*, colocando em prática todos os conhecimentos e noções adquiridos.

Melhorar as competências em modelagem tridimensional *Hard Surface* para personagens é agora possível num modo totalmente online com este Curso de 6 semanas de duração. Este programa dá acesso aos recursos pedagógicos de forma que o estudante pode avançar ao seu ritmo no conteúdo, podendo adaptar-se a qualquer tipo de rotina.

Este **Curso de Modelagem Hardsurface para Personagens** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas em modelagem *Hard Surface* para personagens
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Aceda a todo o conteúdo e material multimédia deste Curso e impulse a sua carreira profissional em modelagem *Hard Surface* para personagens”*

“

Torne-se um especialista em dar um efeito realista às personagens e criaturas que gera para a composição de um videogame”

O corpo docente inclui, profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência 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.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Neste curso universitário, vai criar um modelo específico de personagem ou criatura e vai pôr à prova todas as suas capacidades.

Descubra outra dimensão da modelagem Hard Surface aplicada a personagens e criaturas para videogames.



02

Objetivos

Adquirir competências de modelagem *Hard Surface* para personagens é mais fácil através deste plano de estudos estruturado, que tem como objetivo equipar os profissionais de desenvolvimento de videojogos com as competências necessárias para criar um efeito altamente realista nas personagens e criaturas que concebem. Um programa que inclui as principais diretrizes que devem ser controladas para se tornarem verdadeiros especialistas na área, subscrito pela direção e professores do mesmo. Os objetivos ajustam-se às necessidades exigidas pelos alunos.





“

Irá adquirir as melhores competências em Modelagem Hardsurface para Personagens graças a este plano de estudos único”



Objetivos gerais

- ◆ Ter um conhecimento aprofundado dos diferentes tipos de modelagem *Hard Surface*, de diferentes conceitos e características para os aplicar na indústria da modelagem 3D
- ◆ Aprofundar a teoria da criação de formas para desenvolver mestres em forma
- ◆ Aprender detalhadamente as bases da modelagem 3D nas suas várias formas
- ◆ Torna-te um especialista técnico e/ou artista em modelagem 3D para *Hard Surface*

“

Entra no excitante mundo da Modelagem Hardsurface para Personagens com este completo Curso”





Objetivos específicos

- ◆ Integrar o desempenho da modelagem *Sculpt*
- ◆ Ter um conhecimento exaustivo das ferramentas que permitirão aumentar o nosso desempenho
- ◆ Conceber o tipo de *Sculpt* que será desenvolvido no modelo
- ◆ Compreender como os acessórios das personagens desempenham um papel no conceito
- ◆ Aprender em pormenor como limpar as malhas para exportação
- ◆ Ser capaz de apresentar um modelo de personagem *Hard Surface*

03

Direção do curso

Uma excelente equipa de gestão e corpo docente dirigem este Curso. São profissionais que desenvolveram as suas carreiras no domínio do ensino e que acompanham os alunos ao longo do processo de aprendizagem. O programa foi concebido graças à experiência do corpo docente e centra-se em dar resposta às exigências do mercado: fornecer designers especializados na área do desenvolvimento de gráficos e imagens para videojogos. Para além de um vasto curriculum vitae, possuem estudos e investigações especializados.



“

Um corpo docente abrangente irá guiá-lo através do plano de estudos para enfrentar os desafios de uma indústria que exige verdadeiros especialistas na área”

Direção



Sr. Gabriel Agustín Salvo Bustos

- 9 anos de experiência em modelagem 3D Aeronáutica
- Artista 3D na 3D Visualization Service Inc
- Produção 3D para a Boston Whaler
- Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produtor Audiovisual na Digital Film
- Designer de Produtos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Designer Industrial Especializado em Produtos. Universidade Nacional de Cuyo
- Menção honrosa Concurso Mendoza Late
- Expositor no Salão Regional de Artes Visuais de Vendimia
- Seminário de Composição Digital Universidade Nacional de Cuyo
- Congresso Nacional de Design e Produção. CPRODI



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso está dividido em 10 seções diferentes. A primeira centra-se em mostrar as ferramentas mais úteis e as suas diferentes configurações para o desenvolvimento da modelagem *Hard Surface*, enquanto as outras seções se debruçam sobre a dimensão prática da criação de uma personagem do zero, bem como dos seus acessórios. Aprende também a efetuar a limpeza final do modelo e a sua correspondente pose. Desde o estudo das ferramentas até à elaboração da modelagem específica de um personagem, este é um programa completo.





“

Desde o estudo de ferramentas, pincéis e definições até à elaboração de uma modelagem específica de personagens, este é o Curso ideal para aprender Modelagem Hard Surface para personagens”

Módulo 1. Modelagem *Hard Surface* para personagens

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Compreender a interface
 - 1.1.3. Criação de malhas
- 1.2. Pincéis e escultura
 - 1.2.1. Configurações dos pincéis
 - 1.2.2. Trabalhando com alphas
 - 1.2.3. Pincéis padrão
- 1.3. Ferramentas
 - 1.3.1. Níveis de subdivisão
 - 1.3.2. Máscaras e *polygrups*
 - 1.3.3. Ferramentas e técnicas
- 1.4. Conceção
 - 1.4.1. Vestir uma personagem
 - 1.4.2. Análise dos conceitos
 - 1.4.3. Ritmo
- 1.5. Modelagem inicial do personagem
 - 1.5.1. O tronco
 - 1.5.2. Os braços
 - 1.5.3. As pernas
- 1.6. Acessórios
 - 1.6.1. Acrescentar um cinto
 - 1.6.2. O casco
 - 1.6.3. As asas
- 1.7. Detalhes dos acessórios
 - 1.7.1. Detalhes do capacete
 - 1.7.2. Detalhes das asas
 - 1.7.3. Detalhes dos ombros





- 1.8. Detalhes do corpo
 - 1.8.1. Detalhes do tronco
 - 1.8.2. Detalhes dos braços
 - 1.8.3. Detalhes das pernas
- 1.9. Limpeza
 - 1.9.1. Limpar o corpo
 - 1.9.2. Criação de subferramentas
 - 1.9.3. Reconstrução de subferramentas
- 1.10. Finalização
 - 1.10.1. Posar o modelo
 - 1.10.2. Materiais
 - 1.10.3. Renderização

“

Com uma parte teórica e outras partes de dimensão eminentemente prática, com este Curso aprenderá a dar mais realismo às suas personagens e criaturas na composição de videogames”

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.



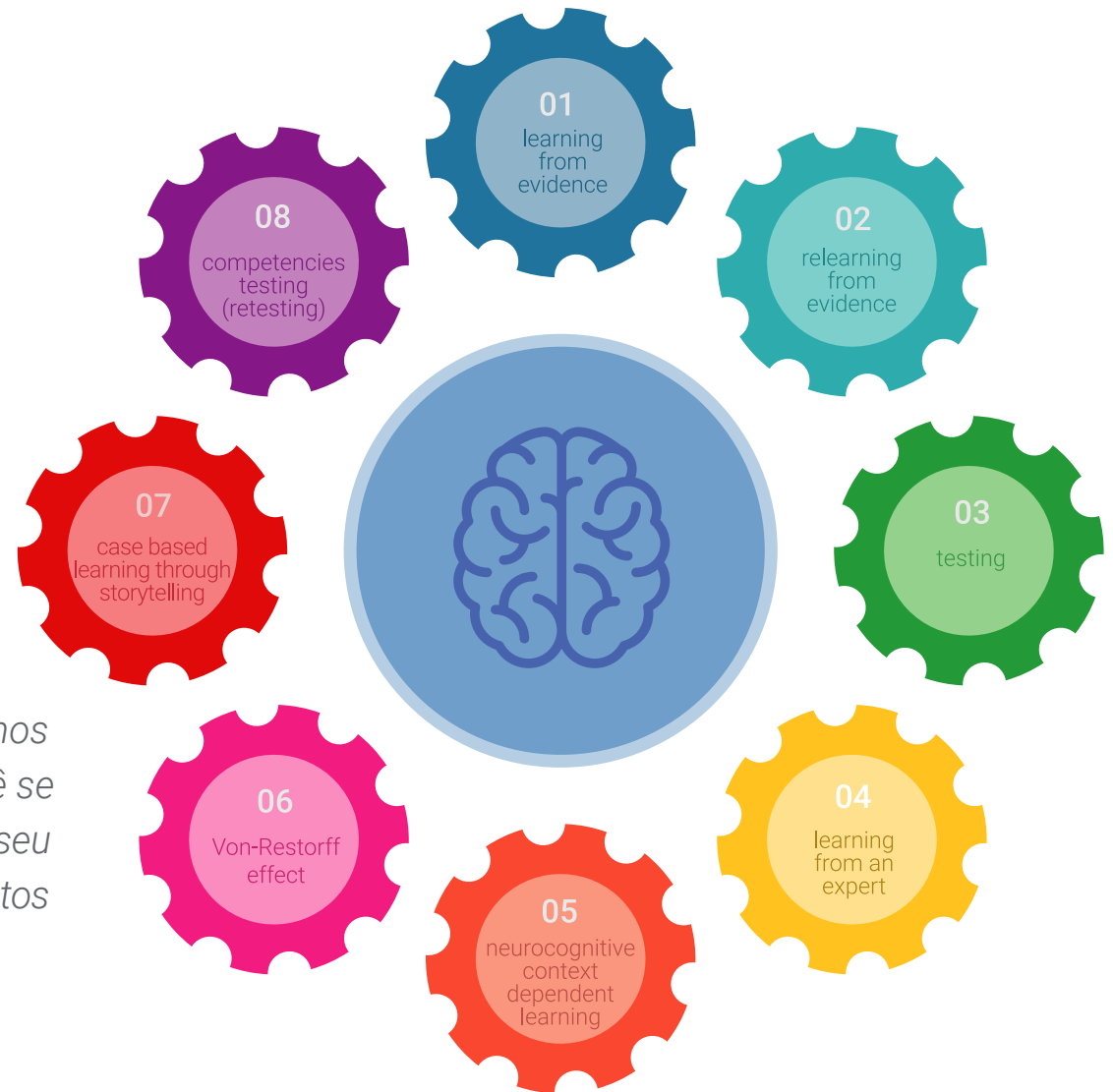
Método Relearning

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

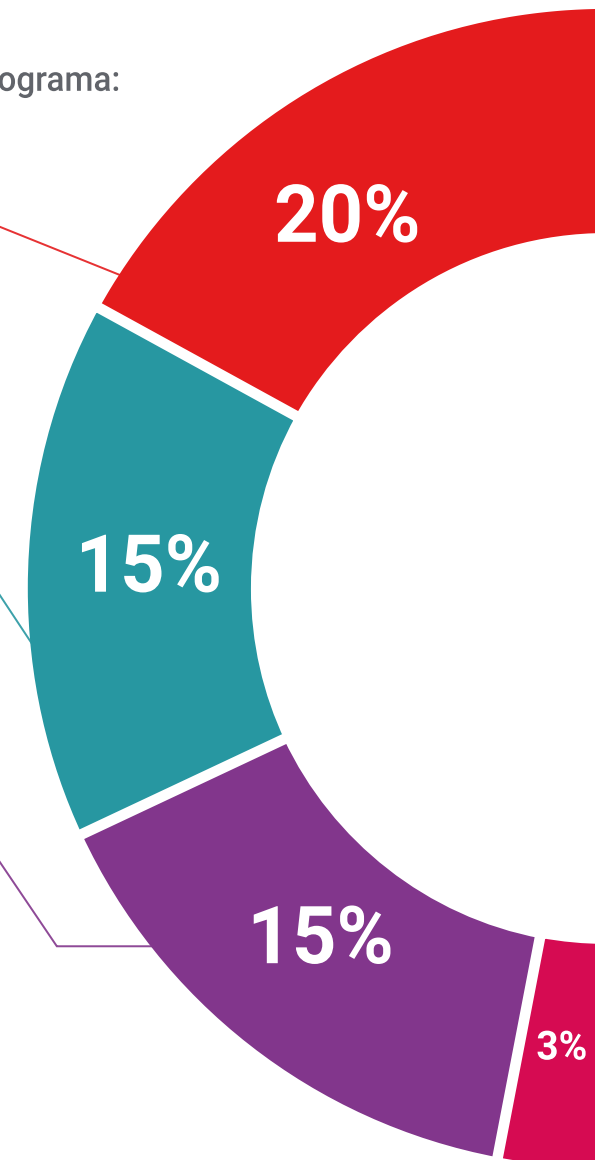
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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

Avaliamos e reavaliamos 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 Modelagem Hardsurface para Personagens 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 Modelagem Hardsurface para Personagens** 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 Modelagem Hardsurface para Personagens**

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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Modelagem Hardsurface
para Personagens

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

Curso

Modelagem Hardsurface
para Personagens

