

Curso

Modelação de Personagens em 3D



Curso

Modelação de Personagens em 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-personagens-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

Atualmente, a tecnologia avançou a um ritmo em que as grandes produções e o CGI dominam a indústria audiovisual a todos os níveis. Desde séries para plataformas como Netflix ou Disney+ até grandes títulos de videogames ou filmes de Hollywood, os departamentos de modelação e escultura 3D têm mais trabalho do que nunca para desenvolver personagens de todos os tipos em três dimensões. À medida que a tecnologia melhora, o mesmo acontece com todos os softwares e processos relacionados com a modelação 3D, pelo que este programa da TECH responde às necessidades dos profissionais para continuarem a melhorar no setor, liderando a inovação e as últimas tendências criativas.





“

As suas personagens 3D terão o detalhe necessário para surpreender o público em geral e especializado, garantindo-lhe um bom futuro na indústria criativa"

As personagens digitais recriadas em 3D dominam quase todos os títulos de entretenimento audiovisual atuais. Obviamente que nos videogames têm uma grande presença, mas nos filmes e séries é cada vez mais comum a incorporação de CGI que anteriormente só era acessível às grandes produções de Hollywood.

Isto resulta numa procura crescente no mercado de especialistas em modelação 3D que compreendam todas as técnicas e metodologias mais recentes. Assim, existem amplas oportunidades de crescimento dentro do próprio setor, onde os profissionais mais qualificados poderão liderar as suas próprias equipas ou realizar sozinhos projetos de grande sucesso.

Tendo em conta todas estas circunstâncias, a TECH preparou o melhor programa possível em Modelação de Personagens 3D, utilizando as técnicas mais inovadoras da indústria para que o aluno se destaque no seu trabalho diário e possa candidatar-se a projetos e cargos de maior relevância dentro do setor.

Uma certificação que responde a todas as necessidades dos seus alunos, uma vez que também é ministrada totalmente online para que estes possam conciliar a sua capacitação com as suas responsabilidades pessoais ou profissionais. Todos os conteúdos didáticos estão disponíveis desde o primeiro dia e podem ser descarregados para qualquer dispositivo com ligação à Internet.

Este **Curso de Modelação de Personagens em 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



Esta é a melhor altura para se destacar na indústria, criando as personagens 3D mais detalhadas e realistas do seu setor”

“*Inscreva-se hoje neste Curso da TECH e comece já a melhorar a sua metodologia de modelação para conseguir a promoção que deseja*”

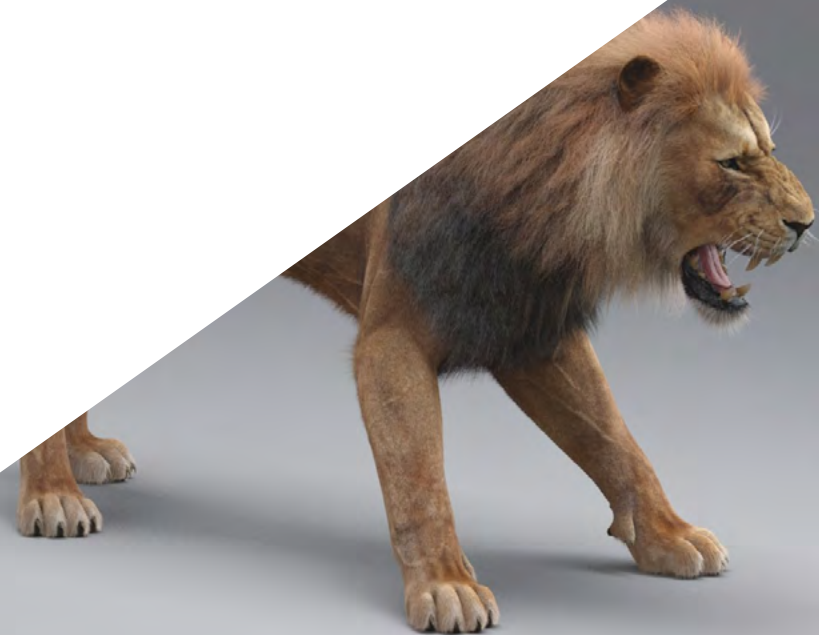
O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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 treinar 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, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Poderá assumir a responsabilidade de criar as personagens das melhores produções de videojogos ou de cinema graças às suas técnicas cuidadosas e pormenorizadas.

Faça os seus projetos brilharem diante de todos os tipos de público com personagens que cativam os olhos dos espectadores de todo o mundo.



02

Objetivos

O objetivo desta certificação é oferecer aos seus alunos uma capacitação completa em Modelação de Personagens 3D, com técnicas avançadas que lhes permitirão não só melhorar o seu desempenho profissional, mas também optar por melhores empregos na indústria. Assim, a TECH esforça-se por garantir que os seus estudantes tirem o máximo partido das suas certificações, com conhecimentos adequados e adaptados às suas próprias exigências profissionais e pessoais.





“

Ao oficializar a sua inscrição, estará a dar o passo certo para o aperfeiçoamento profissional que merece no mundo da modelação 3D"



Objetivos gerais

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

- ◆ Concentrar os conhecimentos anatómicos em formas mais simples e em *cartoon*
- ◆ Criar um modelo de desenho animado detalhado de raiz aplicando as aprendizagens anteriores
- ◆ Rever as técnicas aprendidas no programa num estilo diferente da modelação



Esta será a sua grande oportunidade de melhorar profissionalmente através de um conhecimento único da modelação de personagens 3D"



03

Direção do curso

Esta certificação é dirigida por uma equipa de profissionais versados em modelação de personagens 3D, o que significa que o aluno tem acesso a material de alto nível baseado em casos reais com que se depara diariamente, fornecendo soluções de vanguarda que o tornam uma parte essencial do organigrama empresarial. Desta forma, o estudante conta com os conselhos de um corpo docente que sabe o que é necessário para se destacar na sua profissão.





“

Destaque-se no mundo da Modelação de Personagens 3D, tornando as suas personagens tão detalhadas e realistas quanto possível”

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

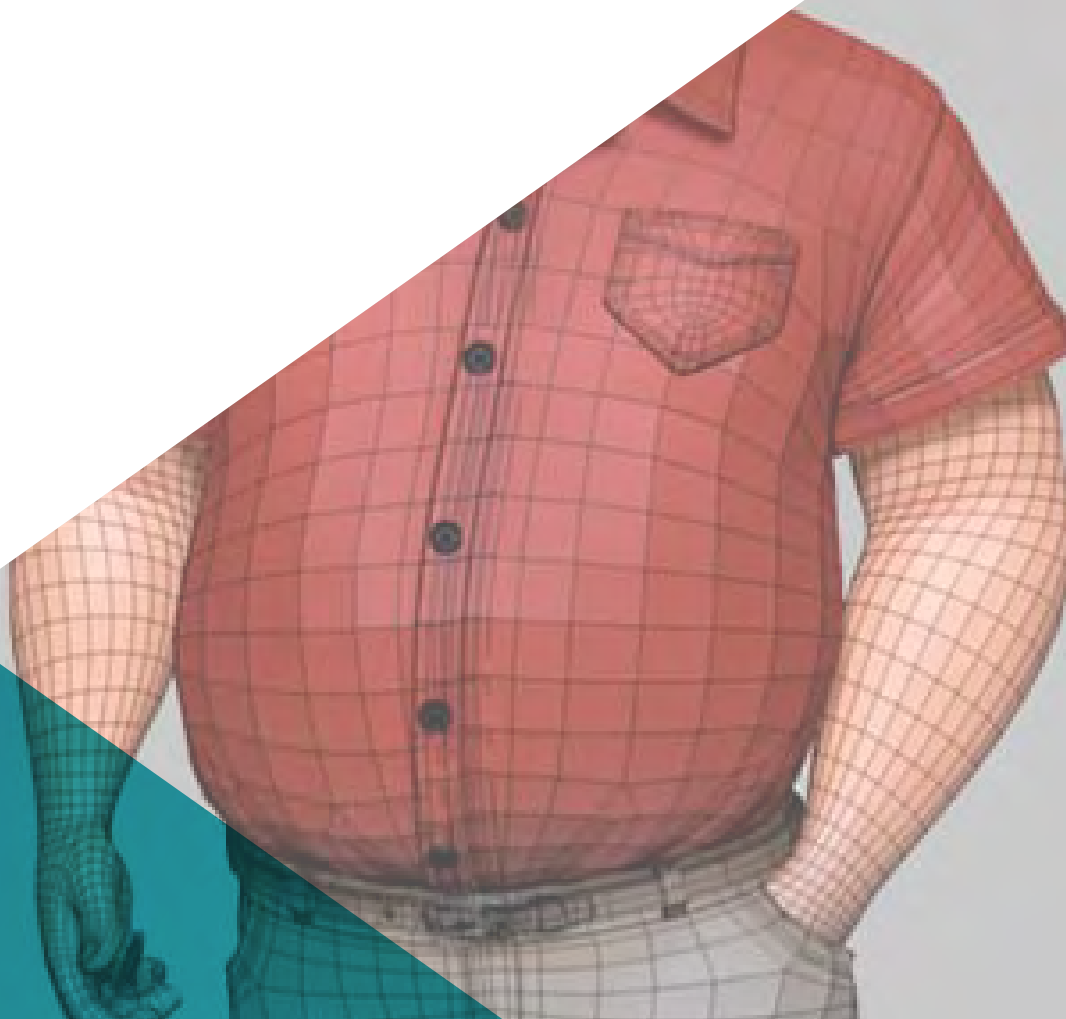
- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Artista Concetual, Modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc
- ♦ Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola 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

A metodologia educativa utilizada pela TECH permite aos seus alunos tirar o máximo partido das suas certificações. Assim, neste Curso de Modelação de Personagens 3D, o aluno tem acesso a material didático de grande qualidade, complementado com conteúdos audiovisuais e exemplos práticos que, para além de aligeirarem a carga letiva, o aluno vê *in situ* a aplicação de refinamento de modelos, retopologia limpa e texturização no Substance Painter.





“

*Ficará preparado para os grandes desafios
que os melhores empregos na indústria da
modelação 3D lhe reservam"*

Módulo 1. Personagens estilizadas

- 1.1. Escolha de uma Personagem estilizada e *Blocking* das formas base
 - 1.1.1. Referências e *concept arts*
 - 1.1.2. Formas base
 - 1.1.3. Deformidades e formas do fantástico
- 1.2. Conversão do nosso modelo *Low Poly* em *High Poly*: esculpido da cabeça, do cabelo e do rosto
 - 1.2.1. *Blocking* da cabeça
 - 1.2.2. Novas técnicas de criação de cabelo
 - 1.2.3. Realização de melhorias
- 1.3. Aperfeiçoamento do modelo: mãos e pés
 - 1.3.1. Esculpido avançado
 - 1.3.2. Aperfeiçoamento das formas gerais
 - 1.3.3. Limpeza e suavizar de formas
- 1.4. Criação de mandíbula e dentes
 - 1.4.1. Criação de dentes humanos
 - 1.4.2. Aumentar polígonos
 - 1.4.3. Detalhes finos dos dentes no ZBrush
- 1.5. Modelação da roupa e dos acessórios
 - 1.5.1. Tipos de roupa dos *cartoon*
 - 1.5.2. Zmodeler
 - 1.5.3. Modelação no Maya aplicada
- 1.6. Retopologia e criação de topologia limpa de raiz
 - 1.6.1. Retopologia
 - 1.6.2. Loops de acordo com o modelo
 - 1.6.3. Otimização do Maya



- 1.7. *UV Mapping & Baking*
 - 1.7.1. UVs
 - 1.7.2. Substance Painter: Bake
 - 1.7.3. Polir Bake
- 1.8. *Texturização e Pintura no Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: texturização
 - 1.8.2. Técnicas de *desenho animado pintado à mão*
 - 1.8.3. *Fill layers* com geradores e máscaras
- 1.9. *Iluminação e renderização*
 - 1.9.1. Iluminando da nossa personagem
 - 1.9.2. Teoria das cores e apresentação
 - 1.9.3. Substance Painter: Renderização
- 1.10. *Pose e apresentação final*
 - 1.10.1. Diorama
 - 1.10.2. Técnicas de pose
 - 1.10.3. Apresentação do modelo



Obtenha o seu certificado do Curso de Modelação de Personagens 3D diretamente, sem ter de fazer um trabalho final"

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.



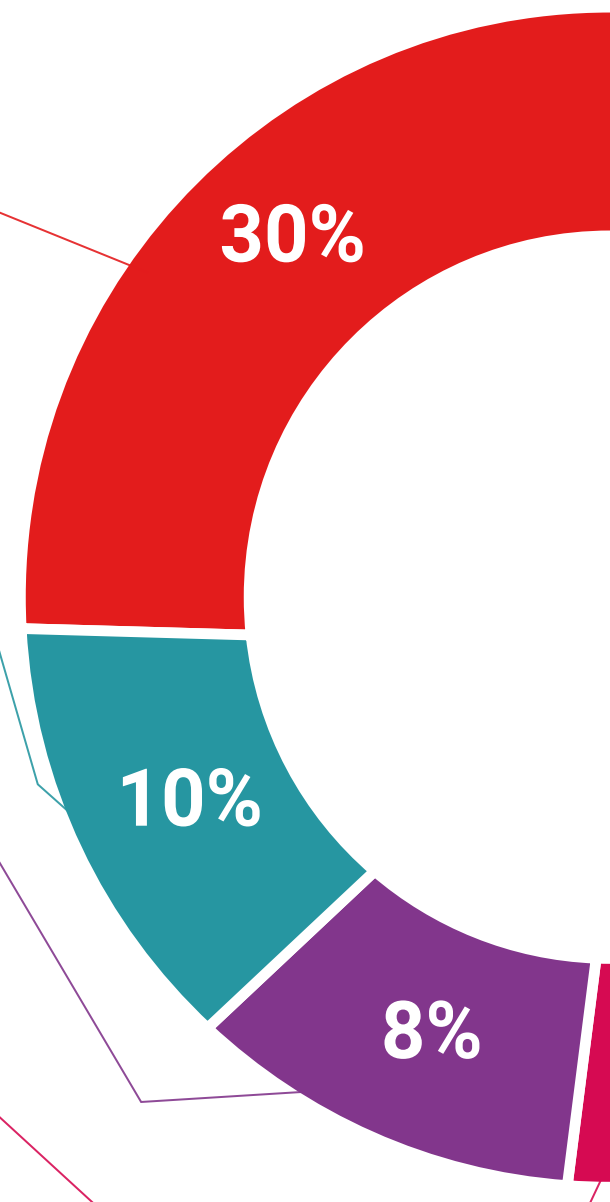
Práticas de aptidões e competências

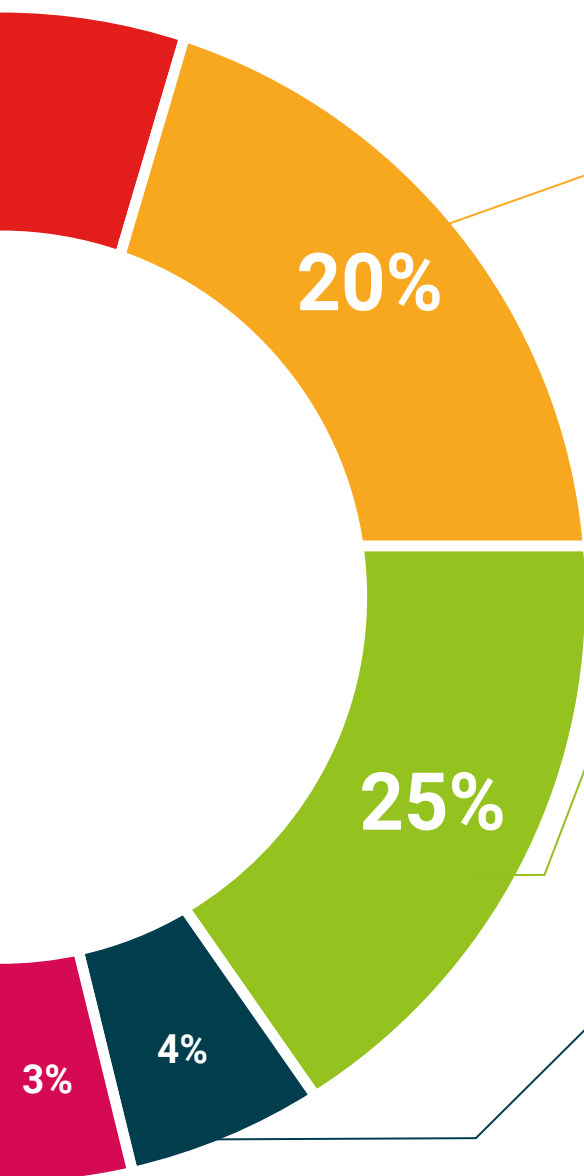
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 de Personagens em 3D garante, para além de um 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 de Personagens em 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 de Personagens em 3D**

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 Personagens em 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 Personagens em 3D

