

Curso

Renderização, Iluminação
e Pose de Modelos 3D



tech universidade
tecnológica

Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 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/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. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O trabalho em um modelo 3D não acaba quando ele é finalizado. A fim de apresentá-lo de forma correta e profissional, enquanto se verifica se tudo está correto, é necessário que o arquivo passe por um processo prévio de renderização. Além disso, o ideal é encontrar a iluminação e a pose que realce as melhores características do modelo, para causar a impressão ideal desejada. Este é um processo que envolve vários programas multimídia, incluindo ZBrush, Mixamo e Maya. Esta qualificação tem uma análise extensiva das características de todos estes programas, a fim de que o estudante possa melhorar suas habilidades e adquirir maiores responsabilidades nas etapas mais críticas de um projeto de design 3D.





“

Você obterá o melhor perfil de seus modelos, o que impressionará seus próprios e seus superiores para assegurar a você uma posição mais elevada em seu departamento”

Ao longo de um processo completo de design e modelagem 3D, a etapa final de renderização, iluminação e pose é fundamental quando se trata de apresentar todos os frutos do esforço e do empenho investido nele. Este é um passo fundamental que deve ser bem feito, pois qualquer erro pode levar a uma perda de tempo e de trabalho.

Devido a sua importância tanto para a apresentação final quanto para o cuidado dos acabamentos, os profissionais com conhecimento neste campo são mais propensos a surpreender com seus modelos e, assim, ter melhores oportunidades de trabalho.

Tanto que a TECH desenvolveu este curso, que se concentra apenas nestes aspectos fundamentais para que os estudantes possam polir e utilizá-los da maneira mais apropriada possível. Como resultado, você melhorará seu desempenho profissional e o nível de seu portfólio pessoal, fortalecendo sua candidatura mesmo para cargos gerenciais ou liderando projetos mais relevantes.

Um curso em formato online que compartilha as preocupações de seus alunos, permitindo-lhes acessar todo o conteúdo desde o primeiro dia de aprendizagem. Desta forma, eles serão capazes de combinar a carga docente com suas próprias responsabilidades pessoais e profissionais.

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 modelagem 3D
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis que fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ 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 aprenderá com profissionais versados em modelagem 3D as técnicas de iluminação e pose para ganhar o assombro do público"

“

A renderização avançada que você aprenderá neste curso lhe poupará tempo valioso para se dedicar a outras tarefas ou mesmo a seus projetos pessoais”

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.

A estrutura deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você verá como você começará a conseguir melhores projetos e empregos graças ao seu profissionalismo em dar aquele toque final a todos os seus modelos.

Sua pós-produção, limpa e elegante, falará por você quando se trata de dar o salto para melhores empregos.



02

Objetivos

O objetivo deste programa de estudos é assegurar que seus alunos obtenham uma melhoria substancial tanto econômica quanto profissionalmente no mundo dos videogames. Como esta não é uma tarefa fácil, por ser um mercado muito competitivo, a TECH se esforça para alcançar a mais alta qualidade de ensino e aprendizagem para todos os seus alunos. Assim, o designer verá que o conteúdo é adaptado às suas exigências, atualizado de acordo com as últimas instâncias tecnológicas e com o conhecimento em Maya e Arnold Render necessário para ter sucesso como um designer de prestígio.





“

Este é o curso que lhe permitirá adquirir o conhecimento em renderização que você procura, adaptado às últimas tendências e desenvolvimentos no campo"



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

- ◆ Descobrir conceitos avançados de iluminação e fotografia para vender modelos com mais eficiência
- ◆ Desenvolver a aprendizagem de pose de modelo através de diferentes técnicas
- ◆ Aprofundar-se no desenvolvimento de uma rig no Maya para a posterior possível animação do modelo
- ◆ Observar o controle e o uso do Render do modelo, evidenciando todos os seus detalhes

“

Você conseguirá o aspecto final profissional para seus modelos, para impressionar seus superiores e conseguir aquela merecida promoção”

03

Direção do curso

Este curso é dirigido por professores que, além de terem experiência no uso de todas as ferramentas de modelagem delineadas no programa de estudos, possuem a experiência profissional necessária para poder atender às exigências de seus alunos. Graças a isso, eles podem orientar melhor todas as dúvidas e consultas recebidas, sabendo o que precisam em todos os momentos para alcançar o sucesso como designers 3D de sucesso na indústria de videogame.



“

Você será apoiado por uma equipe docente que não é estranha às suas preocupações e aspirações, recebendo o melhor apoio e aconselhamento em modelagem 3D para videogames que você poderia pedir"

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

Este curso segue a mais rigorosa estrutura educacional da TECH, com uma revisão especial de todos os aspectos essenciais de renderização e apresentação de modelos com ferramentas como, por exemplo: ZBrush, Maya, Mixamo, Arnold Render, Marmoset Toolbar e inclusive o Photoshop. Com todo este conjunto de conhecimentos, o estudante estará muito melhor preparado para um trabalho futuro, onde poderá demonstrar sua experiência no uso de todas estas ferramentas e conseguir um emprego no projeto de seus sonhos.



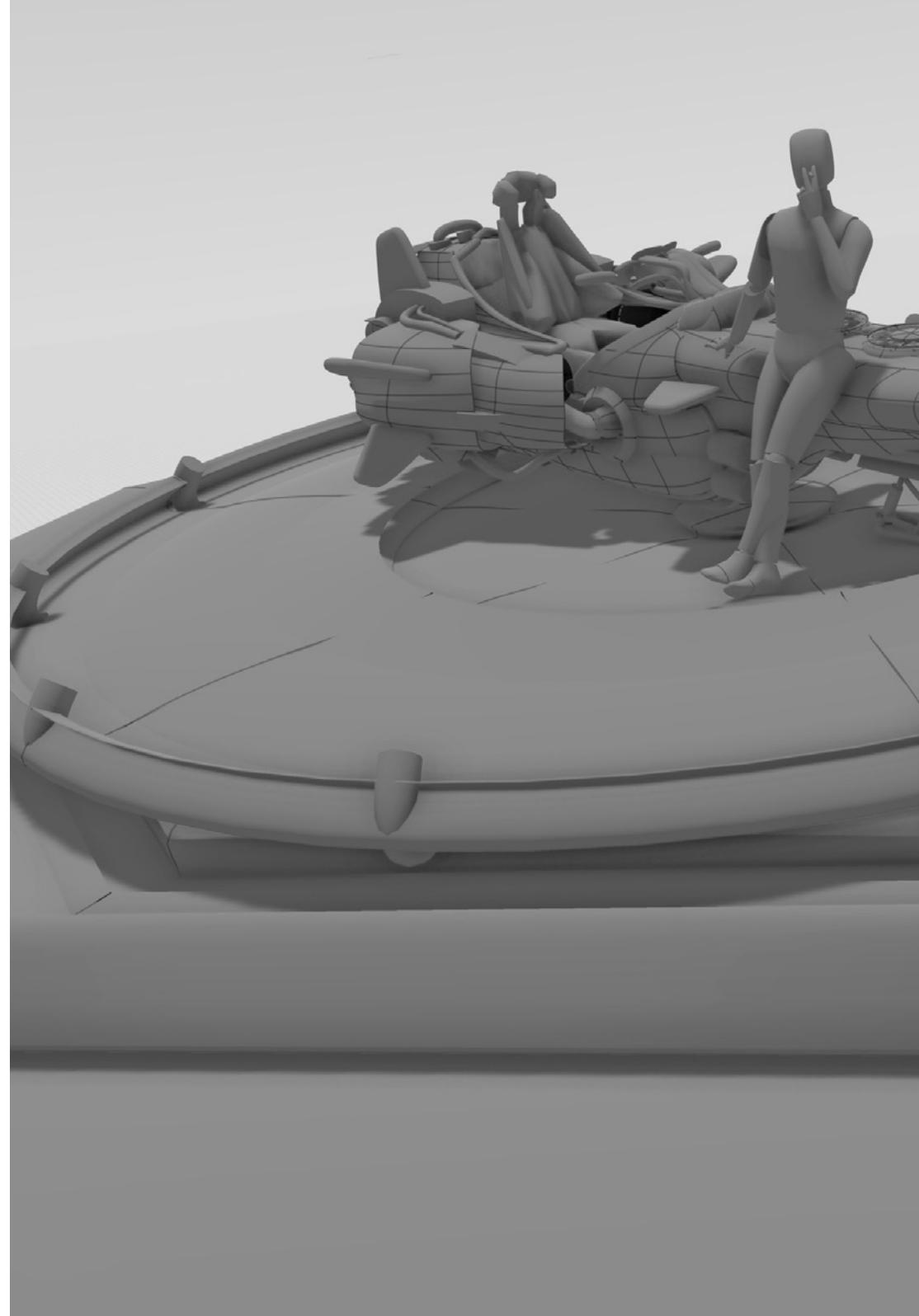


“

Não perca a grande oportunidade que a TECH dá a você de se tornar um profissional respeitado e conceituado no mundo da modelagem 3D para videogames”

Módulo 1. Renderização, iluminação e Pose de Modelos

- 1.1. Pose de caráter no ZBrush
 - 1.1.1. Rig no ZBrush com ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Acabamento profissional
- 1.2. *Rigging* e peso do nosso próprio esqueleto em Maya
 - 1.2.1. Rig no Maya
 - 1.2.2. Ferramentas de Rigging com Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesagem do 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 de modelos
 - 1.7.3. Mistura de luz e cor



- 1.8. Aprofundando no Arnold: a redução de ruído e os diferentes AOVs
 - 1.8.1. AOVs
 - 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. Tratamento de imagem
 - 1.10.2. Photoshop: níveis e contrastes
 - 1.10.3. Camadas: características e seus efeitos



Matricule-se hoje neste curso e comece agora mesmo o rumo a um futuro melhor, projetando os modelos de videogames 3D pelos quais você é apaixonado, cercado pelas melhores equipes e estúdios profissionais"

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

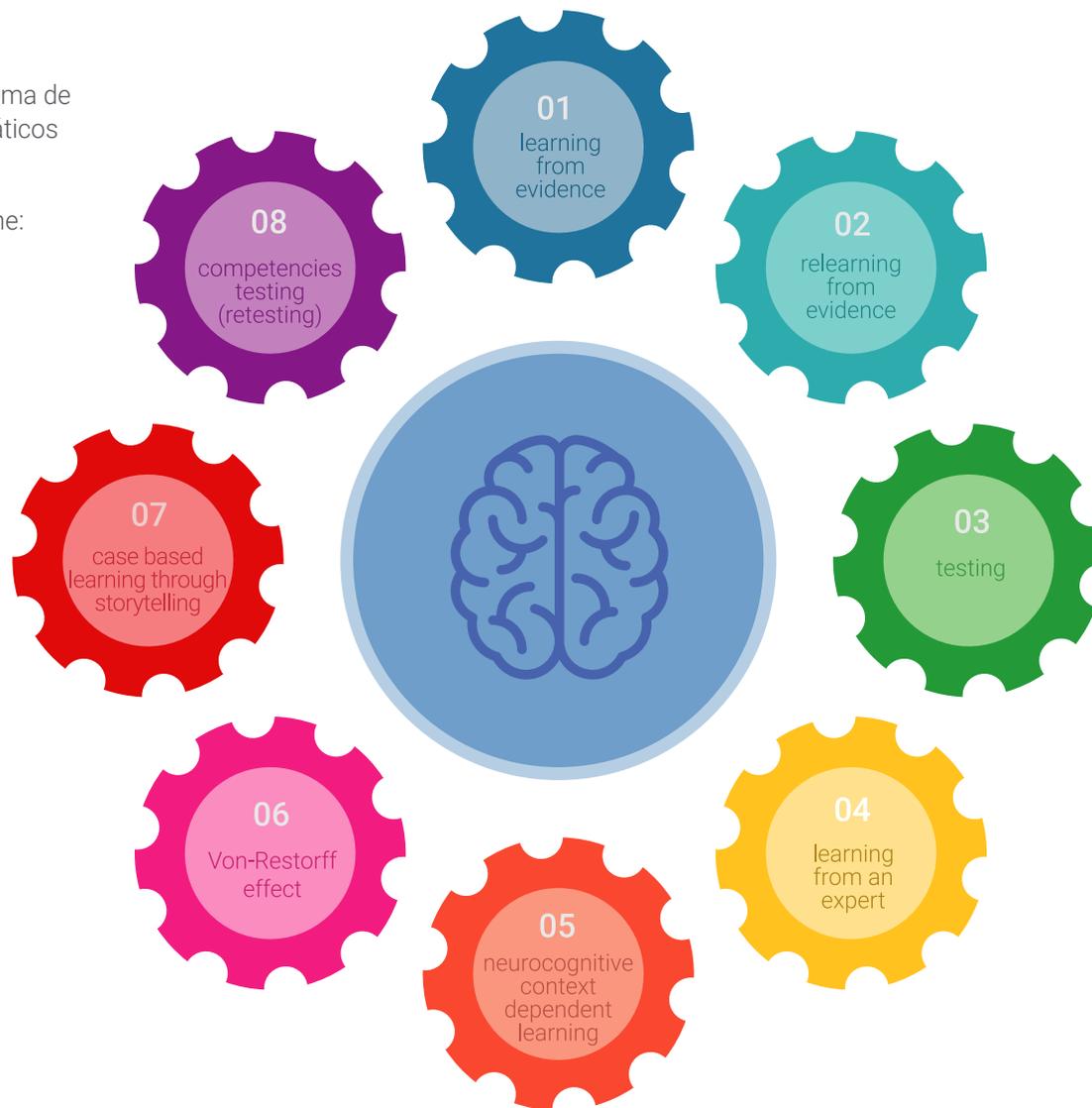
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

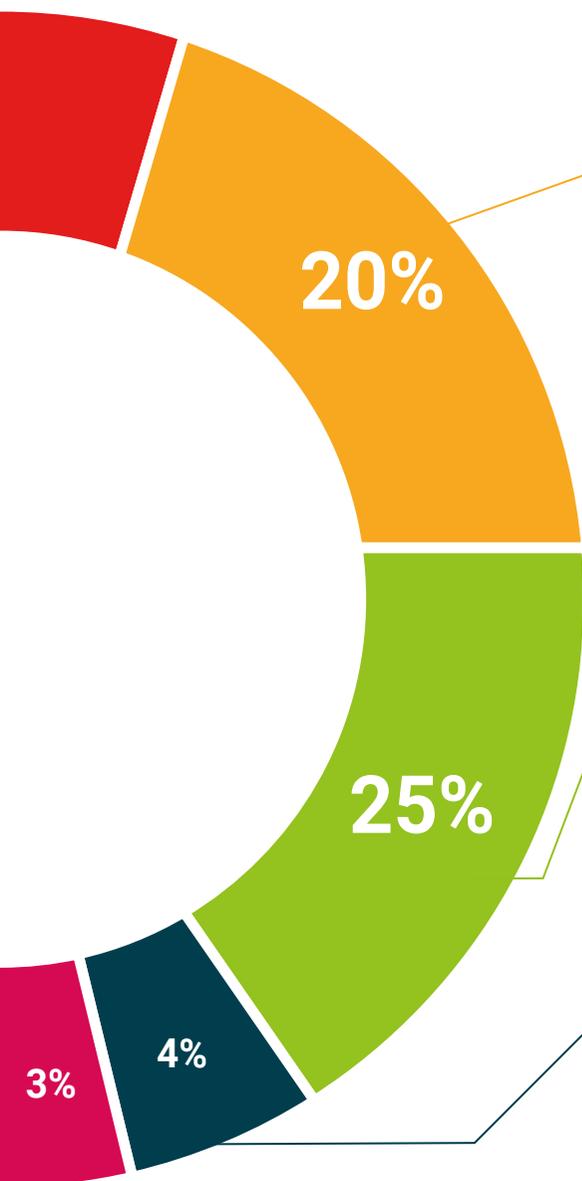
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 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 compr
atenção personalizada
conhecimento in
presente qualitate
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso

Renderização, Iluminação
e Pose de Modelos 3D

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

Curso

Renderização, Iluminação e Pose de Modelos 3D

