

# Curso Blender



## Curso Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/informatica/curso/blender](http://www.techtute.com/pt/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

Certificação

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

O programa multiplataforma Blender é um software especializado dedicado à modelação, iluminação e renderização de modelos 3D e escultura digital. É também uma das ferramentas mais utilizadas na composição digital, no processamento de nós e na edição de vídeo. Graças aos excelentes utilitários que oferece, é um dos utilitários mais utilizados no domínio do design gráfico. Por todas estas razões, esta capacitação tem como objetivo permitir ao aluno utilizar este software de forma solvente e descobrir todas as suas vantagens aplicadas à escultura digital. O plano de estudos está disponível online e fornece todo o material pedagógico e didático para que os alunos possam aprofundar progressivamente os conhecimentos dos conteúdos ao seu próprio ritmo.



“

*Esta capacitação tem como objetivo permitir ao aluno utilizar o Blender de forma solvente e descobrir todas as suas vantagens aplicadas à escultura digital"*

Este Curso de Blender aplicado à escultura digital visa habilitar os alunos a tornarem-se utilizadores proficientes deste software. Entre os objetivos específicos desta especialização destacam-se a aprendizagem de conhecimentos avançados em Blender, renderização nos motores de renderização *Eevee* e *Cycles* e aprofundamento dos processos de trabalho em CGI. Além disso, pretende que os alunos saibam como transferir conhecimentos do ZBrush e do 3ds Max para o Blender e transferir processos criativos do Blender para o Maya e Cinema 4D.

Para o efeito, a TECH Universidade Tecnológica concebeu um plano de estudos que começa com o estudo do software gratuito e a integração com o 2D, passando pelo aprofundamento das técnicas de modelação, texturização e iluminação. O Curso incide igualmente sobre a análise do fluxo de trabalho em CGI, bem como sobre os fundamentos da retroalimentação entre outras ferramentas ou softwares, tais como: adaptações do 3ds Max para o Blender, conhecimentos do Zbrush para o Blender, do Blender para o Maya e do Blender para o Cinema 4D.

Esta capacitação é oferecida num formato completamente online, uma vez que a TECH procura sempre garantir a aquisição de conhecimentos da forma mais cómoda e prática possível, bem como a possibilidade de a combinar com outras atividades pessoais ou profissionais. Além disso, o Curso conta com um corpo docente composto por verdadeiros profissionais e especialistas do setor informático e da escultura digital.

Este **Curso de Blender** 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 e escultura digital
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



*Aprenda a utilizar o Blender em benefício das suas produções tridimensionais e de escultura digital"*

“

*Baseado na metodologia Relearning e Learning by Doing, este Curso concebido pela TECH garante a aprendizagem autónoma e progressiva dos alunos”*

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.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura deste Curso centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

*O Blender é um software que facilita a modelação, texturização, renderização e iluminação de modelações 3D.*

*Quer tornar-se num especialista em Blender? Este é o Curso mais simples e prático que encontrará no mercado académico.*



# 02

## Objetivos

Os alunos que concluírem este Curso serão capazes de ser utilizadores resolutos e solventes do software Blender, bem como de o aplicar nas produções de escultura tridimensional e digital que realizarem. Com a utilização deste Curso poderá alterar a posição, o tamanho e a orientação de uma modelação, potenciar os sistemas de exportação e importação tirando partido das melhores atitudes de cada um deles e animar personagens e criaturas, entre outras possibilidades.





“

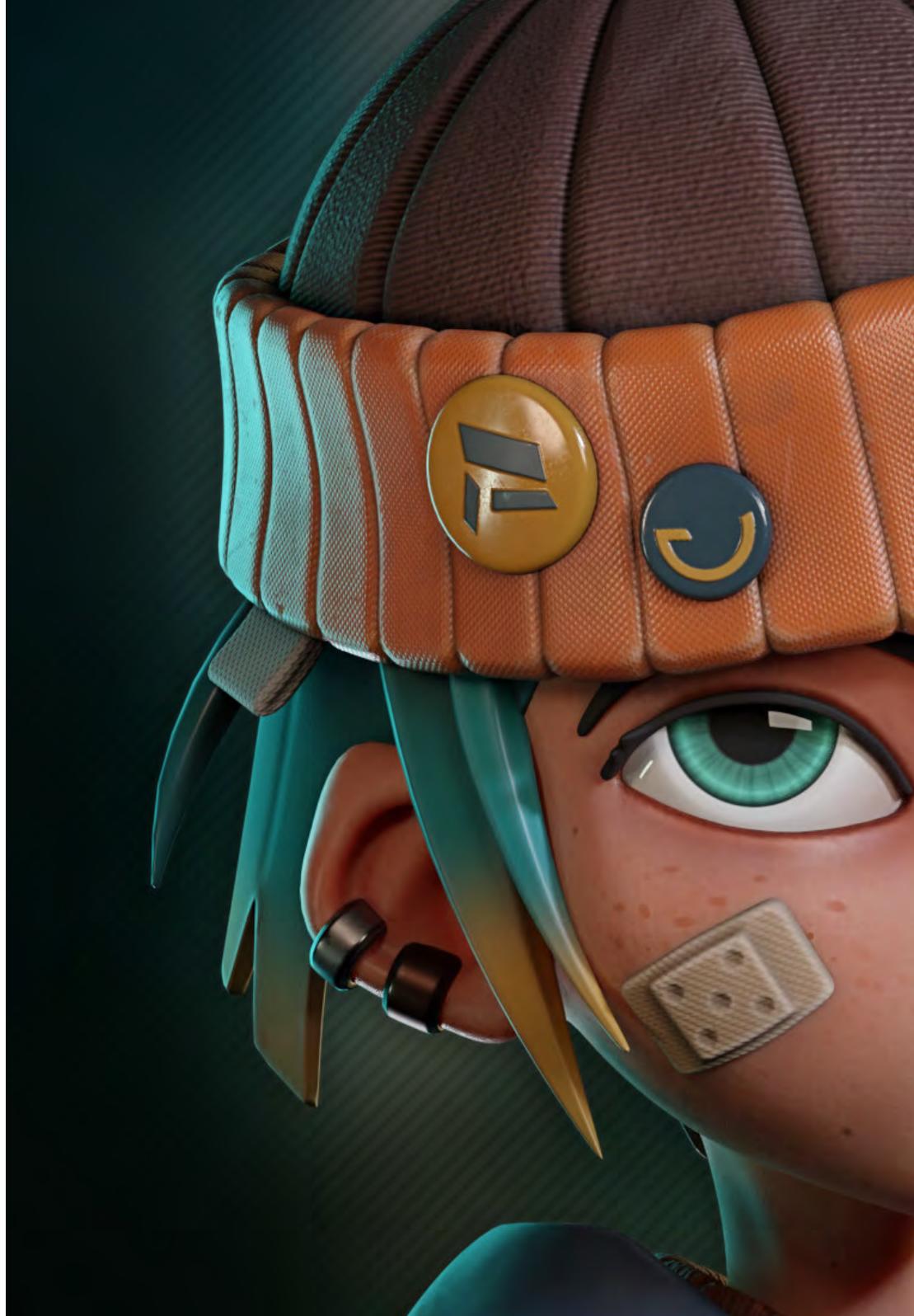
*Aprenda a utilizar o software Blender para alterar a posição, o tamanho e a orientação de uma modelação, potenciar os sistemas de exportação e importação”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia a todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Renderizar modelos em dois potentes motores próprios, como o *Eevee* e o *Cycles*
- ◆ Compreender a texturização avançada de sistemas realistas PBR e não fotorrealistas para potenciar os projetos de escultura digital
- ◆ Manusear e utilizar todas as ferramentas do software Blender
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e dos videojogos para obter resultados excelentes





## Objetivos específicos

---

- ◆ Adquirir conhecimentos avançados sobre o software Blender
- ◆ Renderizar nos motores *Eevee* e *Cycles*
- ◆ Aprofundar os processos de trabalho de CGI
- ◆ Transferir conhecimentos do ZBrush e do 3ds Max para o Blender
- ◆ Transferir processos criativos do Blender para o Maya e o Cinema 4D

“

*Sabia que o Blender pode ser utilizado nas suas produções em conjunto com outros softwares de ponta, como o ZBrush e o 3ds Max? Descubra-o com esta capacitação online"*

# 03

## Direção do curso

O corpo docente deste Curso concebido pela TECH Universidade Tecnológica foi selecionado com base em profissionais e especialistas de grande prestígio no domínio da modelação 3D e *concept art*. Desta forma, pretende-se garantir um processo de aprendizagem de qualidade que vai para além da aquisição de conhecimentos teóricos e práticos. Os conteúdos especializados e estruturados com base nas necessidades de um setor em crescimento. O corpo docente acompanhará os alunos ao longo do seu processo de aprendizagem e podem ser contactados através de métodos síncronos, como chats em direto, e assíncronos, como fóruns e correio eletrónico.





“

*Frequente este Curso online  
com professores especializados  
em modelação 3D e concept art”*

## Direção



### Dr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Especialista em Escultura Digital
- *Concept art* e modelação 3D na Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* e modelação para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurador na Geocisa
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior em Animação 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior GFSG em Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madrid
- Licenciatura em Belas Artes pela Universidad de Salamanca, com especialização em Design e Escultura
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual pela Universidad URJC de Madrid



# 04

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Blender foi concebido pela TECH Universidade Tecnológica para fornecer um plano de estudos inteiramente dedicado à utilização avançada do Blender. Para o efeito, existe um plano de estudos estruturado e organizado para aprofundar desde os conceitos mais teóricos e introdutórios até às aplicações mais complexas e avançadas. Além disso, este plano de estudos responde às exigências de um setor em crescimento, como a escultura digital e a modelização 3D, com cada vez mais aplicações reais.





“

*Com cada vez mais aplicações na vida real, a modelação tridimensional e a escultura digital são apoiadas por softwares tão completos como o Blender”*

## Módulo 1. Blender

- 1.1. Software gratuito
  - 1.1.1. Versão LTS e comunidade
  - 1.1.2. Prós e diferenças
  - 1.1.3. Interface e filosofia
- 1.2. Integração com 2D
  - 1.2.1. Adaptação do programa
  - 1.2.2. *Crease Pencil*
  - 1.2.3. Combinação de 2D em 3D
- 1.3. Técnicas de modelação
  - 1.3.1. Adaptação do programa
  - 1.3.2. Metodologias de modelação
  - 1.3.3. *Geometry nodes*
- 1.4. Técnicas de texturização
  - 1.4.1. *Sombreamento de nós*
  - 1.4.2. Texturas e materiais
  - 1.4.3. Dicas de utilização
- 1.5. Iluminação
  - 1.5.1. Conselhos para espaços luminosos
  - 1.5.2. *Cycles*
  - 1.5.3. *Eevee*
- 1.6. Fluxo de trabalho em CGI
  - 1.6.1. Utilizações necessárias
  - 1.6.2. Exportações e importações
  - 1.6.3. Arte final





- 1.7. Adaptações do 3ds Max para o Blender
  - 1.7.1. Modelação
  - 1.7.2. Texturização e sombreado
  - 1.7.3. Iluminação
- 1.8. Conhecimentos de ZBrush para Blender
  - 1.8.1. Escultura 3D
  - 1.8.2. Pincéis e técnicas avançadas
  - 1.8.3. Trabalho orgânico
- 1.9. Do Blender para o Maya
  - 1.9.1. Etapas importantes
  - 1.9.2. Ajustes e integrações
  - 1.9.3. Aproveitamento de funcionalidades
- 1.10. Do Blender para o Cinema 4D
  - 1.10.1. Dicas para o design 3D
  - 1.10.2. Utilização da modelação para *videomapping*
  - 1.10.3. Modelação com partículas e efeitos

“

*De que é que está à espera?  
Matricule-se agora mesmo e  
torne-se num utilizador avançado  
do Blender aplicado à escultura  
digital e à modelação 3D”*

# 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

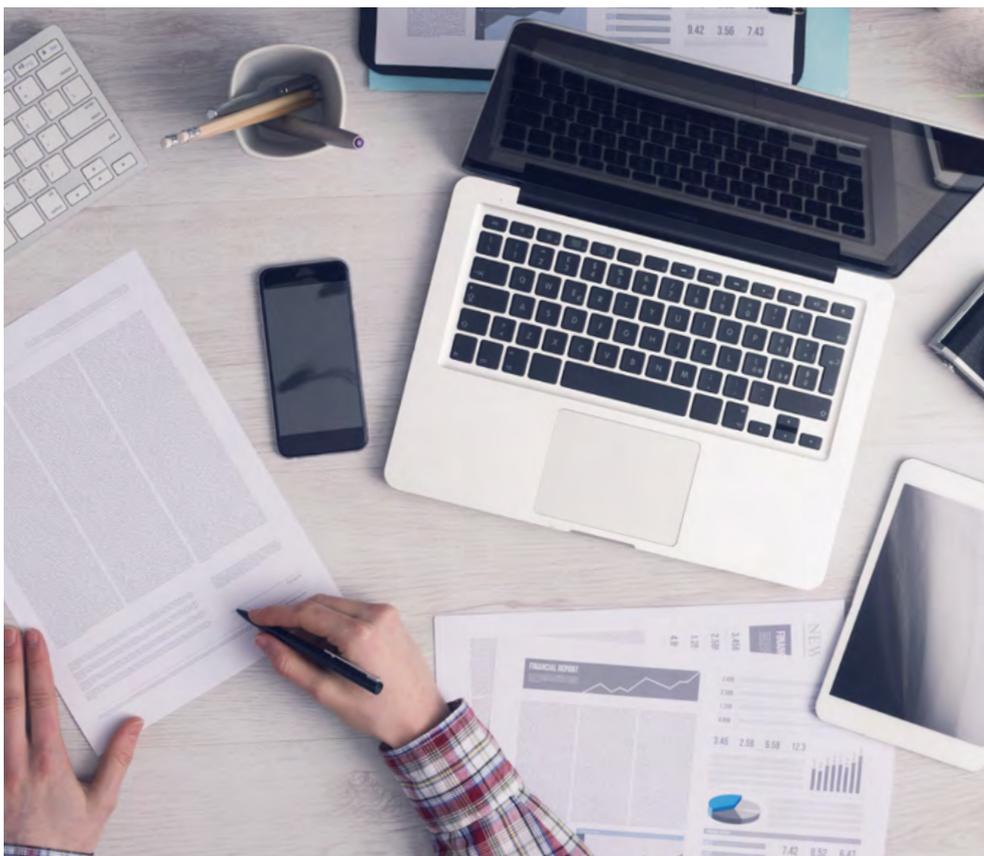
O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*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.*



*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

## 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 método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. 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 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

*Em 2019 obtivemos 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.



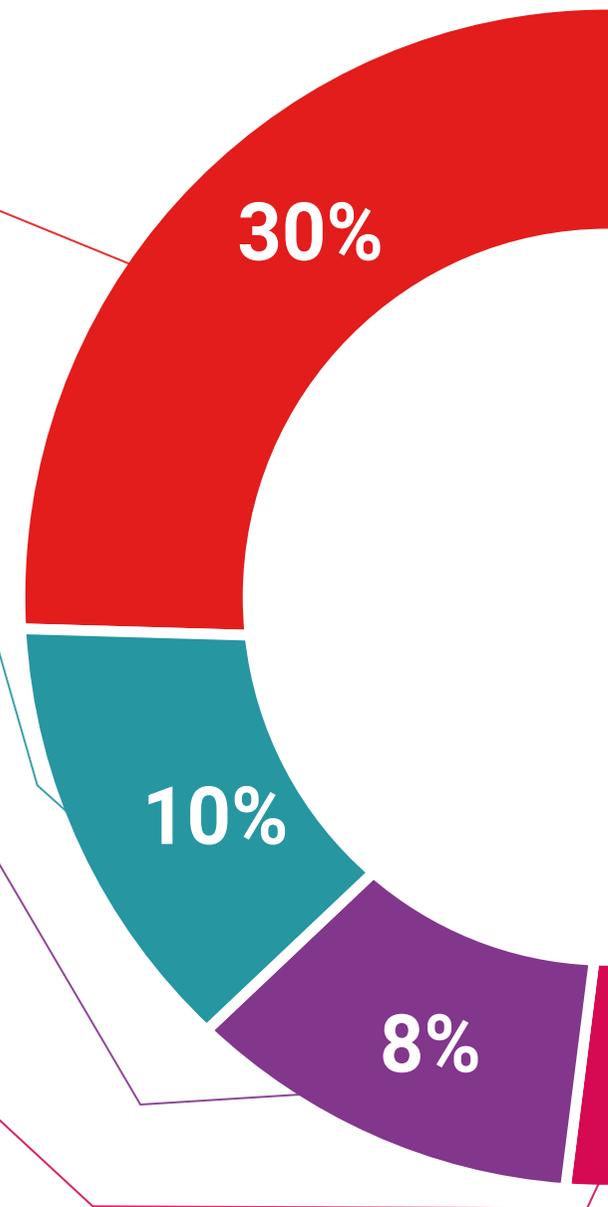
#### Práticas de aptidões e competências

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 Blender 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 Blender** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Blender**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



\*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 compressão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sistema

**tech** universidade  
tecnológica

Curso

Blender

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso Blender

