

Curso

Modelação Hard Surface
para Personagens





Curso

Modelação Hard Surface para Personagens

- » 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-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

pág. 20

06

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

O setor de design tridimensional passou por uma grande transformação devido às novas tendências em animação e produção industrial. A Modelação Hard Surface para Personagens ganhou destaque neste mesmo panorama e realça a importância de os profissionais do setor progredirem nesta técnica para melhorarem a sua vantagem competitiva, acrescentarem valor ao seu percurso profissional e enfrentarem desafios complexos. De facto, estes mesmos desafios são cada vez mais evoluídos e desenvolvidos pelas melhorias tecnológicas. Um dos principais objetivos desta capacitação é garantir a aprendizagem com as melhores competências pedagógicas e aprofundar a teoria da criação de formas, a fim de desenvolver "mestres da forma".





“

*Gostaria de ser um verdadeiro mestre em
Modelação Hard Surface para Personagens?
Então este Curso é o que está à procura”*

Melhorar as ferramentas de Modelação Hard Surface para Personagens é agora possível num modo totalmente online com este Curso de 6 semanas ministrado pela TECH Universidade Tecnológica. Este programa dá acesso a todo o material em formato multimédia para que o utilizador possa progredir no conteúdo ao seu próprio ritmo, podendo adaptar-se a qualquer tipo de rotina.

O programa centra-se na especialização da modelação de *Sculpt* e na conceção do tipo de *Sculpt* que é desenvolvido no modelo prático que será realizado à *posteriori*. Para tal, propõe-se um conhecimento alargado das ferramentas que tornarão possível o trabalho, bem como a compreensão da forma como os acessórios das personagens intervêm no conceito.

Além disso, o conteúdo centra-se na aprendizagem pormenorizada de como limpar malhas para exportação, uma etapa fundamental no processo de modelação *Hard Surface* e na modelação tridimensional em geral, uma vez que as malhas são um elemento indispensável para controlar a modelação 3D.

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

Este **Curso de Modelação Hard Surface para Personagens** 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 Hard Surface para Personagens
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações científicas e 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



Impulsionar a sua carreira no domínio do design gráfico, especializando-se em Modelação Hard Surface de Personagens"



Atualizar-se em Modelação Hard Surface para Personagens nunca foi tão fácil como com este Curso"

Neste Curso, aprenderá a lidar perfeitamente com a modelação Sculpt e a desenvolvê-la num modelo específico.

Desafie a sua carreira profissional como designer com este programa de 6 semanas em Modelação Hard Surface para Personagens.

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor da moda, que contribuem com a sua experiência profissional, bem como especialistas reconhecidos de empresas de renome e de universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-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, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

Este Curso de Modelação Hard Surface para Personagens favorece a aquisição das competências necessárias aos alunos, pelo que o seu programa e objetivos são bastante específicos. 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. Desta forma, os objetivos são ajustados às necessidades exigidas pelos utilizadores.





“

Tornar-se-á um verdadeiro especialista em Modelação Hard Surface para Personagens graças aos objetivos definidos pela gestão e pelo ensino do programa”



Objetivos gerais

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





Objetivos específicos

- ◆ Funcionamento da modelação *Sculpt*
- ◆ Ter um conhecimento exaustivo das ferramentas que permitirão melhorar o 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*



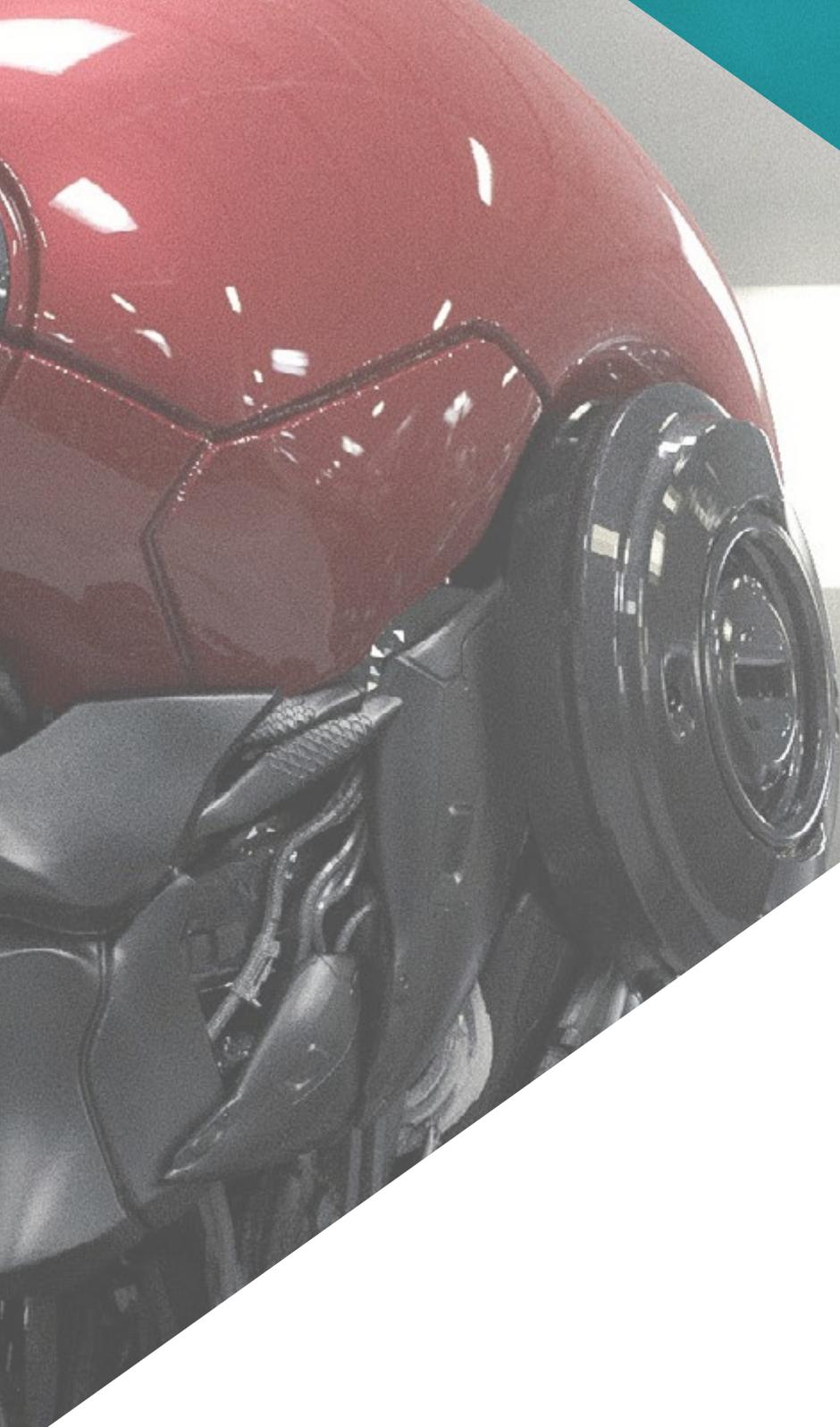
Descubra o excitante mundo da Modelação Hard Surface para Personagens com este Curso"

03

Direção do curso

Este programa foi concebido graças à experiência de um corpo docente selecionado. São profissionais do mais alto nível e estão interessados em fornecer os conteúdos mais atuais e de vanguarda no setor do design. Desta forma, o aluno poderá aprender a fazer diferentes superfícies, independentemente da área em que se especializar, completando os seus estudos num setor com grande procura a nível internacional.



A close-up photograph of a red robot head, likely Optimus Prime, showing a circular sensor or eye. The robot is set against a blurred background. The image is partially obscured by a teal and white geometric overlay.

“

Faça com que o seu currículo se destaque graças às melhores certificações desenvolvidas por especialistas no assunto”

Direção



Dr. Gabriel Agustín Salvo Bustos

- ♦ 9 anos de experiência em Modelação Aeronáutica 3D
- ♦ 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 produto 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, C.P.R.O.D.I



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa, concebido pela direção e por professores especialistas na área, baseia-se na consolidação dos conhecimentos teóricos para que tudo o que é estudado possa ser aplicado na prática. A partir do estudo de ferramentas como o ZBrush, diferentes pincéis e esculturas ou configuração de pincéis, a compreensão da interface é aprofundada. O resto do conteúdo permite a elaboração da modelação inicial de uma personagem, para terminar com a sua limpeza e pose.



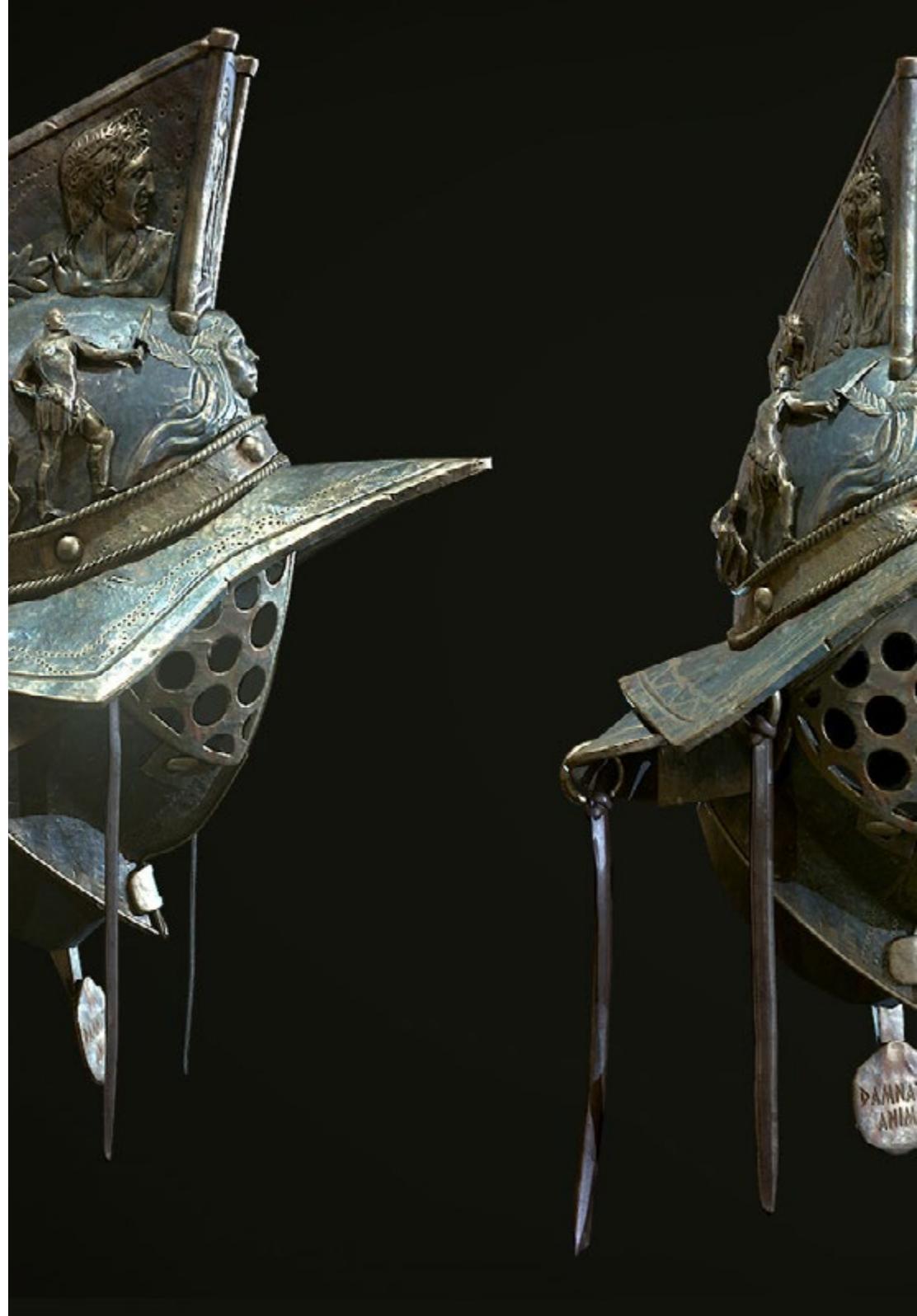


“

Consolidamos os conceitos teóricos para que a sua modelação específica seja perfeita”

Módulo 1. Modelação 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. Trabalhar 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. Modelação inicial da 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. Criar as suas ferramentas
 - 1.9.3. Reconstruir as suas ferramentas
- 1.10. Finalização
 - 1.10.1. Posar o modelo
 - 1.10.2. Materiais
 - 1.10.3. Renderização



Uma aprendizagem eminentemente prática onde poderá pôr à prova os seus conhecimentos desde o primeiro momento"

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.



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

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 Hard Surface de Personagens garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido 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 Hard Surface para Personagens** 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 Hard Surface para Personagens**

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 com 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 sim

tech universidade
tecnológica

Curso

Modelação Hard Surface
para Personagens

- » 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 Hard Surface
para Personagens

