

Curso

3DS MAX na Arte para  
Realidade Virtual



**tech** universidade  
tecnológica



## Curso

### 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/design/curso/3ds-max-arte-realidade-virtual](http://www.techtitute.com/br/design/curso/3ds-max-arte-realidade-virtual)

# 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

Um *gamer* está à procura de um videogame em Realidade Virtual que possa envolvê-lo em um novo mundo com grande vivacidade. Todo designer artístico quer que suas criações façam parte do universo dos jogadores. Esta capacitação com enfoque no 3DS Max permitirá que ambos os sonhos se conectem. Através do domínio deste programa, o artista digital aperfeiçoará sua modelagem 3D e aprimorará o seu fluxo de trabalho. Um corpo docente especializado com experiência na área gráfica e na criação de títulos de VR ajudará o designer a avançar em sua carreira profissional. Todos estes aspectos em um programa oferecido num formato 100% online e flexível, no qual o designer poderá organizar e distribuir a carga didática de acordo com suas necessidades.





“

*Este curso representa a qualificação em modelagem 3D que você precisará para realizar projetos profissionais”*

O curso de 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual permitirá ao designer artístico aprimorar sua modelagem para videogames de VR, utilizando técnicas reais de fluxo de trabalho e aproximando-o dos mais altos padrões exigidos pela indústria *gaming*.

Durante as seis semanas desta capacitação, o corpo docente conduzirá o aluno através das ferramentas fundamentais do software, a fim de proporcionar um design artístico de qualidade. Desta forma, serão abordadas as principais características para uma adequada iluminação e texturização, mostrando a compatibilidade com outros programas criativos.

Uma capacitação que guiará o designer a simular situações reais e projetos onde deverá demonstrar todas as suas habilidades artísticas em um setor de design gráfico altamente competitivo. A grande variedade de recursos multimídia, um sistema *Relearning*, baseado na repetição de conceitos e uma modalidade 100% online, permitirá ao aluno memorizar todos os conhecimentos adquiridos nesta capacitação, de uma maneira fácil e prática.



*Um estúdio criativo está à espera de artistas digitais como você, para integrar suas equipes de designers. Matricule-se nesta capacitação e aperfeiçoe sua modelagem 3D"*

Este **Curso de 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte na Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ 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

“

*Os artistas digitais estão em alta demanda na indústria de videogames de VR. Especialize-se em animação 3D através desta capacitação”*

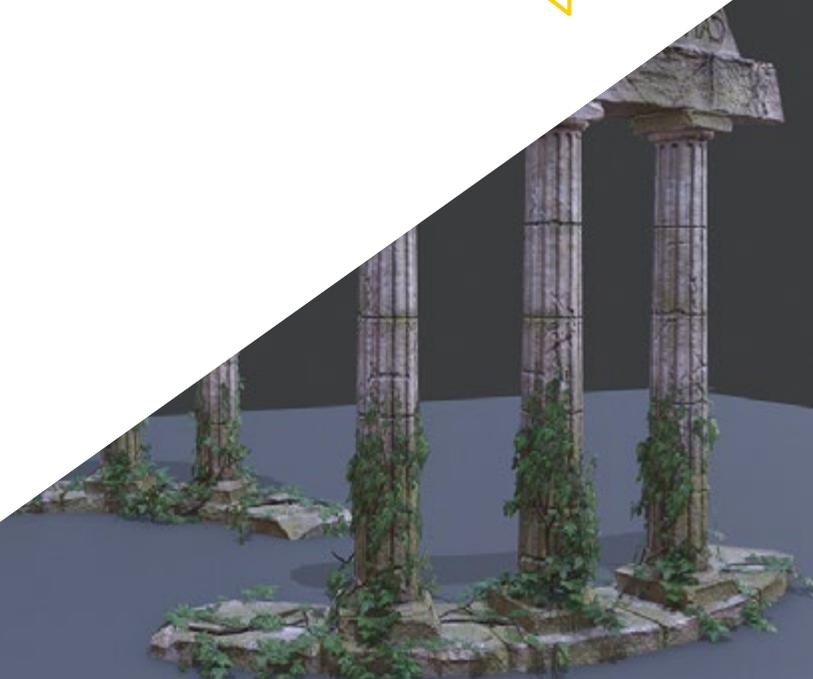
O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

*Obtenha uma modelagem simples, porém poderosa graças a esta capacitação.*

*Mostre o potencial dos seus projetos em 3D. Crie personagens imaginativos e realistas com um software que permitirá realizar uma renderização de maior qualidade. Matricule-se já!*



# 02

## Objetivos

O curso de 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual proporcionará aos artistas criativos as ferramentas indispensáveis para realizar um projeto de modelagem tridimensional com sucesso. Ao concluir este curso, o aluno aprenderá a administrar perfeitamente as diferentes ferramentas disponíveis neste poderoso software, garantindo que suas criações artísticas com ênfase nos videogames de VR não percam nenhuma de suas qualidades. Os casos reais apresentados durante este curso ministrados por uma excelente equipe de professores facilitará a aprendizagem e a correção de erros frequentes na execução dos projetos.





“

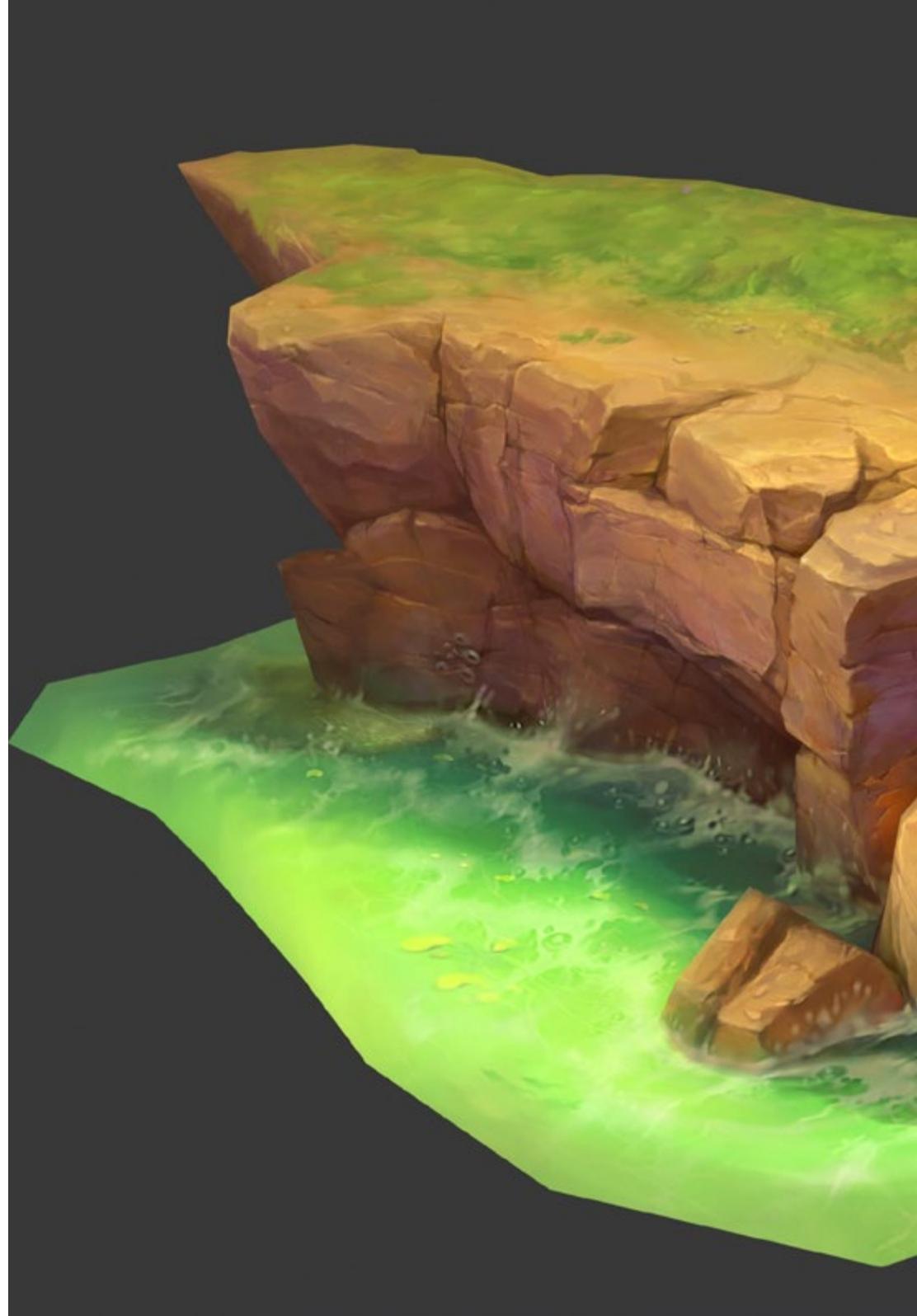
*Crie um mundo fascinante de Realidade Virtual através desta capacitação”*

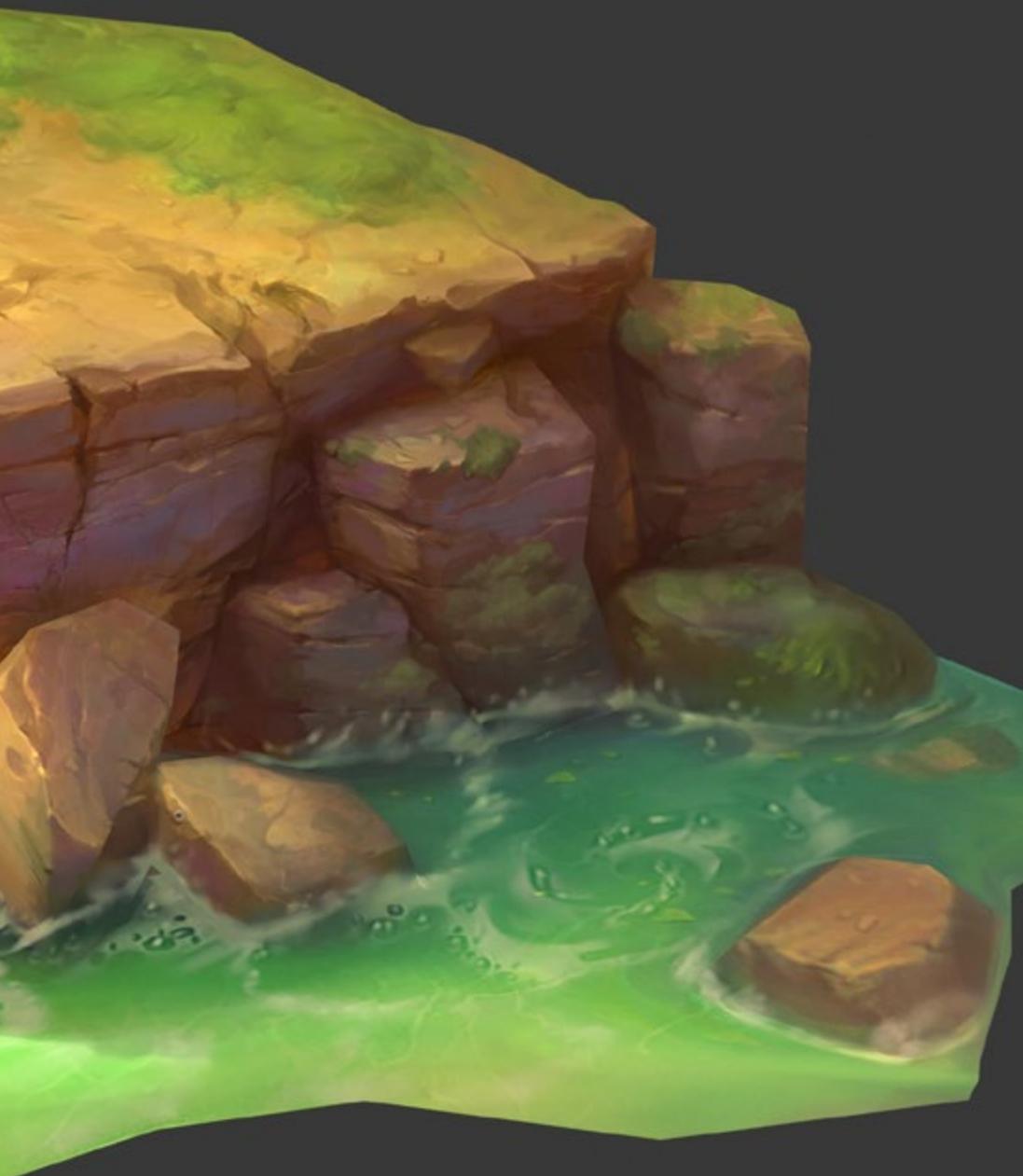


## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o baked em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um dossiê e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam ao seu *Pipeline*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Dominar a modelagem em 3ds Max
- ◆ Conhecer a compatibilidade do 3ds Max com Unity para VR
- ◆ Conhecer os modificadores mais utilizados e administrá-los com desenvoltura
- ◆ Utilizar técnicas reais de fluxo de trabalho

“

*Seja mais eficiente em seus fluxos de trabalho e os estúdios criativos irão perceber a sua capacidade de enfrentar grandes projetos”*

# 03

## Direção do curso

A TECH selecionou cuidadosamente uma equipe de professores que garantirá ao aluno uma capacitação de qualidade, de acordo com as exigências da indústria de videogames de VR. Por esta razão, o corpo docente deste programa apresenta um histórico acadêmico especializado em design gráfico e criação de videogames, bem como uma experiência em um setor que requer profissionais altamente qualificados.

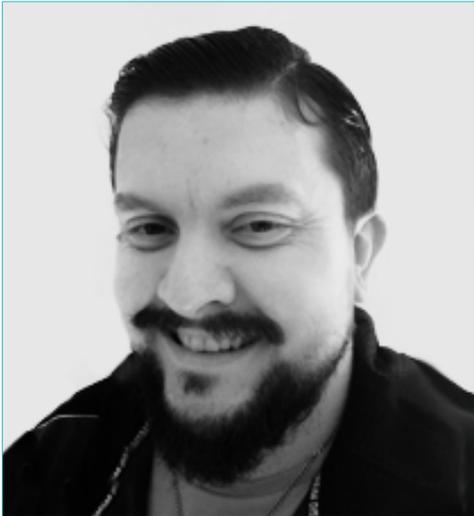




“

*Contar com um corpo docente qualificado na área de videogames de VR irá ajudá-lo a prosperar em uma indústria em plena expansão”*

## Direção



### Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista Sênior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- Formado em Belas Artes pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- Mestrado em Arte e Design de Videogames pela U-tad de Madrid



# 04

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste curso abrangerá os principais elementos que todo artista digital precisa conhecer sobre um dos programas mais utilizados pelos estúdios de videogames de VR. O plano de estudos foi elaborado para contemplar todos os aspectos do programa 3DS Max, abordando suas possibilidades de criação de personagens e de objetos baseando-se na Realidade Virtual e em sua compatibilidade com o Unity. A abrangente biblioteca de conteúdos multimídia apoiará a aprendizagem online que o designer receberá em sua busca por uma qualificação em um setor com grande demanda.



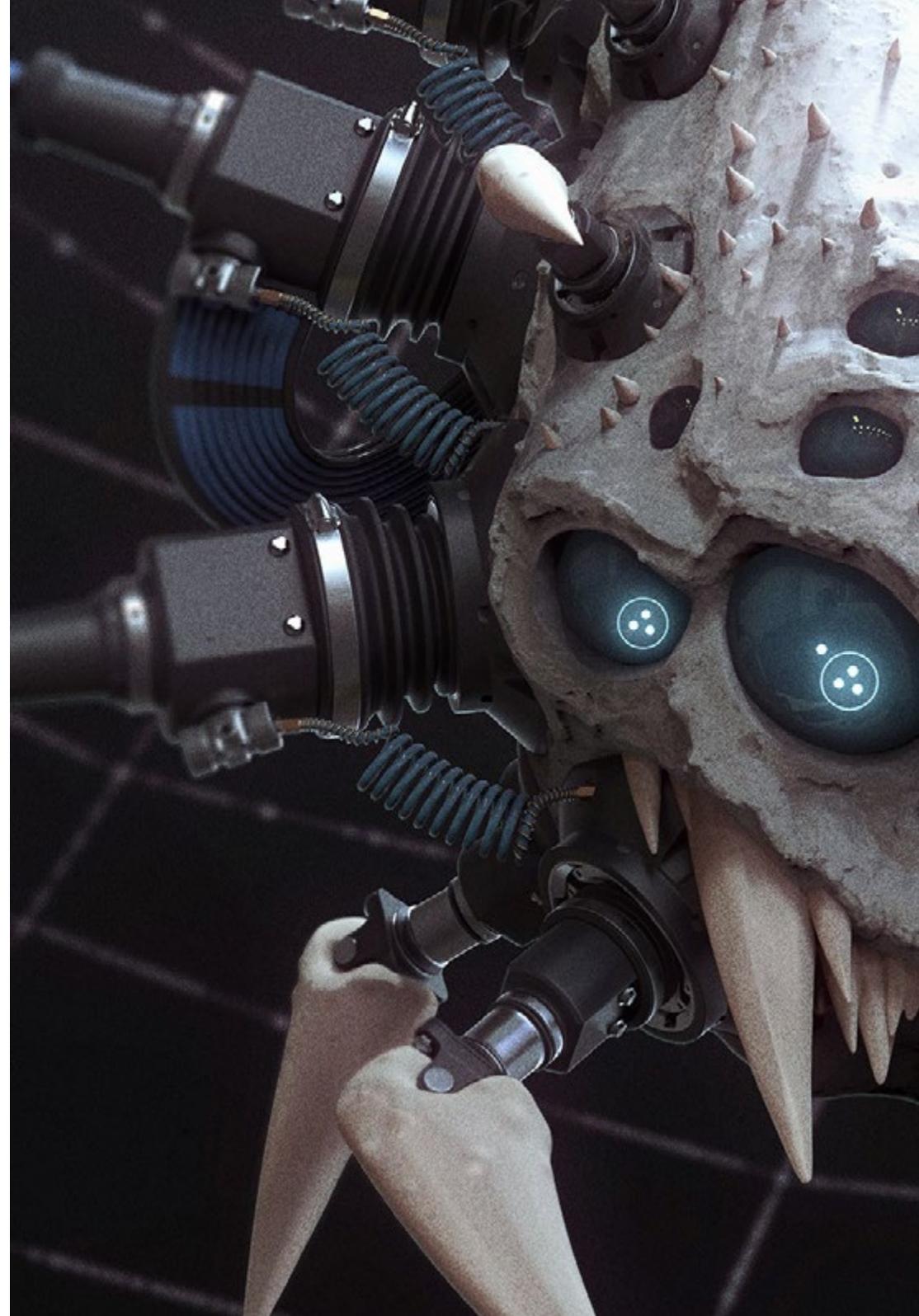


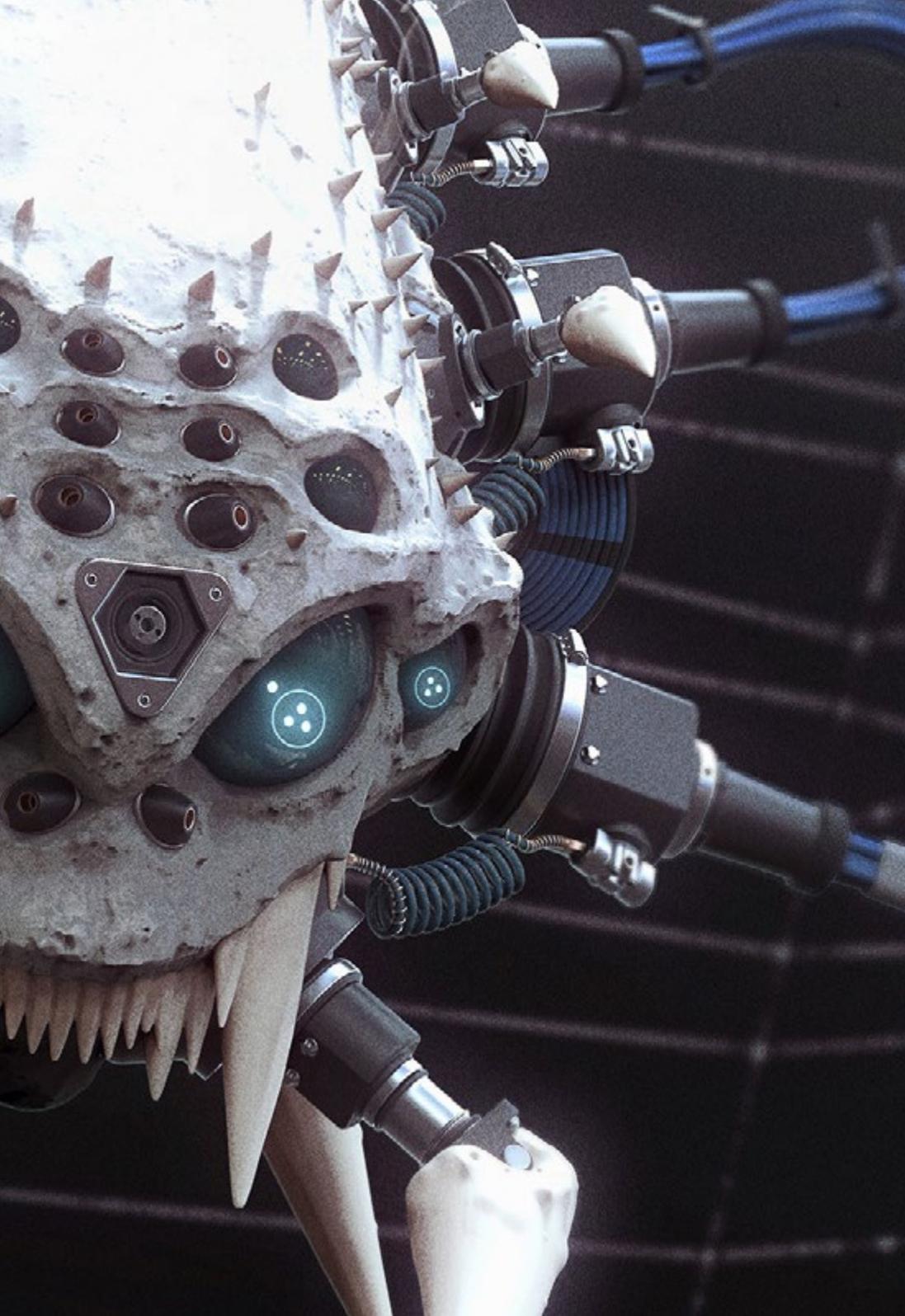
“

*Para alcançar seus objetivos, você precisará dominar um dos mais completos e atuais softwares de modelagem 3D para videogames de VR. Matricule-se na TECH"*

## Módulo 1. 3DS Max

- 1.1. Configurando a interface
  - 1.1.1. Iniciando o projeto
  - 1.1.2. Guardar de forma automática e incremental
  - 1.1.3. Unidades de medida
- 1.2. Menú *Create*
  - 1.2.1. Objetos
  - 1.2.2. Luzes
  - 1.2.3. Objetos cilíndricos e esféricos
- 1.3. Menú *Modify*
  - 1.3.1. O Menú
  - 1.3.2. Configuração de botões
  - 1.3.3. Usos
- 1.4. *Edit Poly: Polígonos*
  - 1.4.1. *Edit Poly Mode*
  - 1.4.2. *Edit Poligons*
  - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. Edit poly: seleção
  - 1.5.1. *Selection*
  - 1.5.2. *Soft Selection*
  - 1.5.3. IDs e *Smoothing Groups*
- 1.6. Menú *Hierarchy*
  - 1.6.1. Situação dos pivôs
  - 1.6.2. *Reset XFom e Freeze Transform*
  - 1.6.3. *Adjust Pivot* Menú





- 1.7. *Material editor*
  - 1.7.1. *Compact Material Editor*
  - 1.7.2. *Slate Material Editor*
  - 1.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 1.8. *Modifier List*
  - 1.8.1. *Modificadores de modelagem*
  - 1.8.2. *Modificadores de modelagem evolução*
  - 1.8.3. *Modificadores de modelagem final*
- 1.9. *XView e Non-Quads*
  - 1.9.1. *XView*
  - 1.9.2. *Verificando a existência de erros na geometria*
  - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. *Exportando para Unity*
  - 1.10.1. *Triangular o asset*
  - 1.10.2. *Direct X u Open Gl para normais*
  - 1.10.3. *Conclusões*

“

*Através desta capacitação, você poderá aprimorar e detalhar com profissionalismo os modelos em 3D contidos no videogame”*

# 05

# Metodologia

Esta capacitação oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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.*



## 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, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira*”

*O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso foi o sistema de aprendizagem mais utilizado nas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como 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 nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todos os seus conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

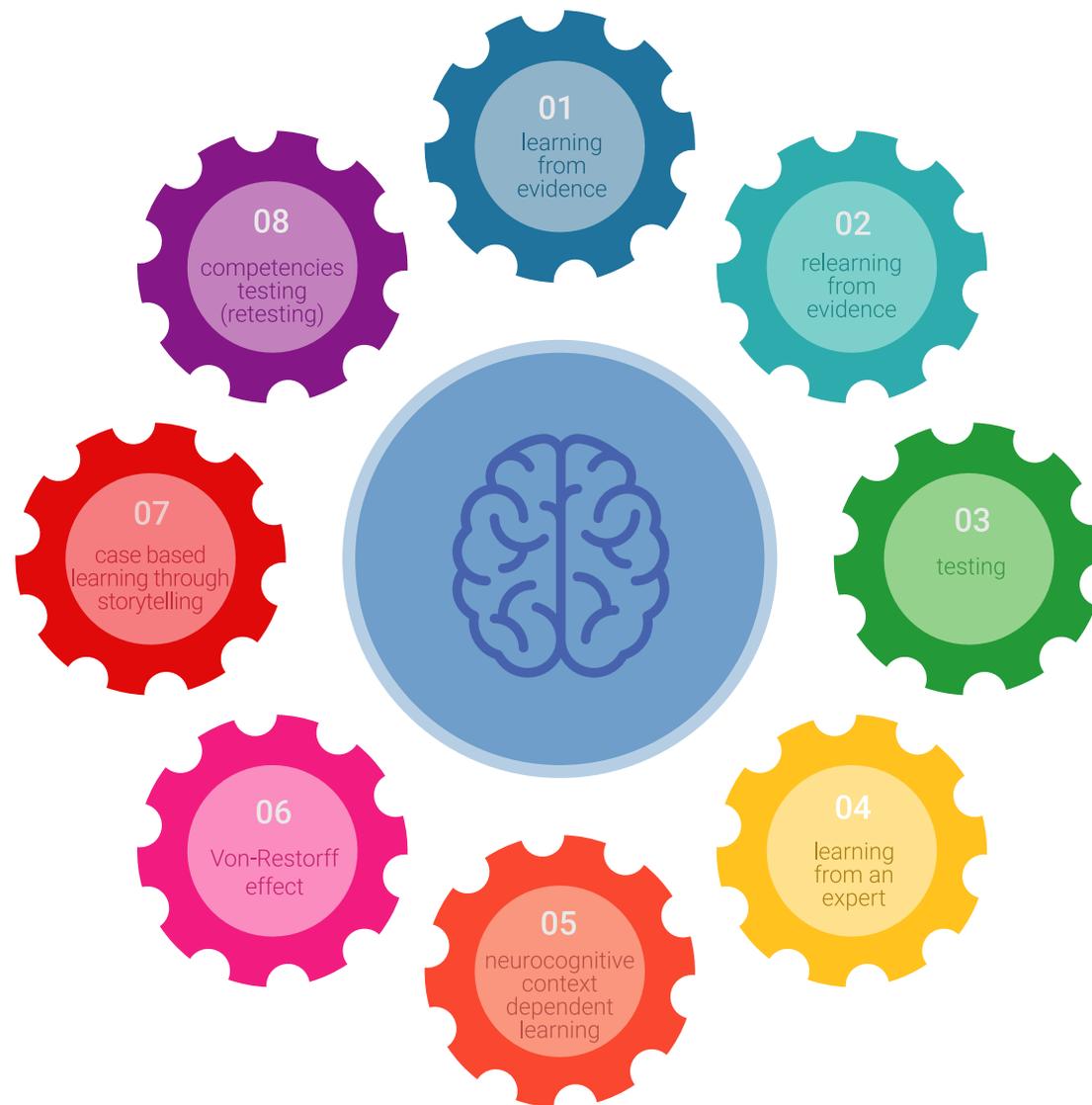
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning Ihe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo você se envolver mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos 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.



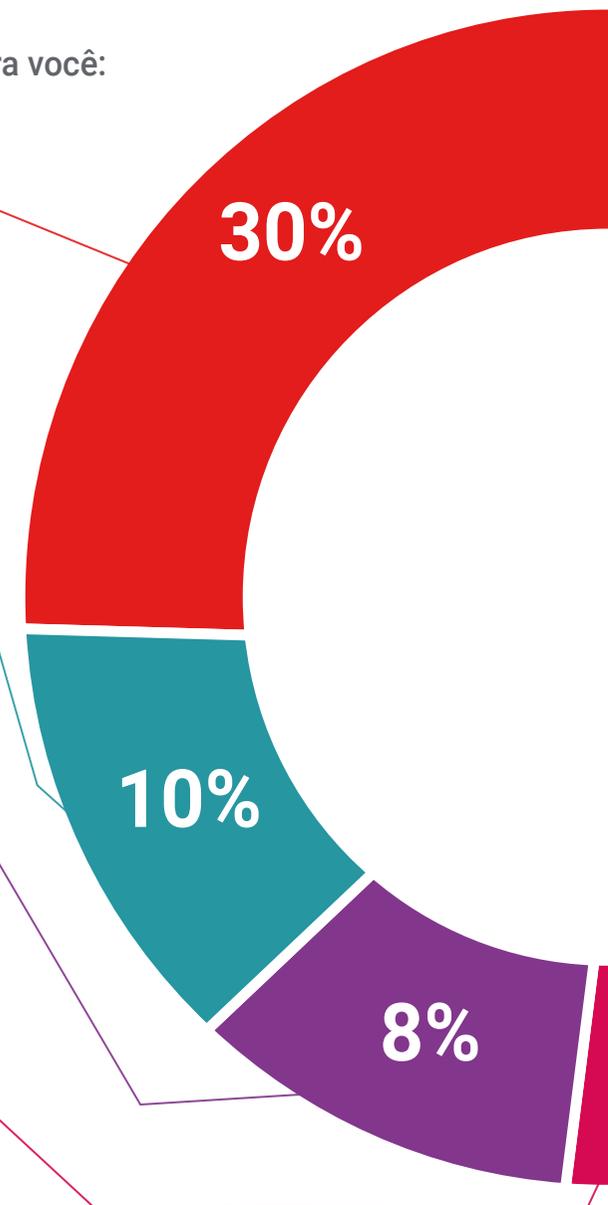
#### Práticas de aptidões e competências

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 sua capacitação.





#### Case studies

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no 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, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, 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 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual** 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 carreira profissional.

Título: **Curso de 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual**

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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
3DS MAX na Arte  
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Curso

## 3DS MAX na Arte para Realidade Virtual

