

Curso

Modelação de Criaturas 3D





Curso

Modelação de Criaturas 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/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

As criaturas do cinema e dos videogames evoluíram de forma incrível ao longo da história, desde as primeiras versões do King Kong e do Godzilla até às animações realistas de dinossauros, dragões e todas as figuras de fantasia imagináveis. Isto foi possível graças a um avanço consistente na tecnologia de modelação 3D, que permitiu aos profissionais da indústria recriar ao milímetro todos os detalhes das criaturas que vemos atualmente no cinema e nos videogames. Sabendo que, sem conhecimentos avançados neste domínio, os profissionais não poderão progredir, a TECH preparou esta certificação com a qual obterão os recursos necessários para progredir e ter sucesso na modelação das criaturas do futuro em 3 dimensões.





“

Pode recriar em pormenor tudo, desde o pelo de simples criaturas mitológicas até às escamas de dragões complexos e gigantescos”

Atualmente, a fantasia é um género próspero que continua a ganhar fãs, uma vez que sagas como Harry Potter, O Senhor dos Anéis ou A Guerra dos Tronos permanecem atemporais. Todos eles se destacam pelo seu elenco de personagens, incluindo criaturas majestosas e por vezes aterradoras que foram recriadas com tanta atenção ao pormenor que são recordadas pelos espectadores de todo o mundo.

Como tal, os profissionais de modelação 3D encontraram centenas de oportunidades de crescimento pessoal e profissional na última década, aumentando consideravelmente os cuidados que têm de ter quando realizam trabalhos em grande escala, mas também assumindo maiores responsabilidades numa indústria que os tem em maior consideração.

É por isso que este programa da TECH contém as mais recentes e inovadoras técnicas de modelação de criaturas em 3D, com as quais os profissionais podem distinguir-se com distinção e estar preparados para maiores responsabilidades e, portanto, melhores postos de trabalho.

Além disso, a TECH tem em conta as necessidades dos seus alunos, razão pela qual o programa é oferecido num formato online que não requer aulas ou qualquer tipo de presença presencial. Todo o material didático está disponível para ser descarregado a partir de qualquer dispositivo móvel, o que facilita muito o trabalho de estudo.

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 do livro 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



Chegou o momento de se destacar numa indústria cheia de criatividade, trazendo profissionalismo e uma abordagem inovadora graças a este Curso"

“

Obtenha a sua certificação em Modelação de Criaturas 3D sem fazer um trabalho final, o que alivia a carga letiva”

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 praticar em situações reais.

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

Inscreva-se hoje mesmo na TECH e comece a melhorar a sua criação de criaturas tridimensionais para uma melhoria da qualidade profissional.

Esta é a certificação que procurava para se posicionar de forma proeminente no setor da modelação 3D, combinando o seu trabalho académico com as suas outras responsabilidades profissionais e laborais.



02 Objetivos

O principal objetivo desta certificação da TECH é permitir aos alunos melhorar as suas técnicas de modelação de criaturas em 3D, com conhecimentos avançados em Xgen e Maya. Isto fará com que o estudante melhore o seu fluxo de trabalho diário, sendo capaz de melhorar o resultado dos seus próprios projetos ou de cumprir os prazos de tarefas elaboradas. Assim, o aluno que termina o curso tem a garantia de uma melhoria completa, tanto a nível pessoal como profissional, após a conclusão da certificação.





“

O seu objetivo é crescer profissionalmente na modelação 3D para obter melhores cargos. A TECH fornece-lhe as melhores ferramentas para o conseguir”



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- ◆ Dominar a 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

“

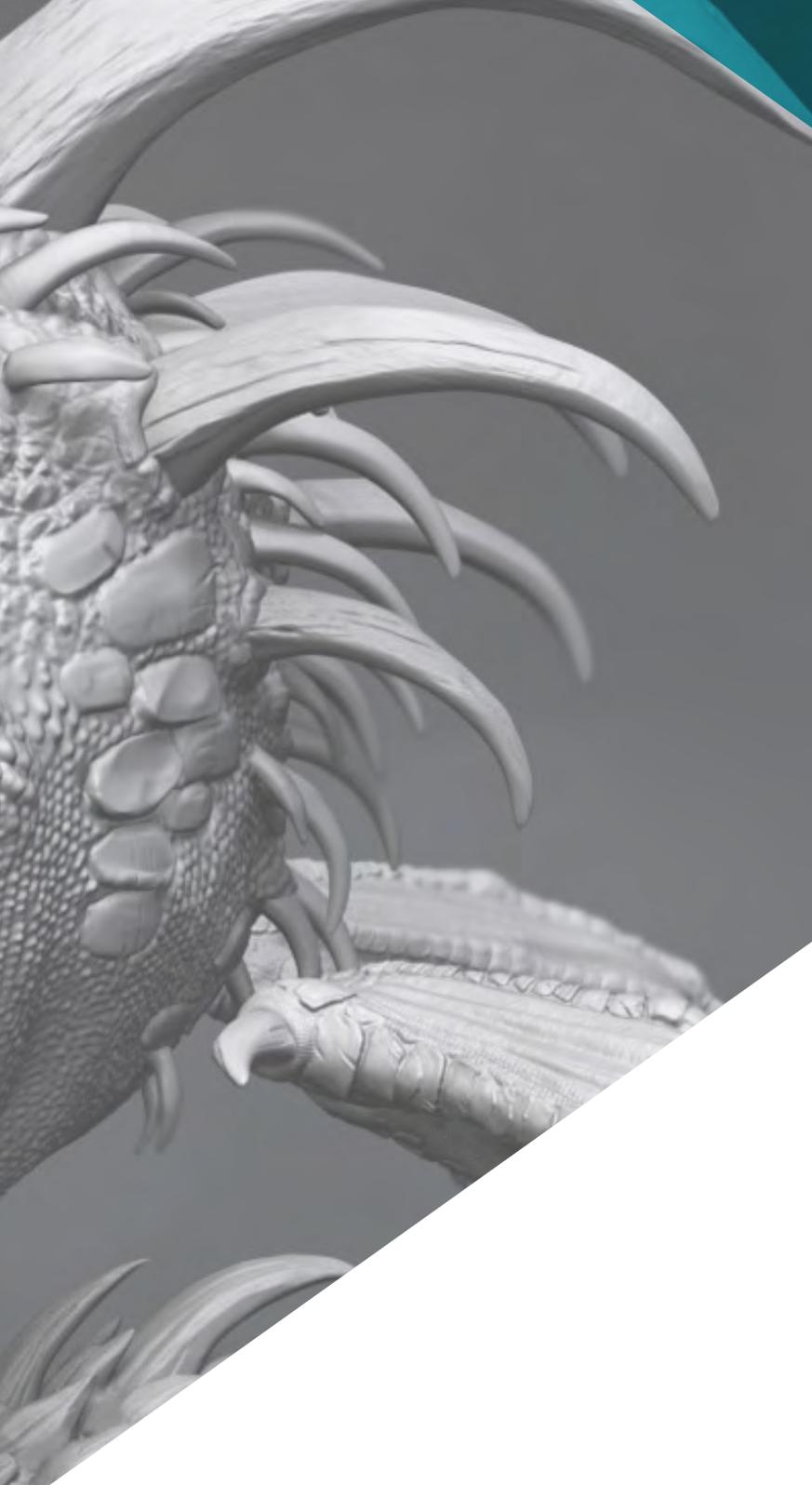
Este programa é uma excelente oportunidade para orientar os seus esforços para um setor de modelagem que requer profissionais versados na criação de criaturas tridimensionais”

03

Direção do curso

A TECH só escolhe os melhores profissionais para as suas certificações, pelo que o estudante tem a garantia de acesso a um ensino de primeira classe ao inscrever-se neste Curso de Modelação de Criaturas 3D. O corpo docente está envolvido no aperfeiçoamento profissional do aluno, pelo que não hesitará em ajudá-lo em qualquer tipo de dúvida ou questão que possa ter, fornecendo-lhe conhecimentos avançados em modelação 3D que provêm da própria experiência dos professores.





“

Esta é a grande oportunidade que procurava para acabar de lançar a sua carreira profissional para o topo, apoiado por professores que o querem ver crescer”

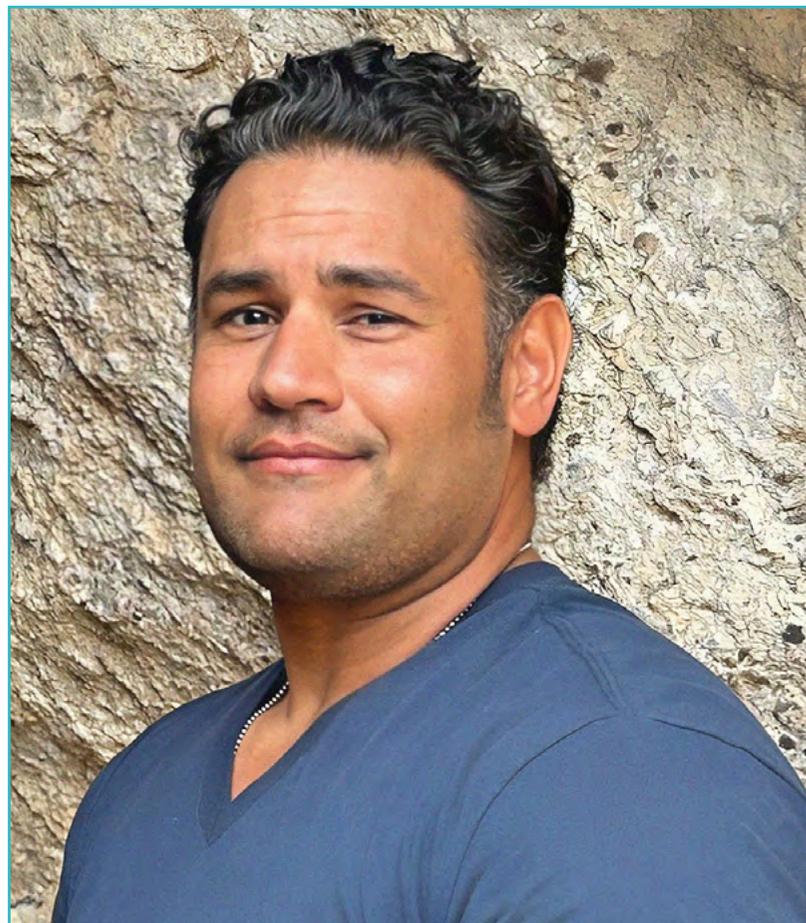
Diretor Convidado Internacional

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 conceitual, 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

O conteúdo deste Curso de Modelação 3D de Criaturas abrange todos os aspetos essenciais relacionados com a anatomia dos répteis, anfíbios, mamíferos e animais com penas, bem como os diferentes tipos de animais fantásticos e as suas possíveis musculaturas, para que o aluno os possa representar o mais fielmente possível. A estrutura é pormenorizada e clara, tornando a aprendizagem mais eficaz para o aluno através da disponibilização de material de apoio audiovisual e prático.





“

Conhece a musculatura, os esqueletos e a anatomia geral das criaturas do reino animal e fantástico para as recriar de forma hiper-realista”

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 no 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

“

O Rei Leão em versão digital foi um grande feito de modelação de criaturas em 3D. Pode estar na vanguarda do próximo sucesso mundial com este Curso da TECH"

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.



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

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 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 do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. 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, alcançámos 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 especializada.

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



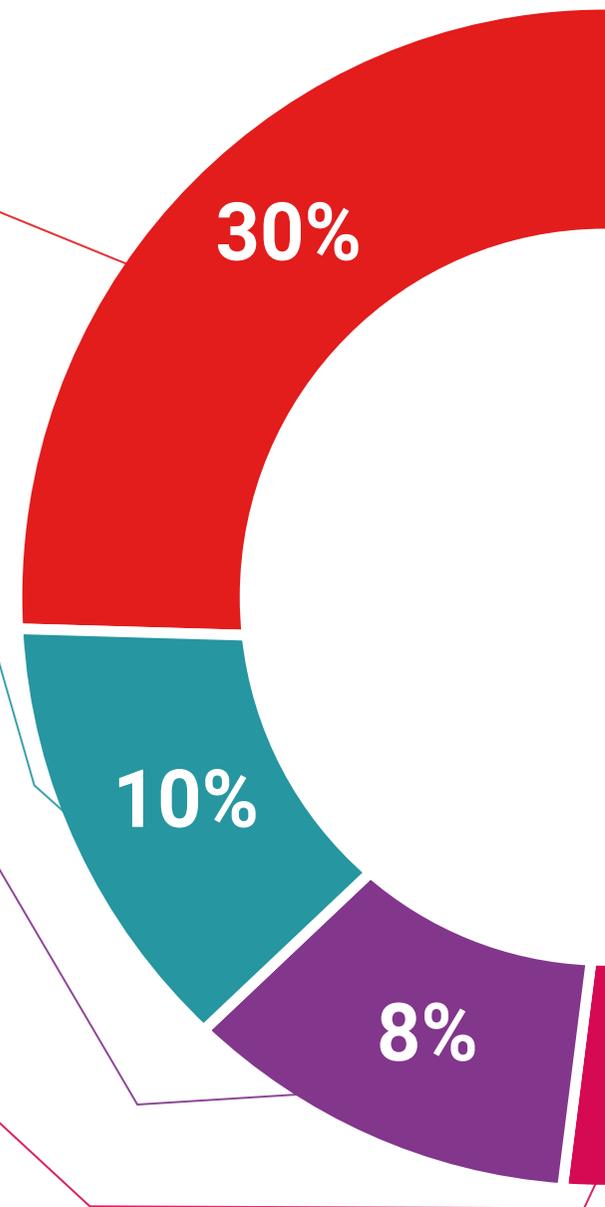
Práticas de aptidões e competências

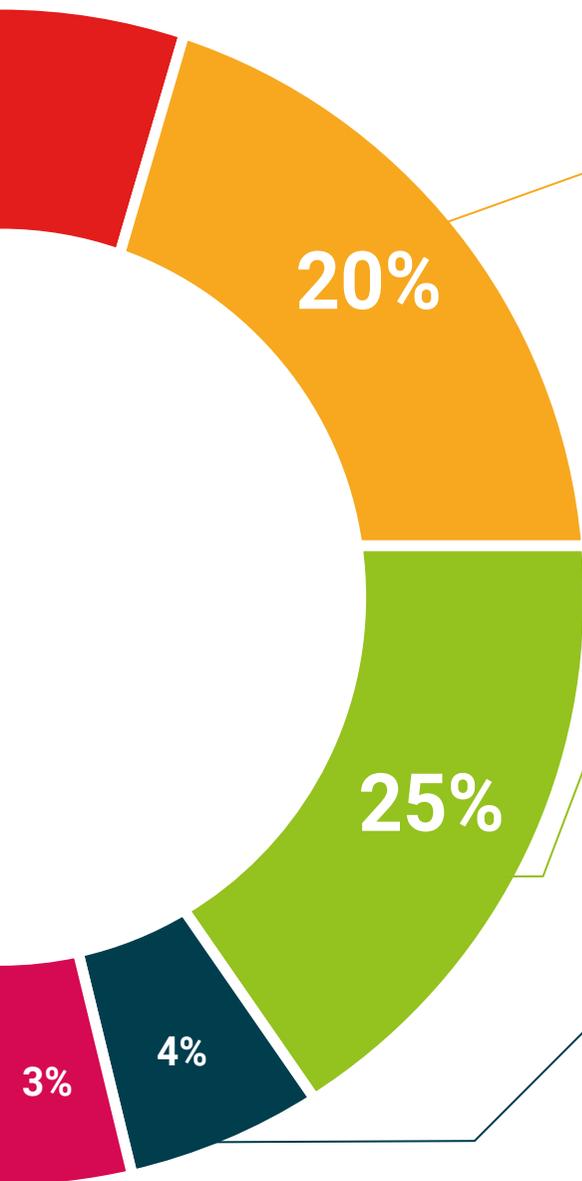
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau Cursoemitido 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.

Certificado: **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.



Curso

Modelação de Criaturas 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Modelação de Criaturas 3D