

Curso

Blender na Arte
para Realidade Virtual





Curso

Blender 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/blender-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

Os programas de software livre mantêm a sua importância na indústria de videogames de Realidade Virtual. Blender é uma aplicação multiplataforma que permitirá aos criadores artísticos realizar uma modelagem 3D com um resultado de alta qualidade e profissionalismo. As principais ferramentas para elevar a arte a outro nível encontram-se detalhadas nesta capacitação. O amplo conteúdo multimídia deste curso conduzirá os designers através dos principais pontos da interface, da modelagem *Hard Surface*, do *workflow* ou *addons*. Isto permitirá aos artistas digitais incorporar um dos programas mais utilizados em seus projetos, uma vez que o Blender é a ferramenta predominante na maioria dos *kits* de design dos grandes estúdios.





“

Através desta capacitação você obterá um domínio profissional do Blender”

O curso de Blender na Arte para Realidade Virtual está voltado para criadores e designers artísticos que pretendam dominar todos os programas disponibilizados, a fim de melhorar suas habilidades no setor artístico da Realidade Virtual.

O aluno conhecerá com maiores detalhes o Blender e todas suas possibilidades para alcançar os melhores resultados na modelagem 3D. Uma equipe de professores com experiência acadêmica em design gráfico e criação de videogames será responsável por estabelecer as diretrizes e mostrar ao aluno as ferramentas fundamentais para executar corretamente uma modelagem procedural, um projeto de animação ou o desenvolvimento de trabalhos com rapidez e melhor organização.

Ao longo deste programa educacional, o artista digital estará imerso nas simulações propostas para criar desenhos mais realistas. Uma aprendizagem com a qual se atingirá um nível superior de qualificação no setor de videogames de Realidade Virtual, onde são necessários criadores e designers capacitados.

Trata-se de uma excelente oportunidade de progresso no campo da arte para a Realidade Virtual, auxiliado por uma metodologia online que permitirá aos alunos conciliar sua vida pessoal e profissional com um ensino de qualidade. Os designers poderão acessar a biblioteca de conteúdos multimídia a qualquer momento com um dispositivo com conexão à internet. Desta forma, o aluno aprenderá no seu próprio ritmo, sem horários fixos ou aulas presenciais.

Este **Curso de Blender 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
- ◆ 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



Agregue uma ferramenta poderosa às suas habilidades profissionais e conquiste os melhores estúdios de videogames de VR"

“ *Não haverá design artístico 3D que você não consiga administrar. Através desta capacitação você poderá aprimorar sua técnica com Blender*”

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 inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Suas criações em 3D estão à altura dos melhores títulos do mercado. Domine todas as ferramentas através desta excelente capacitação.

Aprenda a realizar renderizações de qualidade com Eevee e Cycles. Aperfeiçoe suas animações e mostre todo o seu potencial graças a esta certificação.



02

Objetivos

O conteúdo deste curso de *Blender* na Arte para Realidade Virtual permitirá que, ao final desta capacitação, os artistas digitais sejam capazes de elaborar uma modelagem 3D, animação para VR e manejar as últimas ferramentas de pincelagem que foram incorporadas a esta aplicação multiplataforma. Além disso, um corpo docente com experiência na área orientará o aluno na obtenção de objetos VR de qualidade, realizando um projeto de maneira ágil e eficaz. O material interativo e as leituras complementares irão fornecer ao aluno todos os recursos necessários para melhorar suas competências.



“

A TECH Ihe proporcionará o conhecimento adequado para que você possa avançar na indústria de videogames de VR”



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 melhor se encaixam ao *Pipeline* do artista digital





Objetivos específicos

- ◆ Poder desenvolver materiais procedurais
- ◆ Ser capaz de animar uma modelagem
- ◆ Manejar de forma confortável as simulações de fluidos, cabelos, partículas e roupas
- ◆ Realizar *renderizações* de qualidade tanto em Eevee como em Cycles
- ◆ Aprender a manejar o novo *grease pencil* e como obter os melhores resultados
- ◆ Aprender a usar os novos *geometry nodes* e ser capaz de realizar uma modelagem totalmente procedural

“As simulações de casos práticos apresentados nesta capacitação irá levá-lo a situações reais vivenciadas em qualquer estúdio criativo”

03

Direção do curso

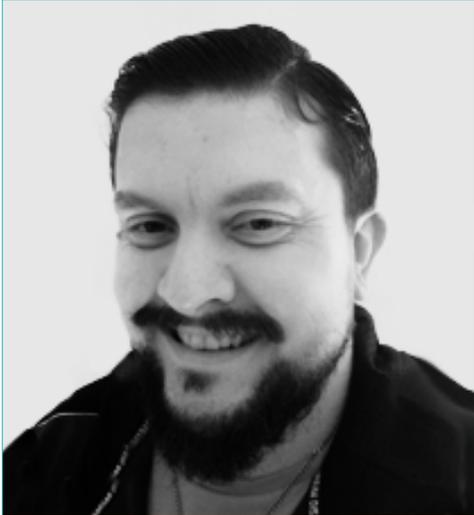
Em sua filosofia de proporcionar ao aluno uma educação de elite para todos, a TECH estabeleceu um processo de seleção criterioso para o corpo docente que ministra seus programas. Baseando-se nestas diretrizes, formou-se uma equipe profissional especializada com experiência na área, visando transmitir seu amplo conhecimento em design gráfico e na criação de videogames com tecnologia de Realidade Virtual. Casos simulados e resumos interativos complementam esta capacitação com uma aprendizagem dinâmica e prática.



“

Avance em sua trajetória profissional. Agregue ao seu kit de ferramentas de design um dos programas mais versáteis para suas criações artísticas em Realidade Virtual"

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

Professores

Sr. Pablo Morro

- ♦ Artista 3D especialista em modelagem, VFX e texturização
- ♦ Artista 3D em Mind Trips
- ♦ Graduado em Criação e Design de Videogames pela Universidade Jaume I



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo desta capacitação foi desenvolvido por um corpo docente qualificado com o objetivo de obter os melhores resultados na modelagem 3D, graças às múltiplas opções disponíveis no programa Blender. Considerando este objetivo, foi estabelecido um plano de estudos que detalha cada uma das ferramentas de modelagem, texturização e renderização oferecidas por este software. O sistema *Relearning*, baseado na repetição de conteúdos e o material multimídia proporcionado, contribuirão para consolidar uma aprendizagem que impulsionará a carreira profissional do designer.





“Um programa flexível que lhe permitirá acessar o conteúdo online a qualquer momento”

Módulo 1. Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Software *Blender*
 - 1.1.2. Controles e *Shortcuts*
 - 1.1.3. Cenas e customização
- 1.2. Modelagem
 - 1.2.1. Ferramentas
 - 1.2.2. Malhas
 - 1.2.3. Curvas e superfícies
- 1.3. Modificadores
 - 1.3.1. Modificadores
 - 1.3.2. Como são utilizados
 - 1.3.3. Tipos de modificadores
- 1.4. Modelagem *Hard Surface*
 - 1.4.1. Modelagem de *Prop*
 - 1.4.2. Modelagem de *Prop* evolução
 - 1.4.3. Modelagem de *Prop* final
- 1.5. Materiais
 - 1.5.1. Atribuição e componentes
 - 1.5.2. Criar materiais
 - 1.5.3. Criar materiais procedurais
- 1.6. Animação e *Rigging*
 - 1.6.1. *Keyframes*
 - 1.6.2. *Armaduras*
 - 1.6.3. *Constraints*
- 1.7. Simulação
 - 1.7.1. Fluidos
 - 1.7.2. Cabelos e partículas
 - 1.7.3. Roupas





- 1.8 Renderização
 - 1.8.1. *Cycles* e Eevee
 - 1.8.2. Luzes
 - 1.8.3. Câmeras
- 1.9 *Grease Pencil*
 - 1.9.1. Estrutura e primitivas
 - 1.9.2. Propriedades e modificadores
 - 1.9.3. Exemplos
- 1.10 *Geometry Nodes*
 - 1.10.1. Atributos
 - 1.10.2. Tipos de nós
 - 1.10.3. Exemplos práticos

“

Esta capacitação representará um diferencial em seus projetos artísticos e direcionará você para o setor de videogames baseado na Realidade Virtual”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo 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 maneira 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 em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

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

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas 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 e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem 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 abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos 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 mil 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 corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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



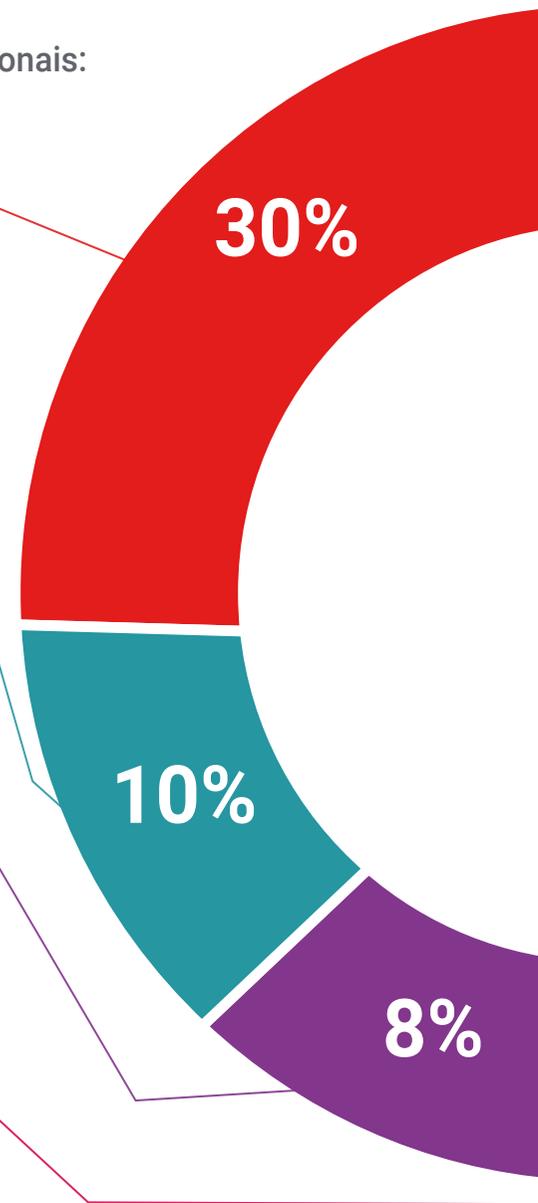
Práticas de habilidades e competências

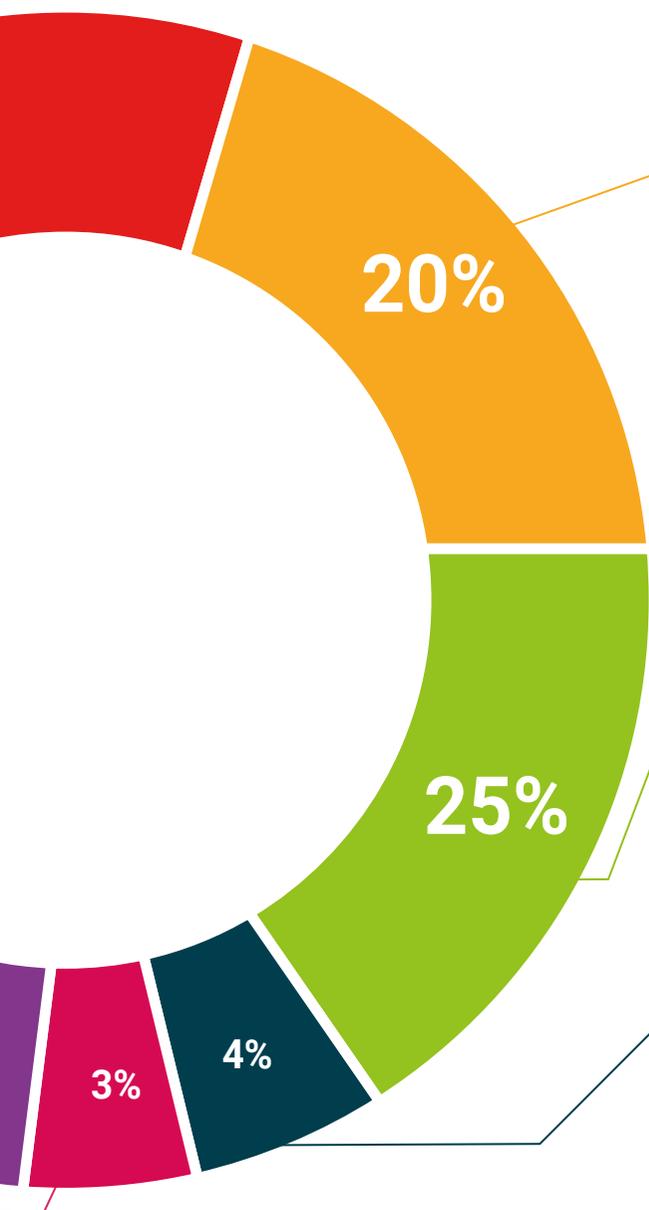
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do 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 para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

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



06

Certificado

O Curso de Blender 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 Blender 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 Blender na Arte para Realidade Virtual**

N.º 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
Blender 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

Blender na Arte
para Realidade Virtual

