

Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D



Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D

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

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

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Uma correta iluminação e poses são características imprescindíveis para qualquer modelo 3D, pois são dois dos elementos mais importantes na apresentação de um projeto profissional. Um informático do setor de design 3D com habilidades adequadas neste campo poderá desenvolver modelos mais visuais e chamativos do que outros candidatos. Esta capacitação 100% online contempla uma multiplicidade de processos e técnicas de modelagem 3D com os quais o aluno poderá destacar-se em sua área, impulsionando sua própria carreira profissional no universo da informática e do design 3D orgânico.



“

Esta capacitação lhe permitirá adquirir os conhecimentos em renderização, adaptados às últimas tendências e avanços da área"

A iluminação, renderização e pose de modelos 3D é fundamental na indústria, não apenas para melhorar a qualidade e o realismo do resultado final, mas também para saber como estruturar uma melhor apresentação de todo o trabalho profissional. Muitos informáticos não possuem todos os conhecimentos importantes nesta área, por isso não são capazes de desenvolver um portfólio de qualidade para atrair potenciais clientes ou estúdios de alto nível.

Esta capacitação proporcionará uma completa formação em Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D. Ao mesmo tempo, também se aprofundará no processo de renderização, a fim de reduzir o tempo de trabalho do aluno e assim aprimorar sua metodologia diária. O aluno aprenderá a usar as ferramentas mais utilizadas, como *Zbrush*, *Maya* ou *Mixamo*, permitindo adequar-se a qualquer ambiente profissional.

Além disso, este curso é ministrado totalmente online. Isto significa que o aluno poderá realizar o download de todo o material didático desde o primeiro dia de capacitação, acessando-o através de qualquer dispositivo com conexão à internet. Trata-se de uma grande vantagem e comodidade para o aluno que busca conciliar suas responsabilidades pessoais com uma capacitação de alto nível.

Este **Curso de Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos 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



Nesta grande revolução tecnológica em que vivemos, realizar esta capacitação representará um diferencial que o tornará mais competitivo"

“

Você obterá seu certificado em Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D de forma imediata, sem a necessidade de realizar um trabalho final"

O corpo docente deste programa 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 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.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Esta capacitação abordará suas dúvidas e aspirações, recebendo o melhor suporte e assessoria em modelagem 3D.

Crie seus favoritos modelos 3D de videogames com o auxílio de excelentes profissionais.



02 Objetivos

Através desta capacitação, o aluno adquirirá habilidades e competências que o ajudarão a refinar a composição de cores e luz, assim como as formas e elementos que enriqueçam o seu trabalho. Desta forma, este curso será um impulso decisivo para que o profissional alcance o seu potencial máximo na área de design 3D.



“

Este curso irá ajudá-lo em seu desempenho diário e na apresentação de projetos de qualidade"



Objetivos gerais

- ♦ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas
- ♦ Dominar a retopologia, UVs 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

- ◆ Descubra conceitos avançados de iluminação e fotografia para vender modelos com mais eficiência
- ◆ Desenvolver a aprendizagem de poses de modelo através de diferentes técnicas
- ◆ Aprofundar no desenvolvimento de uma *Rig* em Maya para a posterior animação do modelo
- ◆ Observar o controle e o uso da renderização do modelo, trazendo à tona todos os seus detalhes

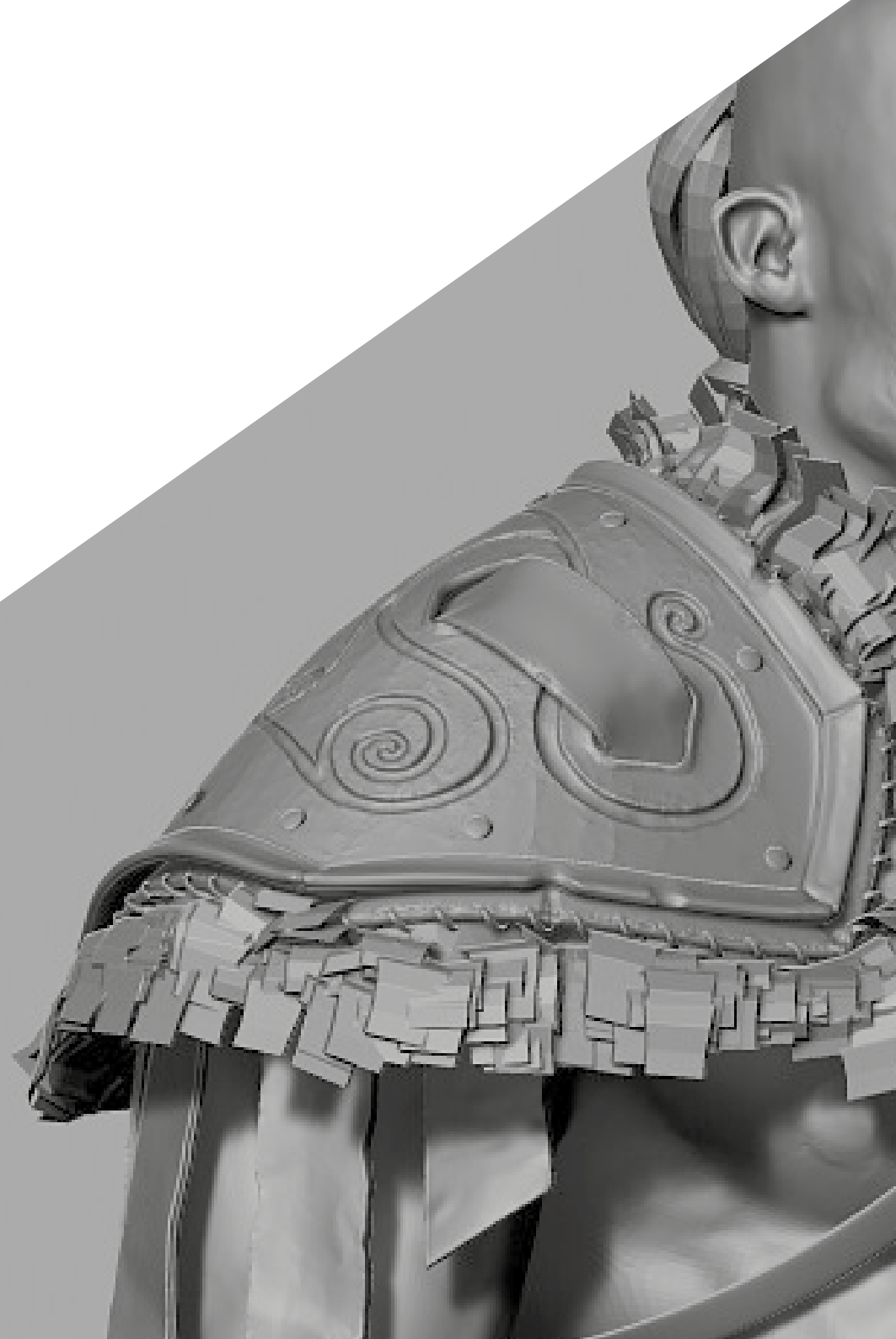
“

Desenvolva as competências necessárias para ter sucesso no campo de poses de modelos 3D orgânicos”

03

Direção do curso

Os especialistas no uso de interfaces como Maya, Arnold, Mixamo ou ZBrush se reuniram nesta capacitação para capacitar o aluno com as técnicas e usos mais recentes destas aplicações constantemente atualizadas. Através de casos fundamentados em experiências reais dos professores, o aluno adquirirá uma compreensão contextual de todo o conteúdo teórico, facilitando consideravelmente o processo de estudos.





“

Docentes especialistas em modelagem 3D orgânica irão apresentar as principais ferramentas para o processo de renderização"

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. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- *Concept Artist*, Modelador 3D, *Shading* em *Timeless Games Inc.*
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- 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

O conteúdo e a estrutura deste programa foram desenvolvidos de acordo com os altos padrões de qualidade da TECH. Graças aos conhecimentos atualizados, o profissional estará melhor preparado para uma futura carreira, onde dominará as ferramentas de renderização, iluminação e pose de modelos 3D.





“

Um programa acadêmico completo de Modelagem 3D que lhe apresentará um setor de grande interesse para os profissionais da computação"

Módulo 1. Renderização, Iluminação e Pose de Modelos

- 1.1. Posagem de caráter em ZBrush
 - 1.1.1. *Rig* em zbrush com ZSpheres
 - 1.1.2. Transpor Master
 - 1.1.3. Acabamento profissional
- 1.2. *Rigging* e pesado de nosso próprio esqueleto em Maya
 - 1.2.1. *Rig* em Maya
 - 1.2.2. Ferramentas de *Rigging* com Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesagem *Rig*
- 1.3. *Blend Shapes* para dar vida ao rosto do personagem
 - 1.3.1. Expressões faciais
 - 1.3.2. *Blend shapes* de Maya
 - 1.3.3. Animação com Maya
- 1.4. Mixamo, uma maneira rápida de apresentar nosso modelo
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. *Rigs* de Mixamo
 - 1.4.3. Animações
- 1.5. Conceitos de Iluminação
 - 1.5.1. Técnicas de iluminação
 - 1.5.2. Luz e cor
 - 1.5.3. Sombras
- 1.6. Luzes e parâmetros do Arnold Render
 - 1.6.1. Luzes com Arnold e Maya
 - 1.6.2. Controle e parâmetros de iluminação
 - 1.6.3. Parâmetros e configurações Arnold



- 1.7. Iluminação de nossos modelos em Maya com Arnold Render
 - 1.7.1. *Set up* de iluminação
 - 1.7.2. Iluminação modelo
 - 1.7.3. Mistura de luz e cor
- 1.8. Aprofundando-se no Arnold: eliminação de ruídos e os diferentes AOV's
 - 1.8.1. AOV's
 - 1.8.2. Tratamento avançado de ruído
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Renderização em tempo real no Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Real-time vs Ray Tracing*
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avançado
 - 1.9.3. Apresentação profissional
- 1.10. Renderização pós-produção no Photoshop
 - 1.10.1. Processamento de imagem
 - 1.10.2. Photoshop: níveis e contrastes
 - 1.10.3. Camadas: características e seus efeitos



Aproveite a oportunidade para tornar-se um profissional líder no universo da 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 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 estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

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 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D 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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D** 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 Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D

N.º de Horas Oficiais: 150h



*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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento



Curso Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D

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

Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D