

Curso

Renderização, Iluminação
e Pose de Modelos 3D





Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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/renderizacao-iluminacao-pose-modelos-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

A iluminação, a renderização e a pose de modelos 3D são fundamentais na indústria, não só para melhorar a qualidade e o realismo do trabalho final, mas também para saber como estruturar uma melhor apresentação de todo o trabalho profissional. Um designer 3D com as competências adequadas neste domínio pode desenvolver um portefólio muito mais visual e apelativo do que os outros candidatos, destacando mais o seu melhor trabalho. Por isso, a TECH incluiu nesta certificação uma multiplicidade de processos e técnicas de modelação 3D com os quais o aluno pode destacar-se no seu setor e dar um impulso significativo à sua própria carreira profissional.





“

Terá uma apresentação muito mais requintada de todo o material que criou, com poses e iluminação que realcem as melhores características do seu trabalho”

A iluminação e a postura corretas são essenciais para qualquer trabalho de design, pois são dois dos elementos mais importantes quando se trata de apresentar os resultados de um projeto profissional. Muitos designers não possuem todas as competências importantes nesta área, pelo que não conseguem desenvolver um portefólio de qualidade que atraia potenciais clientes ou estúdios do mais alto nível.

Em resposta a esta procura do mercado, a TECH desenvolveu esta certificação que, para além de oferecer uma capacitação completa em iluminação e poses de modelos 3D, também entra no processo de renderização propriamente dito, a fim de poupar tempo de trabalho ao aluno e assim melhorar a sua metodologia diária.

O aluno aprenderá a lidar com estas facetas em ferramentas como o Zbrush, Maya ou Mixamo, de modo a poder adaptar-se a qualquer ambiente de trabalho, uma vez que estes são os programas mais utilizados em qualquer departamento ou empresa de design 3D.

A certificação é também ministrada inteiramente online. Isto significa que o aluno pode descarregar todo o material didático desde o primeiro dia do programa e aceder-lhe em qualquer dispositivo com ligação à internet. Trata-se de uma grande vantagem e comodidade para os alunos que procuram conciliar as suas responsabilidades pessoais com uma capacitação de alto nível.

Este **Curso de Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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



Acelerará a sua produção de conteúdos e o seu trabalho graças a uma renderização mais eficiente e moderna"

“

Este programa capacitá-lo-á para ser um profissional de modelação 3D versátil, com competências de pós-produção requintadas que melhorarão a qualidade do resultado”

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 nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do programa. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Obterá o seu certificado de Curso de Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D sem fazer um trabalho final, de forma imediata.

Inscreva-se hoje mesmo neste programa e comece a melhorar a sua metodologia de trabalho e o seu desempenho profissional.



02 Objetivos

Com este Curso de Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D da TECH, o aluno ficará mais próximo dos seus objetivos profissionais e pessoais. O aluno adquire aptidões e competências que o ajudarão no seu trabalho quotidiano, bem como na apresentação de candidaturas e portefólios de qualidade, com os quais se poderá destacar. Desta forma, esta certificação é um impulso decisivo para o aluno atingir o seu potencial máximo no domínio do design 3D.



“

Estará preparado para progredir profissionalmente com qualidade ao incorporar no seu trabalho diário todas as técnicas de modelação 3D que o levarão a ser muito mais reconhecido"



Objetivos gerais

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

- ◆ Descobrir conceitos avançados de iluminação e fotografia para vender modelos mais eficientemente
- ◆ Desenvolver a aprendente de poses de modelos através de diferentes técnicas
- ◆ Aprofundar o seu conhecimento sobre o desenvolvimento de um *Rig* no Maya para possível animação subsequente do modelo
- ◆ Observar o controlo e a utilização da renderização de modelos, realçando todos os seus detalhes

“

Aprenderá a utilizar o Arnold no processo de renderização, o que dará um aspeto mais refinado e elaborado a todas as suas criações”

03

Direção do curso

Especialistas na utilização de interfaces como Maya, Arnold, Mixamo ou Zbrush foram escolhidos pela TECH para esta certificação, pelo que o aluno encontrará as últimas técnicas e utilizações destas aplicações em constante atualização. Graças a um estudo completo e aprofundado do pós-processamento de modelos, os estudantes melhorarão o seu desempenho profissional sob a orientação de um corpo docente que conhece as suas necessidades e a forma de as satisfazer.





“

Ao seu lado estarão profissionais conscientes dos problemas que pode ter para desenvolver o seu potencial artístico, pelo que receberá o melhor aconselhamento possível em modelação 3D”

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

O conteúdo e a estrutura deste programa foram concebidos de acordo com os elevados padrões de qualidade da TECH, fornecendo ao aluno uma multiplicidade de exemplos gráficos e práticos de renderização, iluminação e pose de modelos 3D. Graças a estes casos baseados na experiência real do corpo docente, o aluno obtém uma compreensão contextual de todos os conteúdos teóricos, facilitando consideravelmente o trabalho de estudo.



“

Com um programa de estudos completo e rico em temas como renderização, iluminação ou pose em 3D, irá alargar o seu perfil laboral de uma forma profissional”

Módulo 1. Renderização, iluminação e pose de modelos

- 1.1. Pose de personagens no ZBrush
 - 1.1.1. *Rig* no ZBrush com o ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Acabamento profissional
- 1.2. *Rigging* e pesagem do nosso próprio esqueleto no Maya
 - 1.2.1. *Rig* em Maya
 - 1.2.2. Ferramentas de *rigging* com Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesagem do *Rig*
- 1.3. *Blend Shapes* para dar vida ao rosto do seu personagem
 - 1.3.1. Expressões faciais
 - 1.3.2. *Blend shapes* do Maya
 - 1.3.3. Animação com o Maya
- 1.4. Mixamo, uma forma rápida de apresentar o nosso modelo
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. Rigs do Mixamo
 - 1.4.3. Animações
- 1.5. Conceitos de Iluminação
 - 1.5.1. Técnicas de Iluminação
 - 1.5.2. Luzes e cores
 - 1.5.3. Sombras
- 1.6. Luzes e parâmetros da Renderização em Arnold
 - 1.6.1. Luzes com Arnold e Maya
 - 1.6.2. Controlo e parâmetros de luzes
 - 1.6.3. Parâmetros e configurações do Arnold
- 1.7. Iluminação dos nossos modelos no Maya com Arnold Render
 - 1.7.1. *Set up* de iluminação
 - 1.7.2. Iluminação de modelos
 - 1.7.3. Mistura de luzes e cores





- 1.8. Aprofundar no Arnold: eliminação de ruído e os diferentes AOVs
 - 1.8.1. AOVs
 - 1.8.2. Tratamento avançado do ruído
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Renderização em tempo real em Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Tempo real vs. Ray Tracing*
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avançado
 - 1.9.3. Apresentação profissional
- 1.10. Pós-produção da renderização no Photoshop
 - 1.10.1. Tratamento de imagem
 - 1.10.2. Photoshop: níveis e contrastes
 - 1.10.3. Camadas: características e efeitos



Não hesite e inscreva-se já neste Curso da TECH para que o seu portefólio 3D possa servir de referência a designers de todo o mundo"

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

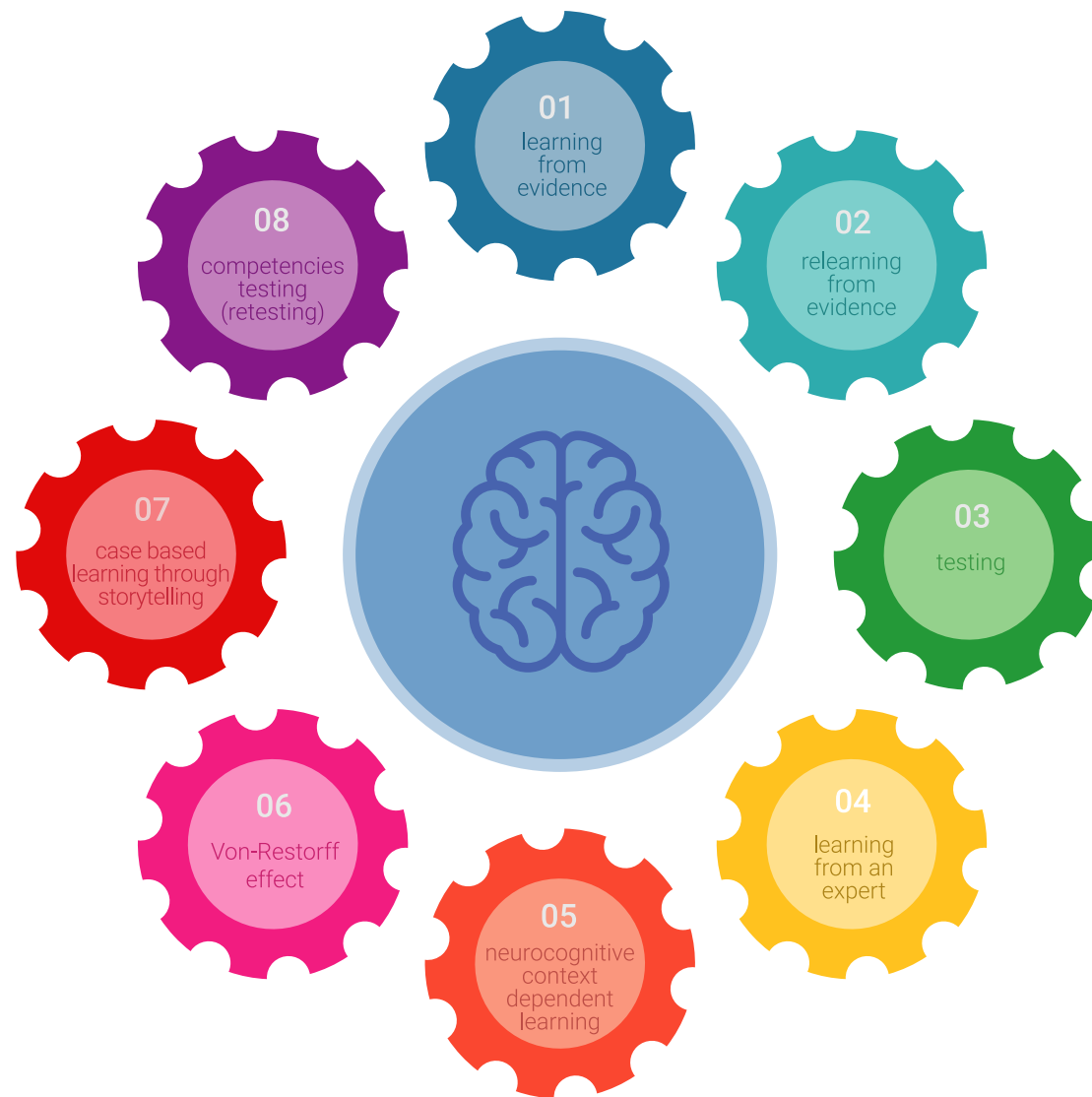
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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.



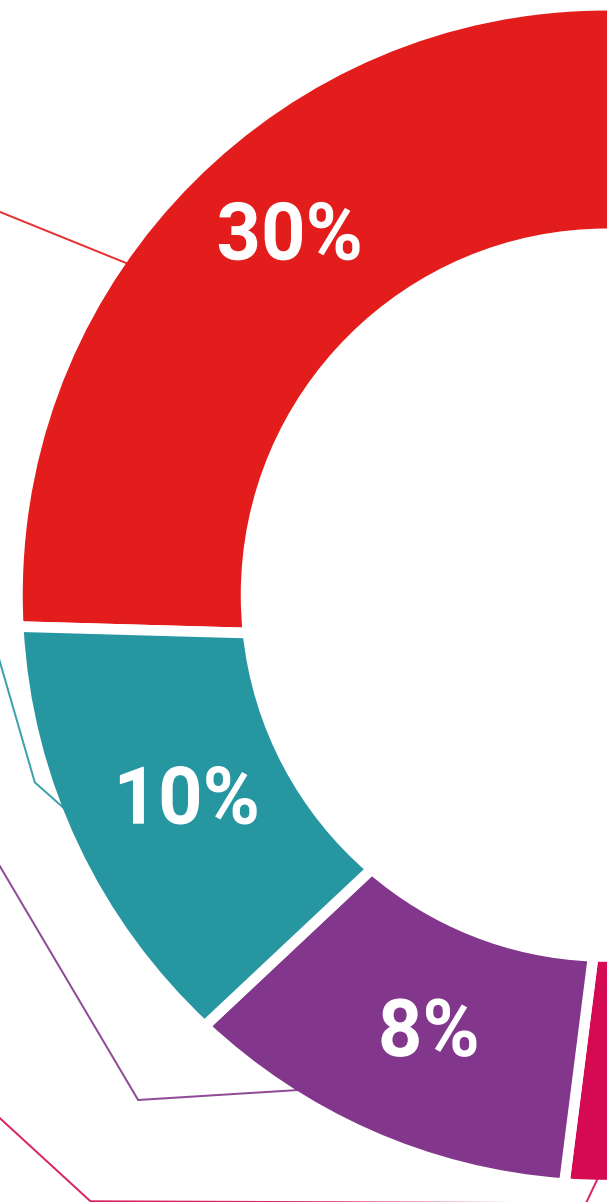
Práticas de aptidões e competências

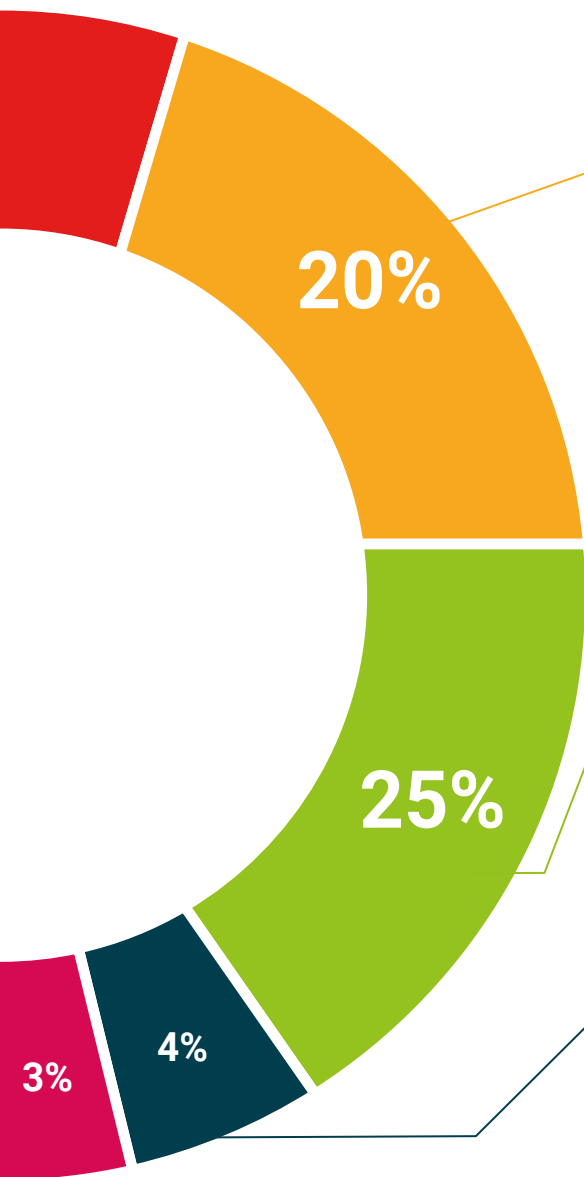
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Renderização, Iluminação
e Pose de Modelos 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

Renderização, Iluminação
e Pose de Modelos 3D

