

Curso

3DS MAX em Arte para
Realidade Virtual



tech universidade
tecnológica



Curso

3DS MAX em Arte para Realidade Virtual

- » 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/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

Metodología de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

Um *gamer* está à procura de um videogame de Realidade Virtual que o mergulhe num novo mundo com grande vivacidade. Todo designer artístico quer que as suas criações façam parte desse espaço que todos os jogadores desejam. Este ensino centrado no 3DS Max permite a realização de ambos os sonhos. Graças ao domínio deste programa, o artista digital aperfeiçoará a sua modelagem em 3D e melhorará o seu fluxo de trabalho. A equipa docente especializada, com experiência na área gráfica e na criação de títulos de RV, ajudará o designer a progredir na sua carreira profissional. Tudo isto com um programa oferecido num modo 100% online e flexível, em que os criadores escolhem como distribuir toda a carga horária do curso como preferirem.





“

Este Curso é a especialização em modelagem 3D de que necessita para ter designs PRO”

O Curso de 3DS Max em Arte para Realidade Virtual permite que os designers artísticos melhorem a sua modelagem para videojogos de RV utilizando técnicas reais de fluxo de trabalho, o que os aproximará do elevado nível exigido pela indústria *gaming*.

O corpo docente deste curso guiará durante as seis semanas de duração, pelas ferramentas essenciais do software para oferecer um design artístico de qualidade. Desta forma, serão abordadas as chaves para uma iluminação correta, texturização e compatibilidade com outros programas criativos.

Uma especialização que levará o designer a simular situações e projetos reais onde terá de demonstrar todas as suas capacidades artísticas num setor de design gráfico altamente competitivo. A vasta gama de recursos multimédia, o sistema *Relearning*, baseado na reiteração de conceitos e um modo online permitem aos estudantes reter toda a aprendizagem deste curso de uma forma simples e prática.



Um estúdio criativo está à espera que cheguem às suas equipas designers e artistas digitais como tu. Inscreva-se neste Curso e aperfeiçoe a sua modelagem 3D”

Este **Curso de 3DS MAX em Arte para Realidade Virtual** 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 Arte para Realidade Virtual
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade 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

“

Os artistas digitais são muito procurados na indústria dos videojogos de RV. Especialize-se em animação 3D com este Curso”

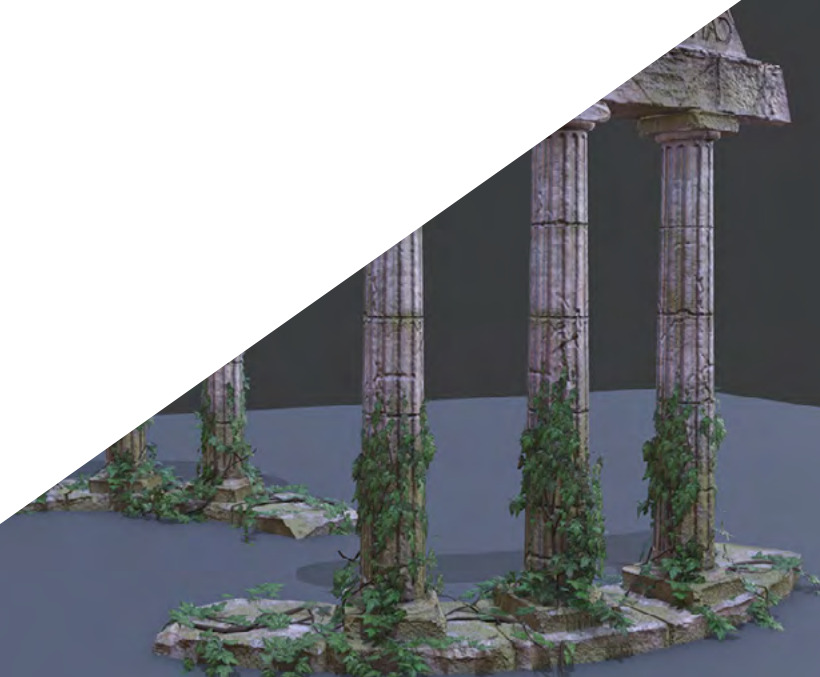
O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta capacitação 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, contarão com o apoio de um sistema inovador de vídeo interativo, criado por especialistas reconhecidos.

Obtenha uma modelagem simples mas poderosa com este Curso.

Mostre o potencial dos seus designs 3D. Crie personagens imaginativas e realistas com um software que permite-lhe obter uma renderização de maior qualidade. Inscreva-se.



02

Objetivos

O Curso de 3DS Max em Arte para Realidade Virtual fornecerá aos artistas criativos as ferramentas indispensáveis para realizar um projeto de modelagem tridimensional com sucesso garantido. Após a conclusão deste curso, os estudantes saberão manusear perfeitamente as diferentes ferramentas que este poderoso software possui para que as suas criações artísticas centradas nos videojogos de RV não percam nem um ápice de qualidade. Os casos reais apresentados durante este ensino pelo corpo docente experiente facilitarão a aprendizagem e a correção de erros frequentes na execução dos projetos.





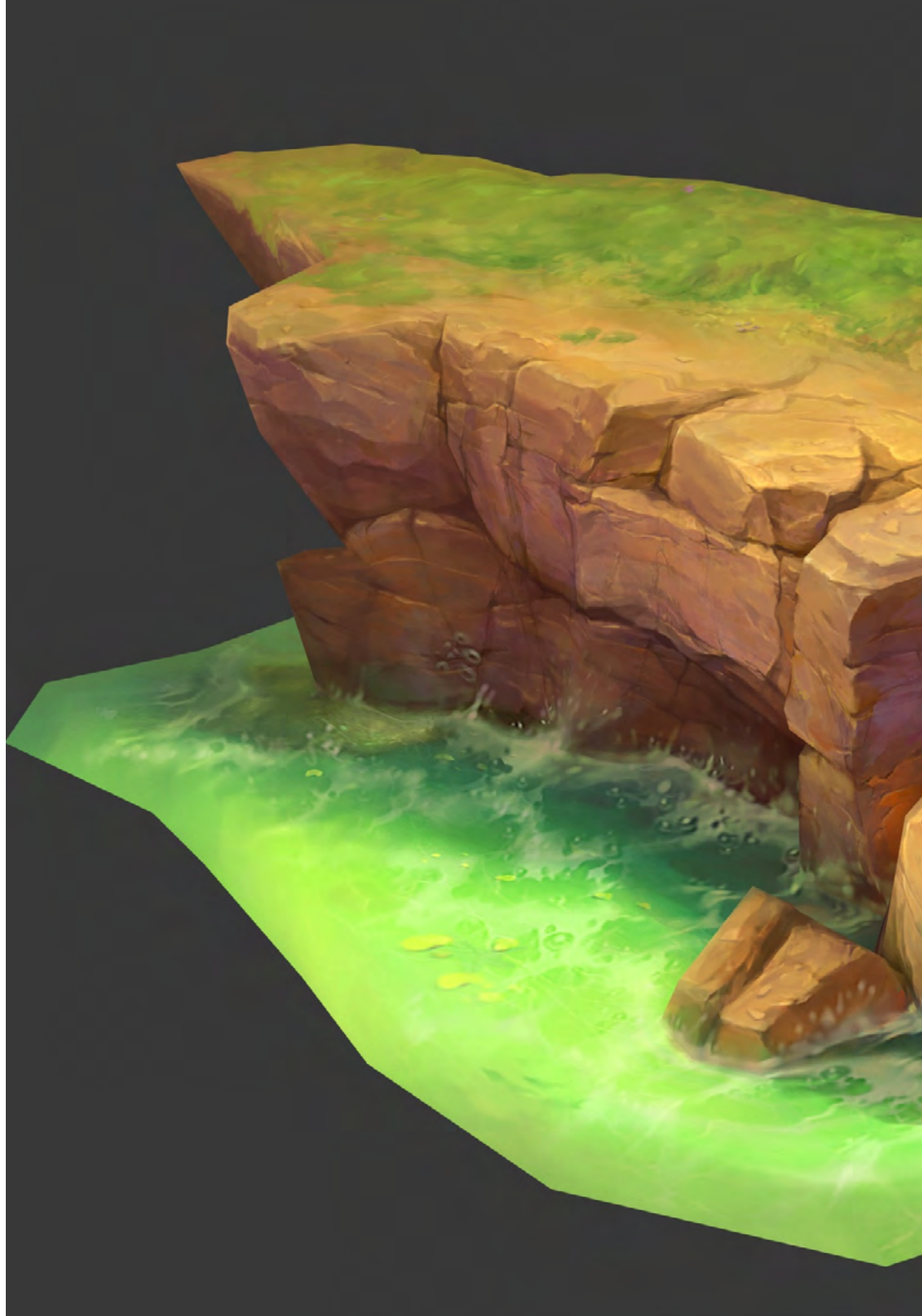
“

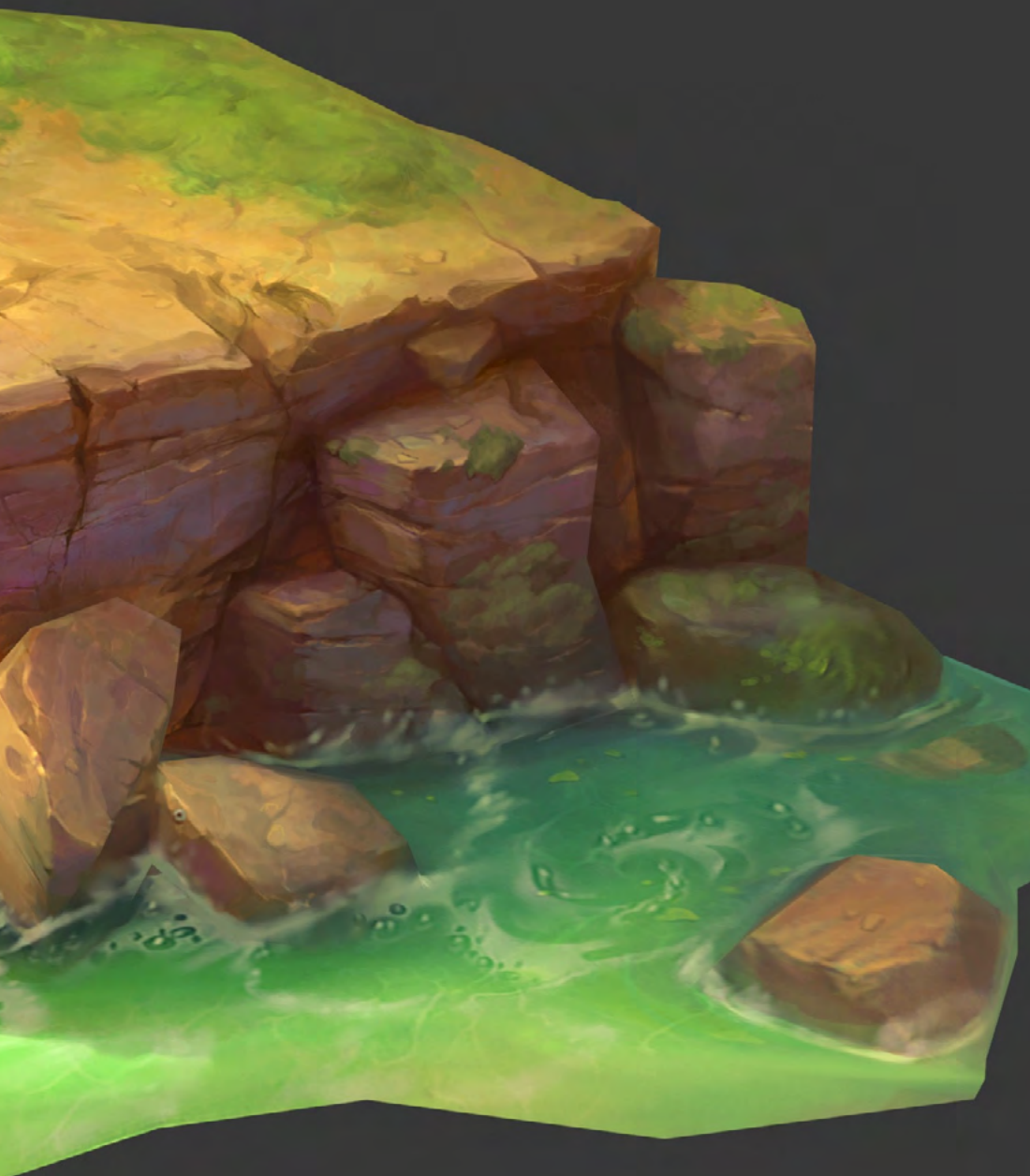
Crie um mundo fascinante de Realidade Virtual graças a este Curso”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelação de *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Compreender os fundamentos da retopologia
- ◆ Compreender os princípios básicos dos UVs
- ◆ Dominar o bake no *Substance Painter*
- ◆ Gerir camadas com perícia
- ◆ Ser capaz de criar um dossier e apresentar trabalhos a um nível profissional, com a máxima qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ♦ Dominar a modelagem no 3ds Max
- ♦ Conhecer a compatibilidade do 3ds Max com o Unity para RV
- ♦ Conhecer os modificadores mais utilizados e ser capaz de os utilizar com fluência
- ♦ Utilizar técnicas reais de fluxo de trabalho

“

Seja mais eficiente nos seus fluxos de trabalho e os estúdios criativos irão perceber a sua capacidade de lidar com grandes projetos”

03

Direção do curso

A equipa docente que compõe este Curso foi cuidadosamente selecionada pela TECH para garantir que os estudantes obtenham uma formação de qualidade em conformidade com as exigências da indústria dos videojogos de RV. Por esta razão, o corpo docente deste programa possui um currículo académico especializado em design gráfico e criação de videojogos, bem como experiência num setor que requer profissionais altamente qualificados.



“

Contar com um corpo docente especializado em design 3D no domínio dos videojogos de RV ajudá-lo-á a prosperar numa indústria em expansão”

Direção



Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior 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 ambiente para jogos PS4 na Rascal Revolt
- Licenciatura 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 para Videojogos pela Universidade U-Tad de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O programa deste Curso abordará os principais elementos que qualquer artista digital deve conhecer sobre um dos programas mais utilizados pelos estúdios de videojogos VR. O plano de estudos foi concebido para abranger todos os aspetos do programa 3DS Max, as suas possibilidades para a criação de personagens e objetos baseados na Realidade Virtual e a sua compatibilidade com o Unity. A extensa biblioteca de conteúdos multimédia apoiará a aprendizagem online que os designers recebem na sua procura de especialização numa área com grande procura.



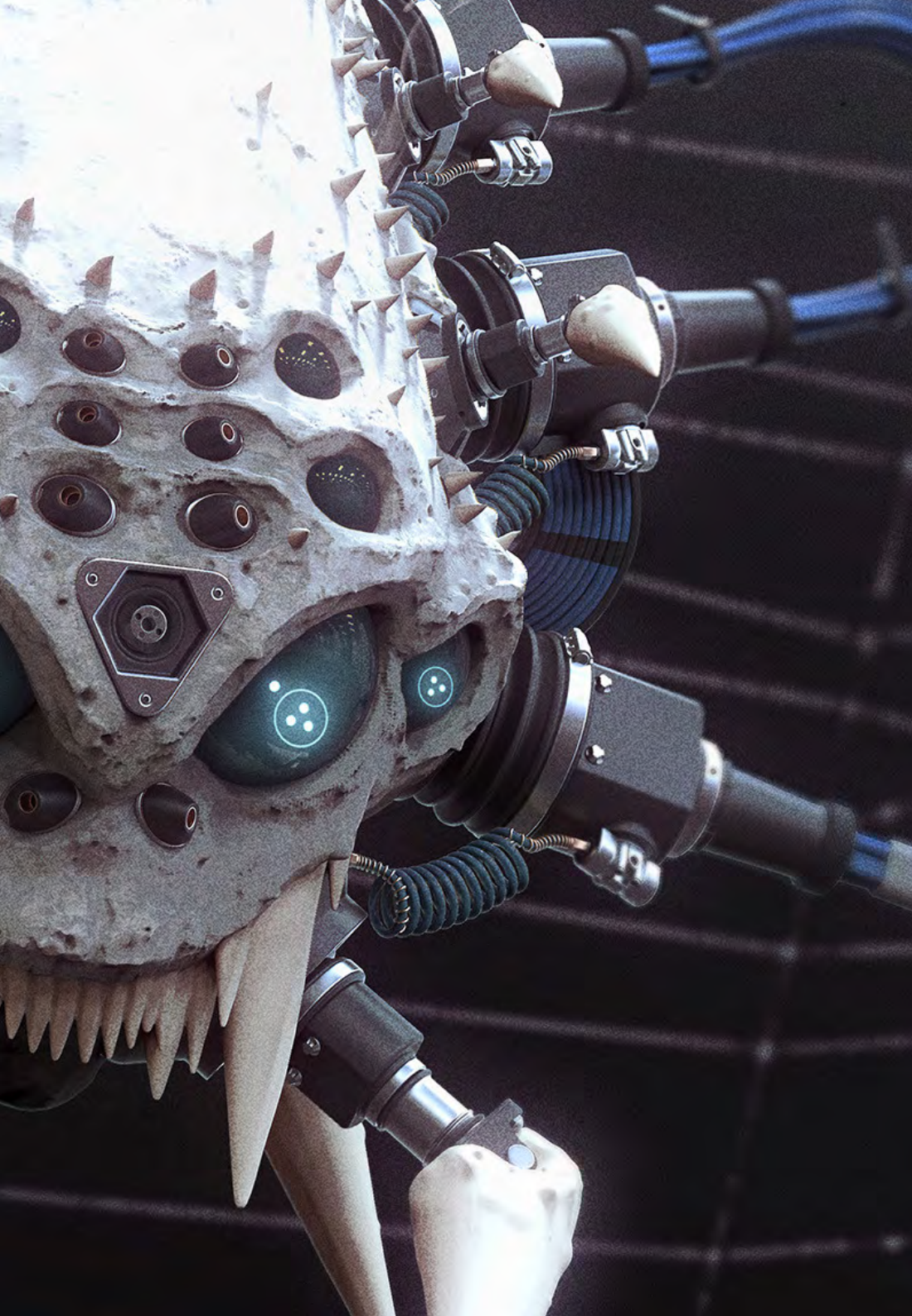
“

Sem dominar um dos programas mais completos de modelagem 3D paravideojogos de RV atualmente disponíveis, não conseguirá atingir o seu objetivo. Inscreva-se”

Módulo 1. 3DS Max

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





- 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. *Verificar se há erros na geometria*
 - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. *Exportar para o Unity*
 - 1.10.1. *Triangular o asset*
 - 1.10.2. *Direct X ou Open GL para Normais*
 - 1.10.3. *Conclusões*

“

Polir e detalhar os modelos 3D que contém o videojogo com profissionalismo, graças a este Curso”

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

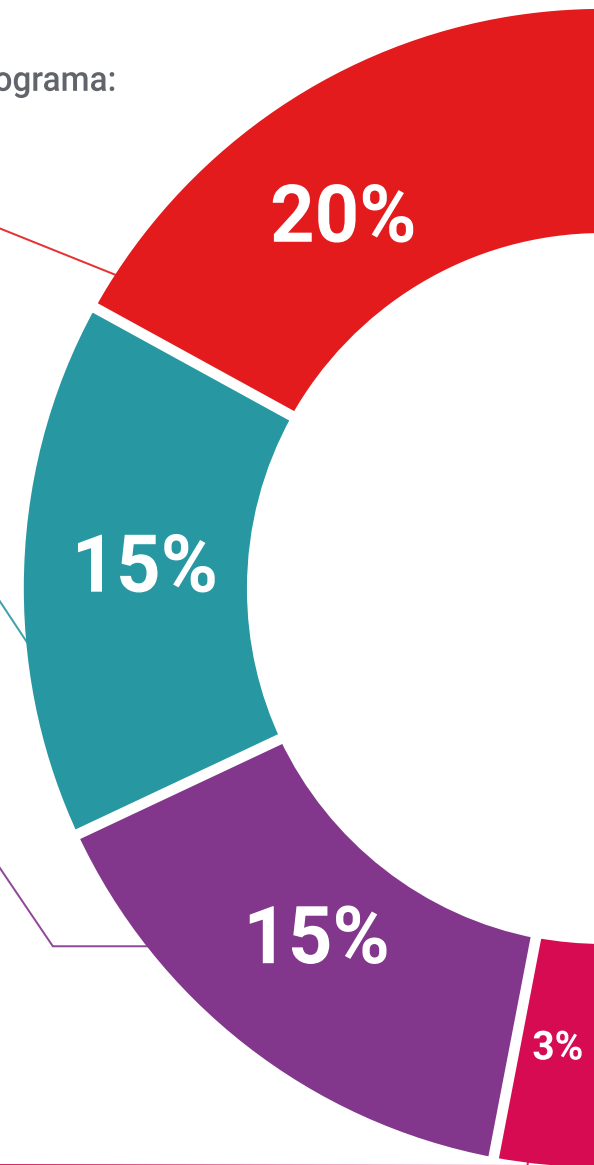
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



06

Certificação

O Curso de 3DS MAX em Arte para Realidade Virtual 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 3DS MAX em Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, 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 3DS MAX em Arte para Realidade Virtual**

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
presente
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso
3DS MAX em Arte para
Realidade Virtual

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

Curso

3DS MAX em Arte para
Realidade Virtual

