

Curso

Modelagem 3D com Blender





Curso

Modelagem 3D com Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/curso/modelagem-3d-blender

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

A modelagem 3D é um campo que, entre todos os aspectos do design tridimensional, exige cada vez mais conhecimento especializado na área. O Blender é uma das ferramentas mais utilizadas por modeladores 3D profissionais especializados em 3DS Max. É fundamental aprender a utilizá-lo adequadamente para poder enfrentar os desafios que surgem em sua carreira profissional. Este programa educacional não apenas fornecerá as informações necessárias, mas também poderá ser facilmente adaptado à rotina devido às facilidades disponibilizadas pela modalidade online.





“

Torne-se um autêntico especialista na ferramenta Blender oferecida pelo 3DS Max de última geração"

Este Curso Universitário idealizado pela TECH aprofunda-se na ferramenta Blender, pertencente ao programa 3DS Max, com os melhores recursos pedagógicos e em modalidade online para facilitar os estudos dentro da rotina diária. Assim, este Curso Universitário foi projetado para que os usuários aprendam a utilizar essas ferramentas, sempre guiados por um corpo docente especializado na área, em um plano simples de 6 semanas de duração. Além disso, é possível acessar todo o material multimídia de qualquer lugar com conexão à internet.

Um dos aspectos mais destacados do programa é que ele se concentra em ensinar a interface da ferramenta e como manuseá-la, para garantir um resultado mais profissional no menor tempo possível. Isso garante que os profissionais consigam se familiarizar facilmente com o Blender.

Por outro lado, o plano de estudos também se foca em comparar cada ferramenta com seu equivalente no modo poligonal e conhecer seus benefícios, uma questão interessante e relevante se o designer quiser continuar aprofundando-se na modelagem poligonal. Também serão exploradas as ferramentas utilizadas em todo o processo de modelagem 3D e sua otimização.

Da mesma forma, os especialistas por trás do desenvolvimento deste Curso Universitário estabeleceram como habilidade importante a identificação de erros em modelagens 3D e como resolvê-los da maneira mais inteligente. Assim, na TECH, não se enfatiza apenas um ensino teórico e prático excepcional, mas também o desenvolvimento de habilidades profissionais.

Este **Curso de Modelagem 3D com Blender** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Modelagem 3D com Blender
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a 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



Você aprenderá a usar o Blender com os melhores especialistas de forma muito mais rápida, graças ao nosso programa baseado em objetivos"

“*Na TECH, não enfatizamos apenas o ensino teórico e prático de excelência, mas também o desenvolvimento de habilidades profissionais. O que você está esperando?*”

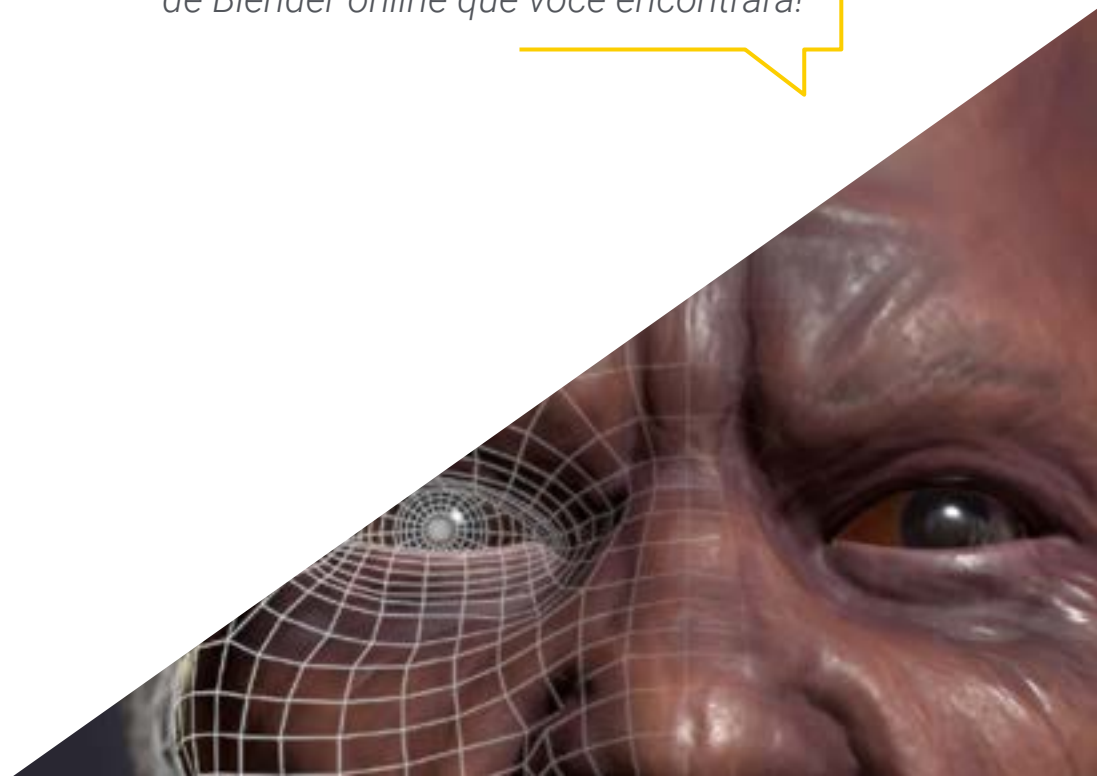
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

Explore a útil ferramenta Blender com as melhores adaptações didáticas e de forma online para que você possa se atualizar de forma confortável.

Se você deseja aprimorar suas habilidades e aproveitar ao máximo o seu tempo, este é o melhor Curso Universitário de Blender online que você encontrará!

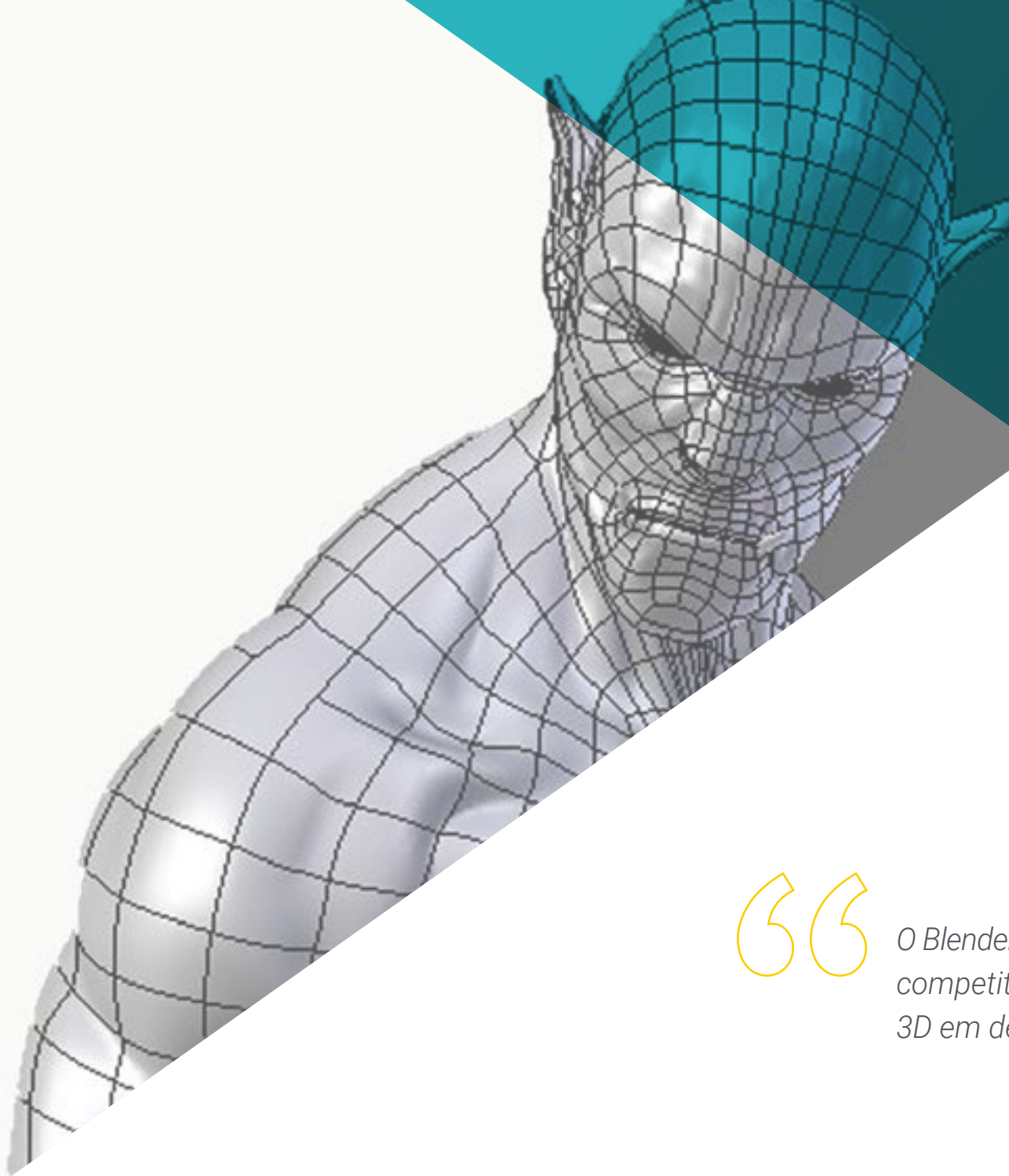


02

Objetivos

Este Curso de Modelagem 3D com Blender visa proporcionar uma aprendizagem sólida, eficaz e de qualidade a todos os especialistas na área e usuários que necessitam aprender a utilizar esta ferramenta. Com o respaldo de autênticos profissionais do setor, o plano de estudos deste programa se adapta a todas as exigências do mercado de trabalho e do campo da capacitação. Os objetivos são desenvolvidos, portanto, graças a um estudo incisivo realizado pela direção e pelo corpo docente do programa, preparando os alunos para se tornarem verdadeiros especialistas na ferramenta Graphite Tool do programa 3DS Max.





“

O Blender proporcionará uma vantagem competitiva no campo da modelagem 3D em design gráfico”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer detalhadamente todas as etapas para criar uma modelagem 3D profissional
- ◆ Conhecer e entender o funcionamento das texturas e como elas influenciam a modelagem
- ◆ Dominar vários programas voltados à modelagem, texturização e tempo real utilizados no mundo profissional da atualidade
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos na solução de problemas de modelagem
- ◆ Ter habilidade com os conhecimentos adquiridos para criar seus próprios projetos e acrescentar de forma inteligente ao seu portfólio
- ◆ Desenvolver os recursos de cada programa para obter o melhor efeito para sua modelagem





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer em detalhes a ferramenta Blender, a mais utilizada pelos profissionais
- ◆ Aprender sua interface e dominá-la para um resultado mais profissional em menos tempo
- ◆ Comparar cada ferramenta com sua contraparte no modo poligonal e conhecer seus benefícios
- ◆ Conhecer as ferramentas a serem utilizadas durante todo o processo de modelagem 3D e sua otimização
- ◆ Encontrar erros na modelagem 3D e saber como solucioná-los da maneira mais inteligente



Saiba como encontrar erros na modelagem 3D e como corrigi-los de forma inteligente"



03

Direção do curso

Este programa foi desenvolvido de acordo com as diretrizes de uma equipe de especialistas de altíssimo prestígio. São profissionais que dedicaram suas vidas ao desenvolvimento de técnicas de texturização, mantendo-se na vanguarda da indústria e desenvolvendo sua prática profissional nos melhores estúdios de animação e projetos de âmbito internacional. Desta forma, ao apresentar o conteúdo e os diversos materiais didáticos, o aluno adquirirá os conhecimentos mais atuais e requisitados desta indústria.



“

O corpo docente deste Curso Universitário é formado por autênticos profissionais do setor"

Direção



Sra. Teresa Vidal Peig

- ♦ Especialista em Artes e Tecnologia (arte digital, 2D, 3D, VR e AR)
- ♦ Designer e criadora de esboços de personagens 2D para videogames para celular
- ♦ Designer na Sara Lee, Motos Bordy, Hebo e Full Gass
- ♦ Docente e diretora de Mestrado em Programação de Videogames
- ♦ Docente na Universidade de Girona
- ♦ Doutora em Arquitetura pela Universidade Politécnica da Catalunha
- ♦ Formada em Belas Artes pela Universidade de Barcelona

Professores

Sr. Dimas Alcalde Perelló

- ♦ Especialista em criação artística para videogames e jogos aplicados
- ♦ Lead artist na BluetechWorlds
- ♦ Docente no curso de graduação em Criação Artística para Videogames e Jogos Aplicados, ENTI UB
- ♦ Graduado em Criação Artística para Videogames e Jogos Aplicados pela Universidade de Barcelona
- ♦ Mestrado em Formação de Professores para o Ensino Fundamental Obrigatório e Ensino Médio, Formação Profissional e Ensino de Línguas pela Universidade de la Rioja (UNIR)
- ♦ Técnico em Animação 3D, Jogos e Ambientes Interativos pelo Centro de Estudos Fotográficos



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Modelagem 3D com Blender é de natureza específica. Tanto a direção do programa quanto os docentes que o formulam, projetaram um programa de aprendizado específico que prepara o usuário para o trabalho autônomo com a ferramenta. Destacam-se vários aspectos importantes do conteúdo, como o aprofundamento na interface, nos subobjetos e na seleção dos mesmos, na edição e geometria, assim como o trabalho com as ferramentas semelhantes ao modo poligonal.



“

Você já ouviu falar do Blender e gostaria de aprender a usá-lo? Confira este Curso Universitário que disponibilizamos, adaptado às suas necessidades de aprendizagem”

Módulo 1. Modelagem 3D com Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Instalação e configuração Inicial
 - 1.1.2. Menus suspensos e modos de interface
 - 1.1.3. Navegação no ambiente 3D
- 1.2. Criação de objetos e seleção
 - 1.2.2. Modificar topologia básica
 - 1.2.3. Modos de trabalho
- 1.3. Edição
 - 1.3.1. Adicionar nova geometria
 - 1.3.2. Modificação de geometria
 - 1.3.3. Modificadores e Espelhamento
- 1.4. Geometria
 - 1.4.1. Modificador Smooth
 - 1.4.1. Unir e separar malhas
 - 1.4.2. Destriangular
- 1.5. Modo de Edição
 - 1.5.1. Unidades básicas de modelagem
 - 1.5.2. Loops
 - 1.5.3. Tris e Ngones
 - 1.5.4. Subdivisão - Ferramenta e Modificador
 - 1.5.5. Visibilidade - Ocultar e revelar objetos
 - 1.5.6. Snap
 - 1.5.7. Modos de visualização suave ou plana
- 1.6. Retopologia
 - 1.6.1. Conformação de uma malha sobre outra
 - 1.6.2. Criação de objetos usando o cursor 3D



- 1.7. Modelagem orgânica
 - 1.7.1. Forma e Topologia
 - 1.7.2. Uso de curvas
 - 1.7.3. Surface e Nurbs
- 1.8. Sculpting
 - 1.8.1. Pincéis e comandos
 - 1.8.2. Uso do remesher
- 1.9. Seleção
 - 1.9.1. Seleções de malhas
 - 1.9.2. Modificação de seleções
 - 1.9.3. Seleção por vértices, arestas ou faces
- 1.10. Pintura de Vértices
 - 1.10.1. Opções de pincel
 - 1.10.3. Criação de IDMaps



Um conteúdo projetado para adquirir o melhor conhecimento em Blender em apenas 6 semanas"

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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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 programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.*”

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um 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 vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes 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 com que você se envolva 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, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.

Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



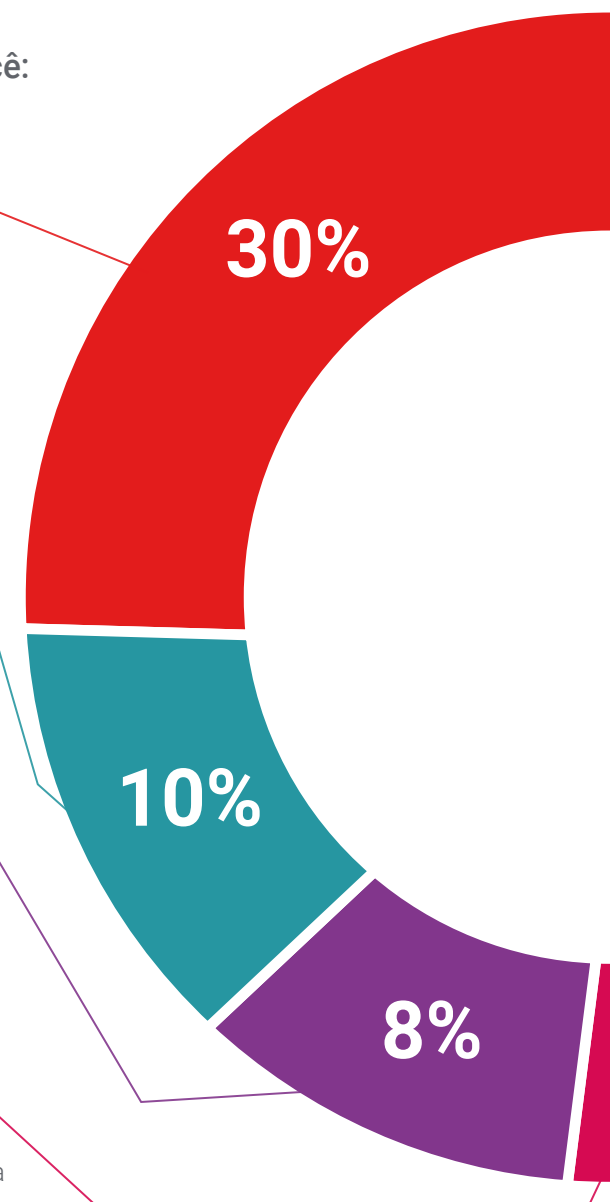
Práticas de habilidades e competências

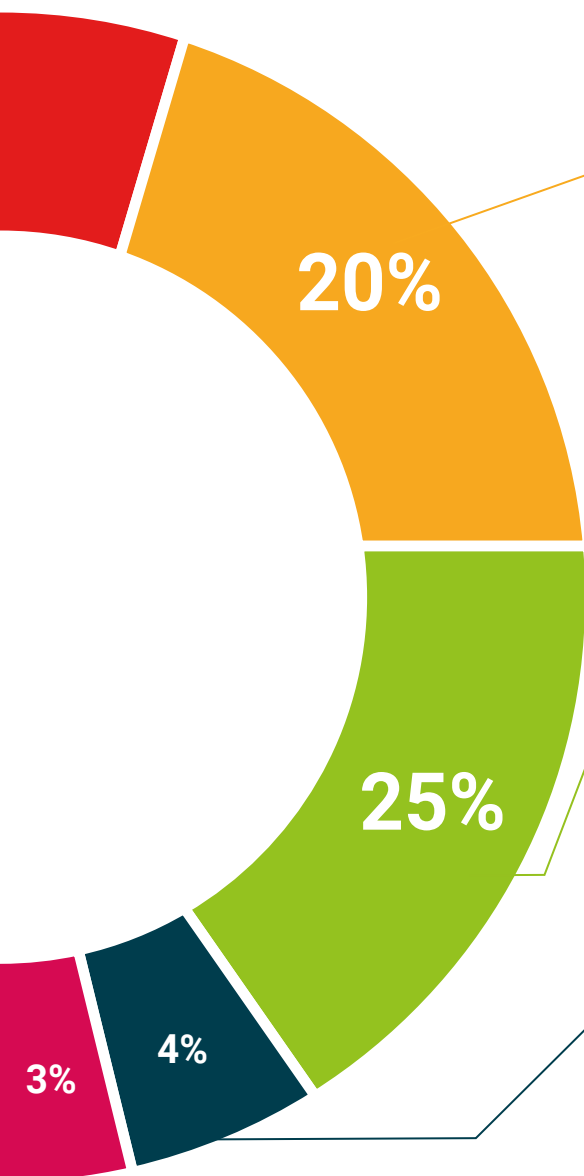
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, 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".



Testing & Retesting

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



06

Certificado

O Curso de Modelagem 3D com Blender 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 Modelagem 3D com Blender** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **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 de carreira profissional.

Título: **Curso de Modelagem 3D com Blender**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Curso

Modelagem 3D com Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Modelagem 3D com Blender

