

Curso Blender



Curso Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: **6 semanas**
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/curso/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

O programa informático de plataforma cruzada Blender é um software dedicado à modelagem, iluminação e renderização de modelagem 3D e escultura digital. É também uma das ferramentas mais utilizadas na composição digital, no processamento de nós, assim como na edição de vídeos. Graças às grandes utilidades oferecidas, é uma das ferramentas mais utilizadas na área do design gráfico. Por todas estas razões, esta capacitação está focada em facilitar ao aluno a utilização deste software de forma solvente, descobrindo todas as suas vantagens aplicadas à escultura digital. Trata-se de um plano de estudos 100% online, fornecendo todo o material pedagógico e didático para que o aluno possa aprofundar-se de forma progressiva no conteúdo de acordo com seu próprio ritmo.



“

Esta capacitação está focada em capacitar o aluno a usar o Blender de forma solvente, descobrindo todas as suas vantagens aplicadas à escultura digital”

Este Curso de Blender aplicado à escultura digital visa permitir que o aluno se torne um usuário qualificado na utilização deste software. Entre os objetivos específicos desta capacitação destacam-se as habilidades avançadas em Blender, renderizando em seus motores de renderização *Eevee* e *Cycles* e aprofundar os processos de trabalho dentro do CGI. Tem como objetivo também permitir ao aluno transferir seus conhecimentos de ZBrush e 3ds Max para Blender e transmitir os processos criativos de Blender para Maya e Cinema 4D.

Por isso, a TECH Universidade Tecnológica elaborou um plano de estudos que começa com o estudo do software livre e a integração com 2D, passando pelo aprofundamento das técnicas de modelagem, texturização e iluminação. Este programa educacional também se concentrará na análise do *Workflow* em CGI, bem como nos fundamentos do feedback entre outras ferramentas ou softwares tais como: adaptações do 3ds Max para Blender, os conhecimentos de Zbrush para Blender, de Blender para Maya e de Blender para Cinema 4D.

Esta capacitação é oferecida em um formato totalmente online, uma vez que a TECH visa garantir a aquisição de conhecimentos da maneira mais conveniente e prática, além de poder conciliá-los com outras atividades pessoais ou profissionais. Da mesma forma, o programa conta com uma equipe docente formada por autênticos profissionais e especialistas no setor de TI e escultura digital.

Este **Curso de 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 e escultura digital
- ◆ Seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas fundamentais para a prática profissional
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Aprenda a usar o Blender para o benefício de suas produções 3D e de escultura digital"

“

Baseado na metodologia Relearning e Learning by Doing, este programa foi desenvolvido pela TECH, garantindo uma aprendizagem autônoma e progressiva"

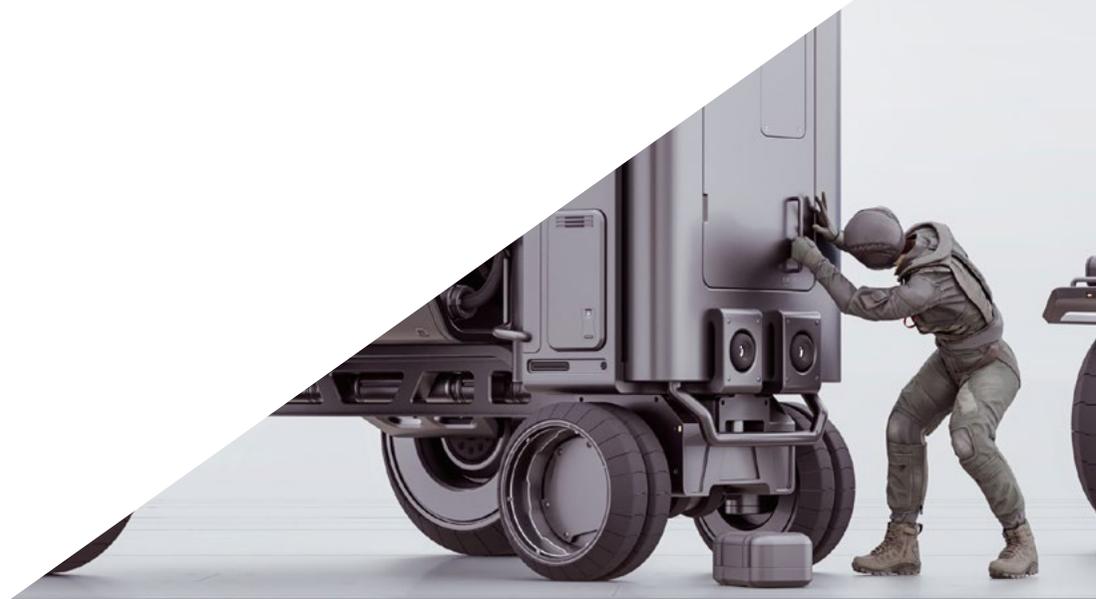
A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o aluno deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo da capacitação. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

O Blender é um software que facilita a modelagem, texturização, renderização e iluminação da modelagem 3D.

Você quer se tornar um especialista em Blender? Este é o curso mais fácil e prático que você encontrará no mercado acadêmico.



02

Objetivos

O aluno que concluir este curso poderá ser um usuário solvente e decidido no software Blender, podendo aplicá-lo em suas produções 3D e de escultura digital. Com o uso deste programa você será capaz de mudar a posição, tamanho e orientação de uma modelagem, melhorar os sistemas de exportação e importação aproveitando as melhores atitudes de cada um deles e animar personagens e criaturas, entre outras possibilidades.





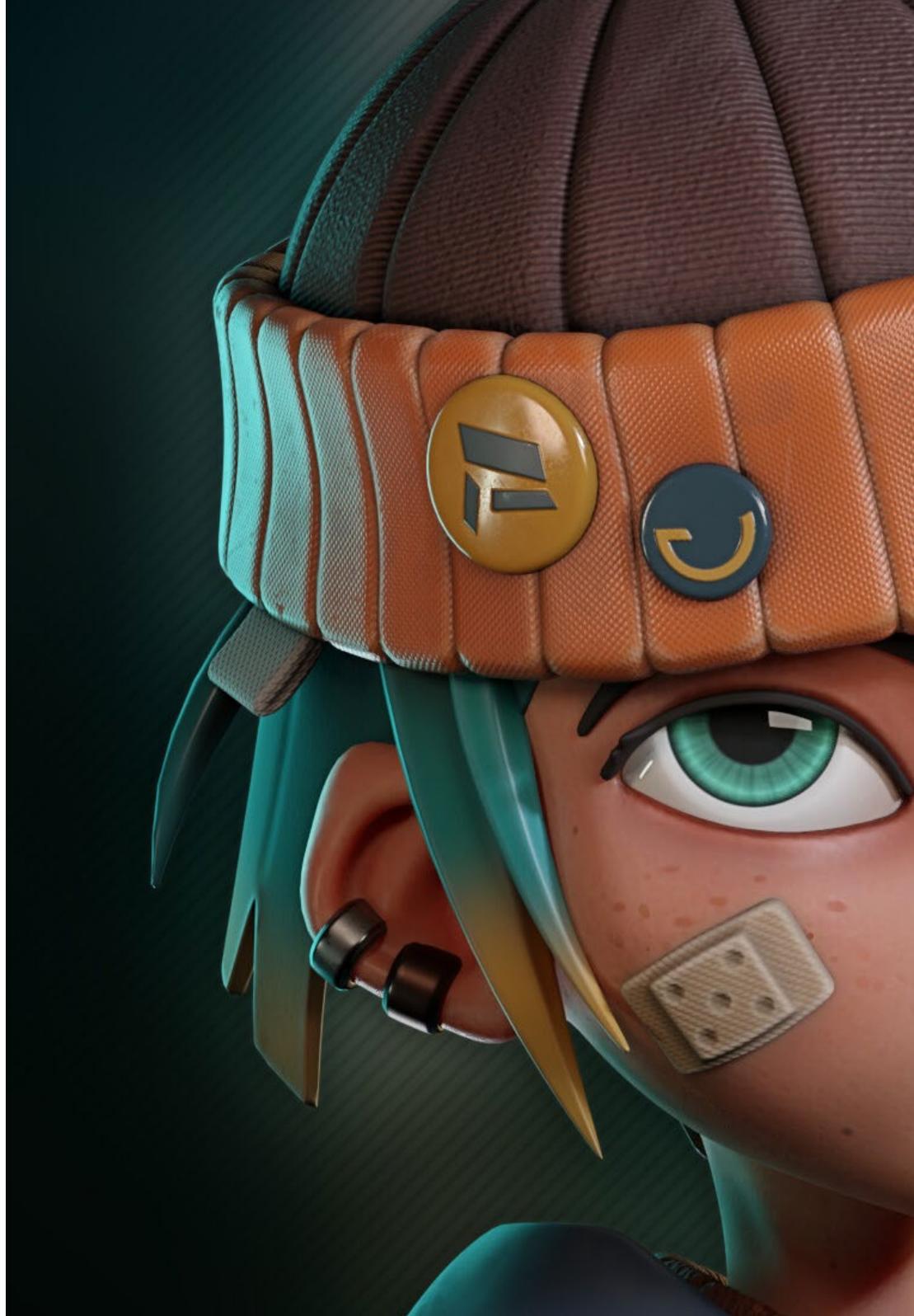
“

Aprenda a utilizar o software Blender para mudar a posição, tamanho e orientação de uma modelagem, aprimorando os sistemas de exportação e importação"



Objetivos gerais

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Renderizar modelos em dois potentes motores internos, como *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Compreender a texturização avançada de sistemas realistas de PBR e não-fotorrealistas para melhorar os projetos de escultura digital
- ◆ Administrar e utilizar todas as ferramentas do software Blender
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Saber utilizar o software Blender de uma maneira avançada
- ◆ Renderizar em seus motores de Eevee e Cycles
- ◆ Aprofundar-se nos processos de trabalho dentro do CGI
- ◆ Transferir conhecimentos de Zbrush 3D Max para o Blender
- ◆ Transferir processos criativos de Blender para Maya e Cinema 4D

“

Você sabia que o Blender pode alimentar suas produções em conjunto com outros softwares líderes, tais como ZBrush e 3ds Max? Conheça mais detalhes nesta capacitação online"

03

Direção do curso

O corpo docente deste programa desenvolvido pela TECH Universidade Tecnológica foi selecionado considerando profissionais e especialistas de grande prestígio na área de modelagem 3D e *concept art*. Desta forma, o objetivo é garantir um processo de aprendizagem de qualidade que vai além da aquisição de conhecimentos teóricos e práticos. Conta com um conteúdo especializado e estruturado baseando-se nas necessidades de um setor em pleno crescimento. A equipe de professores acompanhará o aluno ao longo do seu processo de aprendizagem e poderá ser contatada por métodos síncronos, como chats ao vivo, e métodos assíncronos, como fóruns e e-mails.





“

Matricule-se neste curso online com professores especialistas em modelagem 3D e arte conceitual”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- ♦ Especialista em Escultura Digital
- ♦ *Arte conceitual* e modelagem 3D para Slicecore (Chicago)
- ♦ *Videomapping* e modelagem Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- ♦ Restaurador na Geocisa
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV. Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madrid
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca, em de Design e Escultura
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual na Universidade URJC de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Blender foi elaborado pela TECH Universidade Tecnológica a fim de fornecer um plano de estudos inteiramente dedicado ao uso avançado do software Blender. Para isso, dispomos de um conteúdo estruturado e organizado para aprofundar-se desde os conceitos mais teóricos e introdutórios até as aplicações mais complexas e avançadas. Além disso, este plano de estudo responde às exigências de um setor em pleno crescimento, como a escultura digital e a modelagem 3D, oferecendo inúmeras aplicações reais.





“

Cada vez mais aplicações da vida real, a modelagem 3D e a escultura digital são apoiadas por um software abrangente, como o Blender”

Módulo 1 Blender

- 1.1. O software livre
 - 1.1.1. Versão LTS e comunidade
 - 1.1.2. Prós e diferenças
 - 1.1.3. Interface e filosofia
- 1.2. Integração com a 2D
 - 1.2.1. Adaptação do programa
 - 1.2.2. *Grease Pencil*
 - 1.2.3. Combinação 2D em 3D
- 1.3. Técnicas de modelagem
 - 1.3.1. Adaptação do programa
 - 1.3.2. Metodologias de modelagem
 - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Técnicas de texturização
 - 1.4.1. *Nodes Shading*
 - 1.4.2. Texturas e materiais
 - 1.4.3. Dicas de uso
- 1.5. Iluminação
 - 1.5.1. Dicas para espaços de luz
 - 1.5.2. *Cycles*
 - 1.5.3. *Eevee*
- 1.6. *Workflow* em CGI
 - 1.6.1. Usos necessários
 - 1.6.2. Exportação e importação
 - 1.6.3. Arte Final



- 1.7. Adaptações de 3ds Max para Blender
 - 1.7.1. Modelagem
 - 1.7.2. Texturização e *Shading*
 - 1.7.3. Iluminação
- 1.8. Conhecimentos de ZBrush a Blender
 - 1.8.1. Esculpir em 3D
 - 1.8.2. Pincéis e técnicas avançadas
 - 1.8.3. Trabalho orgânico
- 1.9. De Blender para Maya
 - 1.9.1. Etapas importantes
 - 1.9.2. Ajustes e integrações
 - 1.9.3. Aproveitamento das funcionalidades
- 1.10. De Blender para o Cinema 4D
 - 1.10.1. Dicas para o projeto 3D
 - 1.10.2. Uso de modelagem para o *Videomapping*
 - 1.10.3. Modelagem com partículas e efeitos

“

O que você está esperando? Matricule-se já e torne-se um usuário especialista no uso do Blender aplicado à escultura digital e à modelagem 3D"



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 forma 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.



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

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”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. 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 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá através de 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 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 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 garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.





“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de Blender** 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 de carreira profissional.

Título: **Curso de Blender**

N.º de Horas Oficiais: **150h**





Curso

Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso Blender

