

Curso

Criação de Cabelos para
Videogames e Filmes 3D



tech universidade
tecnológica

Curso

Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 3D

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

Acesso ao site: <http://www.techtitute.com/br/videogame/curso/criacao-cabelos-videogames-filmes-3d>

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

Todo jogador de videogame se lembra do cabelo de Cloud em Final Fantasy VII, o mítico Mohawk de Vaas em Far Cry 3 ou as extensas opções de penteado em Cyberpunk 2077. Não há dúvida de que o cabelo é uma das características mais fundamentais para dar personalidade aos heróis e vilões, por isso sua recriação deve ser milimetricamente cuidada quando se fala em modelagem 3D em videogames. Este programa de estudos da TECH concentra-se na escultura e criação de cabelos de última geração, com as quais o estudante poderá se destacar criando os penteados mais extravagantes ou elegantes que os levarão ao topo de seus departamentos de design, sendo lembrados em todo o mundo.





“

Você poderá criar todos os penteados que quiser: futuristas, clássicos, másculos, femininos... Não haverá estilo que possa resistir a você"

Os designers 3D que querem orientar sua carreira para o mundo dos videogames ou melhorar amplamente sua perspectiva sobre ele, precisam de um conjunto de habilidades avançadas com as quais se destacar da multidão, trazendo uma visão criativa, diferenciada e única.

Uma maneira muito eficaz de fazer isso é através dos penteados dos personagens, que se tornaram especialmente relevantes ao longo dos anos graças à cinematografia cada vez mais elaborada e característica de Hollywood.

Com um conhecimento profundo das ferramentas utilizadas na indústria cinematográfica para a recriação do cabelo digital, o estudante deste curso pode estar na vanguarda da inovação em seu campo, aplicando uma qualidade incomum no campo dos penteados e estilos dos personagens recriados.

Um programa de estudos que também se caracteriza pelo fato de ser ensinado completamente online, permitindo aos estudantes melhorar sua carreira profissional enquanto continuam a cuidar de suas responsabilidades familiares, pessoais ou profissionais.

Este **Curso de Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 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
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As 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



Você poderá dar uma personalidade única a cada um de seus personagens, dando a eles um penteado adaptado às suas características mais proeminentes"

“

Você receberá seu certificado diretamente, sem trabalho final e com uma carga horária administrável e um foco no que realmente importa”

O corpo docente do curso 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.

Este programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, por meio da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você quer escolher o penteado que Link ou Samus Aran terão no futuro? Matricule-se neste curso e torne isso possível.

Torne-se o mais famoso "cabeleireiro" dos videogames com detalhes excepcionais para cada um de seus modelos.



02

Objetivos

Esta capacitação da TECH visa a excelência profissional de seus alunos, instruindo-os em um campo talvez ignorado, mas apreciado nos melhores estúdios e cargos gerenciais. Com seu domínio da criação capilar, eles poderão estar na vanguarda das decisões mais importantes em relação ao visual, personalidade e características dos modelos de videogame 3D em que trabalhem. Isto lhes garante um futuro de trabalho melhor e podem até mesmo ter acesso a cargos gerenciais ou superiores dentro de sua organização.





“

Este será o trunfo que determinará seu futuro na indústria dos jogos, impressionando os jogadores e até mesmo os designers com penteados dignos de filmes 3D”



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 otimizado 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

- ◆ Aprofundar no uso avançado do Xgen em Maya
- ◆ Criar cabelos para filmes
- ◆ Estudar o cabelo usando *Cards* para videogames
- ◆ Desenvolver suas próprias texturas capilares
- ◆ Ver os diferentes usos dos pincéis de cabelo em ZBrush

“

Seu sucesso profissional estará muito mais próximo depois de completar este curso, demonstrando que você é capaz de recriar até mesmo o menor folículo perfeitamente”



03

Direção do curso

Como esta é uma área muito específica de modelagem 3D para videogames, a equipe docente encarregada do desenvolvimento deste curso é bem versada no uso das ferramentas abordadas ao longo do programa de estudos. Com um conteúdo atualizado e orientação profissional personalizada e orientada ao estudante, este curso é uma das melhores opções disponíveis para designers 3D que desejam obter reconhecimento especial neste campo. Graças ao apoio dos professores, o aluno terá à sua disposição uma assistência única para reacender sua carreira rumo ao auge do design tridimensional de videogame.



“

Você tem à sua disposição um corpo docente que não só esclarecerá suas dúvidas, mas também se envolverá com você na tarefa de alcançar seu maior sucesso profissional, criando os cabelos mais espetaculares dos videogames”

Diretor Internacional Convidado

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.



D. 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, você poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Artista conceitual, modeladora 3D, sombreamento na Timeless Games Inc
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estrutura e conteúdo

Todo o conteúdo deste curso se concentra nos programas mais utilizados para a criação de cabelos, tanto no campo dos videogames quanto no próprio cinema, pois dado o peso da cinemática nos videogames na última década, este conhecimento será decisivo para o aluno quando se trata de optar por projetos mais ambiciosos. Graças à metodologia educacional da TECH, o aluno aprenderá a usar ZBrush, Xgen e Maya com foco na criação de diferentes estilos e penteados, com os quais poderá destacar seus próprios modelos 3D.



“

Os cabelos imponentes de seu personagem serão a carta de apresentação ideal para todo o seu portfólio criativo, com o qual você poderá se candidatar com sucesso a videogames que necessitem de um especialista em penteado se aparência”

Módulo 1. Criação de cabelos para videogames e filmes

- 1.1. Diferenças entre cabelo de videogame e cabelo de filme
 - 1.1.1. FiberMesh e Cards
 - 1.1.2. Ferramentas para a criação de cabelo
 - 1.1.3. Softwares para cabelo
- 1.2. Escultura de cabelo no ZBrush
 - 1.2.1. Formas de base para penteados
 - 1.2.2. Criação de pincéis no ZBrush para cabelo
 - 1.2.3. Pincéis curve
- 1.3. Criação de cabelo em Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Coleções e descrições
 - 1.3.3. Hair vs. Grooming
- 1.4. Modificadores Xgen: dando realismo ao cabelo
 - 1.4.1. Clumping
 - 1.4.2. Coil
 - 1.4.3. Guias de cabelo
- 1.5. Color e Region maps: para controle absoluto do pelo e dos cabelos
 - 1.5.1. Mapas das regiões capilares
 - 1.5.2. Cortes de cabelo: encaracolado, raspado e cabelos compridos
 - 1.5.3. Micro detalhe: pelos faciais
- 1.6. Xgen avançado: uso de expressões e refinamento
 - 1.6.1. Expressões
 - 1.6.2. Utilidades
 - 1.6.3. Refinamento do cabelo





1.7. Colocação de *Cards* em Maya para modelagem de videogame

1.7.1. Fibras em *Cards*

1.7.2. *Cards* à mão

1.7.3. *Cards* e motor de *Real-time*

1.8. Otimização para filmes

1.8.1. Otimização dos cabelos e de sua geometria

1.8.2. Preparação para a física com movimentos

1.8.3. Pincéis Xgen

1.9. *Hair Shading*

1.9.1. *Shader* de Arnold

1.9.2. *Look* hiper-realista

1.9.3. Tratamento capilar

1.10. Render

1.10.1. Renderização na utilização de Xgen

1.10.2. Iluminação

1.10.3. Supressão de ruídos

“

Este curso lhe dará os conceitos fundamentais para os penteados mais lendários dos videogames, para que você possa recriá-los e até mesmo ultrapassá-los"

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 negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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 Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 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 Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 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 Criação de Cabelos para Videogames e Filmes 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 conhecimento
presente presente
desenvolvimento desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Criação de Cabelos para
Videogames e Filmes 3D

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

Curso

Criação de Cabelos para
Videogames e Filmes 3D