

Curso

Blender na Indústria 3D



tech universidade
tecnológica

Curso Blender na Indústria 3D

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/informatica/curso/blender-industria-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

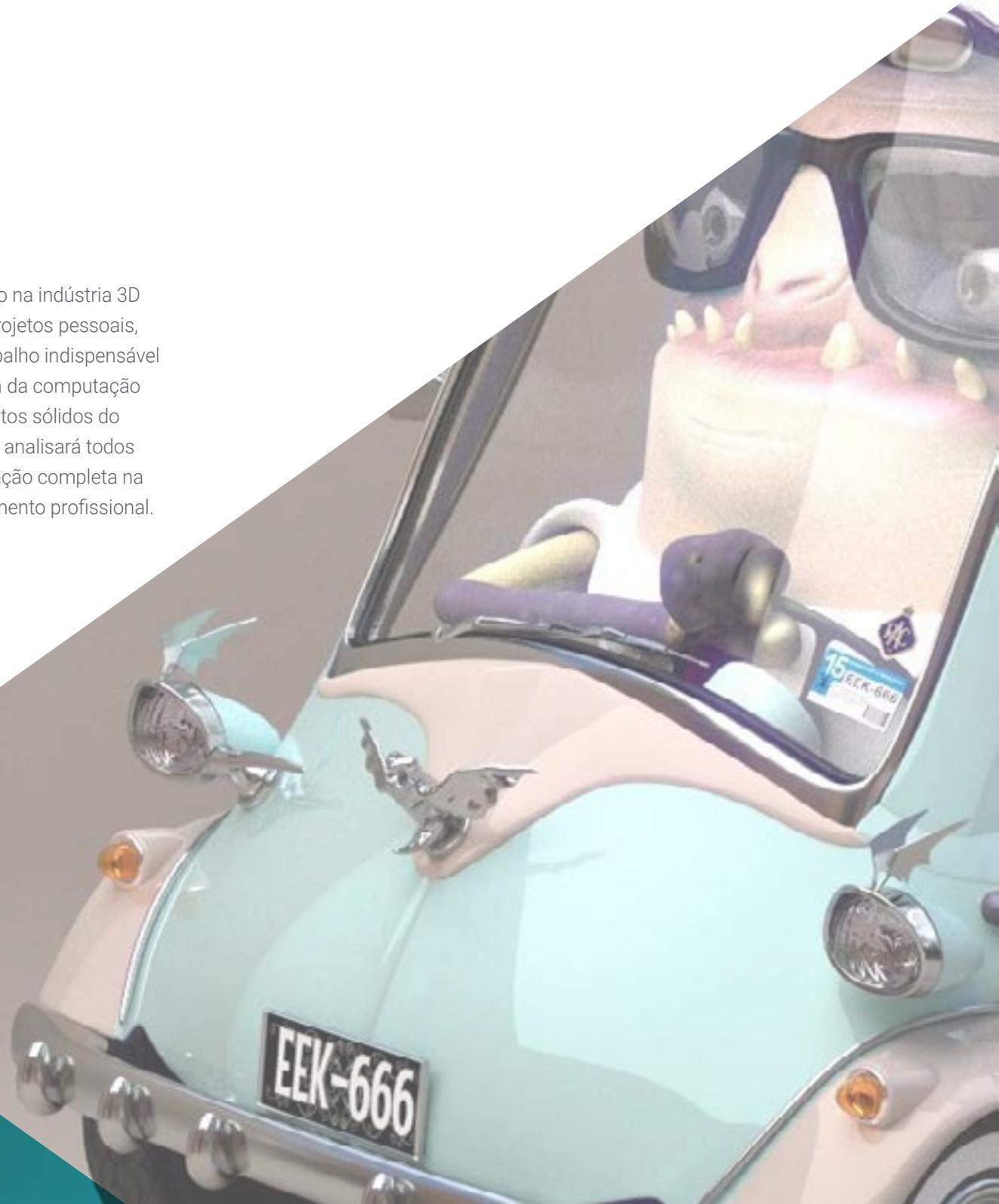
Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Sem dúvida, o Blender está aqui para ficar, visto que sua implementação na indústria 3D tem aumentado consideravelmente. Seja para grandes produções ou projetos pessoais, esse software completo oferece soluções criativas e um espaço de trabalho indispensável para qualquer profissional do design. Por esta razão, como um cientista da computação especializado em modelagem 3D, é fundamental dispor de conhecimentos sólidos do Blender para a realização de projetos bem-sucedidos. Esta capacitação analisará todos os aspectos técnicos do software, proporcionando ao aluno uma formação completa na ferramenta mais importante do mercado e garantirá um notável crescimento profissional.





“

“Aprenda a usar o Blender para criar objetos 3D, animações e efeitos visuais, adaptando-os às suas produções”

O Blender é um programa computacional multiplataforma que permite a realização de todos os tipos de tarefas na área do design. Sua ampla variedade de ferramentas é adequada para quase todos os tipos de produção de meios de comunicação. Atualmente, estúdios de todo o mundo costumam utilizá-lo em projetos comerciais, como videogames e longa-metragens.

Essa capacitação instruirá o aluno desde a texturização até a renderização ou retopologia utilizando adequadamente esse software. Por isso, o conhecimento abrangente de todas as possibilidades dessa ferramenta torna-se crucial para os profissionais interessados em aprimorar o desempenho em suas atividades. O conteúdo apresentado neste programa foi desenvolvido por uma equipe de especialistas que conhecem o Blender em sua totalidade, aproveitando todos os benefícios da ferramenta.

Com motivação e o material didático adequado, o aluno dessa capacitação se familiarizará com o Blender e obterá os conhecimentos necessários para atuar na supervisão e na gestão técnica. Isso permitirá ao aluno converter-se em um profissional da computação 3D para empresas de cinema, publicidade e videogames, inclusive atuando como um excelente escultor digital *freelancer*.

O programa é ministrado totalmente online, o que permitirá ao profissional do design conciliá-lo com outras atividades pessoais ou profissionais. Além disso, não será necessário apresentar um projeto final para obter o certificado, reduzindo a carga do aluno e representando uma grande vantagem quando se trata de estudar todo o plano de estudos.

Este **Curso de Blender na Indústria 3D** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ 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 se tornará um profissional no universo digital graças ao melhor ensino e às excelentes ferramentas oferecidas neste programa"

“

A TECH lhe oferece a possibilidade de conciliar suas atividades profissionais diárias com esse curso 100% online, possibilitando que você continue aprimorando sua carreira sem deixar de lado nenhuma de suas obrigações”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá 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.

O programa está baseado na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que abordarem durante o curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você se tornará uma referência no Blender e será a inspiração para seus colegas de profissão em modelagem 3D.

Essa capacitação irá aumentar as oportunidades de crescimento profissional com posições melhor remuneradas.



02

Objetivos

Esta capacitação contemplará os mais recentes avanços da ferramenta Blender, com o objetivo de instruir o aluno sobre as questões fundamentais relacionadas a esse software indispensável para a modelagem 3D. Através desse programa, o cientista da computação poderá administrar as diferentes ferramentas do Blender, totalmente voltadas para a modelagem, a montagem, a animação, a simulação, a renderização e a criação de modelos tridimensionais. Isso proporcionará ao aluno várias oportunidades de crescimento profissional com posições melhor remuneradas.



“

Com o Blender, é possível abranger todas as áreas do design digital para criar conteúdos, efeitos, animações e físicas úteis para produtoras de cinema e videogames”



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de desenvolver criaturas hiperrealistas
- ◆ Dominar a retopologia, UV e texturas para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho ideal e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelagem 3D
- ◆ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





Objetivos específicos

- ◆ Desempenho excepcional do software
- ◆ Transferir o conhecimento de Maya e Zbrush para o Blender a fim de criar modelos surpreendentes
- ◆ Aprofundar-se no sistema de nós do Blender para criar diferentes *shaders* e materiais
- ◆ Renderizar os modelos de prática de misturador com os dois tipos de motores de *renderização*: Eevee e Cycles

“

Este curso irá qualificá-lo como um cientista da computação dedicado à modelagem, iluminação, renderização, animação e criação de modelos tridimensionais”

03

Direção do curso

Uma equipe de especialistas com anos de experiência no uso do Blender na indústria 3D estará à frente desta capacitação. Dessa forma, o cientista da computação terá a garantia da melhor formação para administrar com desenvoltura e profissionalismo esse software tão difundido. O aluno será orientado em todos os momentos e poderá consultar qualquer tipo de dúvida com seus professores.





“

Os professores elaboraram meticulosamente todos os conteúdos deste programa de estudos, incluindo material audiovisual de alta qualidade”

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.



Dr. Joshua . Singh

- 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

“

Com a TECH, você vai aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Gómez Sanz, Carla

- ◆ Especialista em Animação 3D
- ◆ Concept Artist, Modelador 3D e sombreamento na Timeless Games Inc.
- ◆ Consultora de design de vinhetas e animação para propostas comerciais em multinacionais espanholas.
- ◆ Especialista 3D na Blue Pixel 3D
- ◆ Técnico Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- ◆ Mestre e Bacharel em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema pela CEV Escola de Comunicação, Imagem e Som



04

Estrutura e conteúdo

Esta capacitação da TECH reúne o conteúdo mais atualizado do mercado. Baseando-se nas mais recentes novidades da ferramenta Blender, considerando sua versatilidade para realizar todos os tipos de tarefas de grande importância para o cientista da computação. Através de casos práticos, o aluno aprenderá como são realizados os nós, o mapeamento e o sombreamento, além da renderização avançada de modelos 3D no software.





“

O conteúdo teórico desse programa contém os últimos avanços no design 3D em Blender, o que aperfeiçoará a aparência final dos seus projetos”

Módulo 1. Blender: uma nova reviravolta no setor

- 1.1. Blender vs. Zbrush
 - 1.1.1. Vantagens e diferenças
 - 1.1.2. Blender e a indústria da arte 3D
 - 1.1.3. Vantagens e desvantagens do freeware
- 1.2. Blender: interface e conhecimentos do programa
 - 1.2.1. Interface
 - 1.2.2. Customização
 - 1.2.3. Experimentação
- 1.3. Escultura da cabeça e transposição dos controles de Zbrush para Blender
 - 1.3.1. Rosto humano
 - 1.3.2. Esculpir em 3D
 - 1.3.3. Pincéis Blender
- 1.4. *Full body* esculpido
 - 1.4.1. O corpo humano
 - 1.4.2. Técnicas avançadas
 - 1.4.3. Detalhe e refinamento
- 1.5. Retopologia e UV no Blender
 - 1.5.1. Retopologia
 - 1.5.2. UV
 - 1.5.3. UDIM de Blender
- 1.6. De Maya a Blender
 - 1.6.1. Hard Surface
 - 1.6.2. Modificadores
 - 1.6.3. Atalhos do teclado
- 1.7. Dicas e truques do Blender
 - 1.7.1. Gama de possibilidades
 - 1.7.2. Geometry Nodes
 - 1.7.3. *Workflow*



- 1.8. Nós no Blender: *Shading* e colocação de texturas
 - 1.8.1. Sistema Nodal
 - 1.8.2. *Shaders* através de nós
 - 1.8.3. Texturas e materiais
- 1.9. *Renderização* em Blender com Ciclos e Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Iluminação
- 1.10. Implementando o Blender em nosso *workflow* como artistas
 - 1.10.1. Implementação no *workflow*
 - 1.10.2. Busca de qualidade
 - 1.10.3. Tipos de exportação

“

Os inúmeros casos práticos apresentados para cada tópico ampliarão seus conhecimentos sobre o uso do Blender na criação de modelos 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 na Indústria 3D 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 Blender na Indústria 3D** 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 Blender na Indústria 3D**

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.

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

tech universidade
tecnológica

Curso
Blender na Indústria 3D

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

Curso

Blender na Indústria 3D

