

Curso

Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
e Ragdoll Systems





Curso

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems

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

Fornecer aos personagens de videogame animações mais realistas e profissionais do que os aspectos predefinidos tornará o título uma experiência mais imersiva e interativa, algo que os criativos podem alcançar por meio do uso de Ragdoll ou técnicas de *Ragdoll* ou *Skeletal Meshes*. No entanto, são duas estratégias que requerem conhecimento especializado para sua correta aplicação, algo que qualquer profissional pode adquirir com este programa de estudos. É uma experiência acadêmica online, multidisciplinar e austera que reúne, em 150 horas do melhor conteúdo prático e teórico adicional, as últimas informações sobre programação, geração de mecânicas e técnicas de prototipagem de videogame, graças às quais o profissional desta área será capaz de melhorar suas habilidades em menos de 6 semanas e nas mãos de verdadeiros especialistas do setor.



“

Você gostaria de poder criar animações de personagens tão realistas quanto as de Grand Theft Auto ou The Sims? Com este Curso você aprenderá tudo o que precisa saber para alcançá-lo em apenas 6 semanas”

A passagem do tempo e a evolução das tecnologias audiovisuais e informáticas beneficiaram muitos setores, incluindo a indústria de videogames. O desenvolvimento de técnicas cada vez mais complexas e realistas, somadas à criação de atmosferas imersivas e personagens expressivos, se refletiu em títulos de sucesso como Grand Theft Auto ou Fortnite, que conseguiram faturar milhões de dólares com seus lançamentos.

Isso se deve ao uso de estratégias como as de *Ragdoll Systems* ou de *Skeletal Meshes*, com as quais os protagonistas da história adotam um estado como o de uma boneca de pano, apostando em reações mais expressivas e nas quais o personagem responde a diferentes estímulos como golpes, quedas ou obstáculos de forma mais natural. Porém, o domínio dessas técnicas exige conhecimento amplo e especializado sobre elas, algo que o profissional poderá adquirir com este programa de estudos oferecido pela TECH.

Com 150 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar elaborado por um grupo de especialistas do setor de entretenimento audiovisual, os profissionais poderão trabalhar no aperfeiçoamento de suas estratégias de programação, geração de mecânicas e técnicas de prototipagem de videogame. Eles também conhecerão as novidades relacionadas aos modelos *Low Poly* y *High Poly*, e as ferramentas e softwares mais eficazes, como Animate ou Unity.

Você terá 6 semanas para atingir os objetivos que a TECH estabelece com esta capacitação, bem como os seus próprios, frequentando uma capacitação adaptada às suas necessidades acadêmicas e atual procura laboral. Além disso, seu confortável formato 100% online permitirá que você faça o programa de estudos sem horários restritos ou aulas presenciais, o que constitui uma oportunidade única de se tornar um verdadeiro especialista neste setor de onde quiser e no seu próprio ritmo, sem estresse.

Este **Curso de Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e tecnologia
- ◆ 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
- ◆ Sua ênfase especial na modelagem 3D e animação em ambientes virtuais
- ◆ 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 conhecerá detalhadamente os modelos Low Poly e High Poly, bem como as principais técnicas que existem atualmente para seu desenvolvimento através da Unity”

“

Você trabalhará intensivamente no design personagens, em seus movimentos e em seu comportamento para criar colliders mais realistas e dinâmicos”

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.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deverá tentar 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.

Entre as habilidades que você adquirirá com este programa de estudos, destaca-se o domínio da importação de projetos Skeletal Meshes para o Unity.

Você terá 150 horas do melhor material teórico, prático e complementar em diversos formatos, que poderá baixar em qualquer dispositivo com conexão à internet.



02

Objetivos

O curso de especialização necessário para dominar as principais técnicas de programa de estudos, geração de mecânicas e prototipagem para videogames, é o que fez TECH considerar necessário o desenvolvimento de um curso através do qual os profissionais possam aprender detalhadamente seus meandros. Por este motivo, o objetivo deste Curso é servir de guia e fornecer tanto a informação mais detalhada e inovadora como as melhores ferramentas acadêmicas para que se torne um especialista em *Ragdoll Systems*, *Animation Systems* e *Skeletal Meshes*, em apenas 6 semanas.





“

Se entre os seus objetivos com o curso está aprender a gerenciar a criação e simulação de um Ragdoll, a TECH garante que você irá alcançá-lo”



Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver personagens avançados para videogames 3D
- ◆ Utilizar sistemas de animação e outros recursos como bibliotecas em um projeto profissional
- ◆ Preparar o projeto para sua correta exportação

“

Um programa de estudos que permitirá conhecer ao pormenor os recursos mais inovadores para a criação de personagens e para a manipulação de materiais no desenvolvimento de videogames”





Objetivos específicos

- ◆ Trabalhar com modelos *Low Poly* e *High Poly* em desenvolvimentos profissionais com baixo ambiente *Unity 3D*
- ◆ Implementar recursos e comportamentos avançados em personagens para videogames
- ◆ Importar corretamente animações de personagens para o ambiente de trabalho
- ◆ Controlar *Ragdoll Systems* e *Skeletal Meshes*
- ◆ Dominar os recursos disponíveis, como bibliotecas de *Assets* e funcionalidades e importá-los para o projeto configurado pelo aluno
- ◆ Descobrir os pontos-chave do trabalho em equipe para profissionais técnicos relacionados à programação e animação 3D
- ◆ Configurar o projeto para exportá-lo corretamente e garantir seu funcionamento

03

Direção do curso

Para ministrar este programa de estudos em Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems, a TECH selecionou uma equipe de especialistas da indústria de videogames com ampla e extensa experiência de trabalho em gerenciamento de projetos gamers. De acordo com as cartas de recomendação que acompanham seus extensos currículos, são profissionais caracterizados por sua qualidade humana e seu compromisso com o crescimento profissional de seus pares e alunos. Portanto, este Curso é apresentado como uma oportunidade única de preparar nas mãos dos melhores especialistas.



“

O que acontece se você tiver alguma pergunta durante o programa de estudos? Bem, você pode resolver isso com a equipe de ensino por meio de tutoriais individualizados”

Direção



Sr. Juan Pablo Ortega Ordóñez

- ♦ Diretor de Engenharia e Design de Gamificação do Grupo Intervenía
- ♦ Professor na ESNE de Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ♦ Assessor na fundação de empresas como Avatar Games ou Interactive Selection
- ♦ Autor do livro Diseño de Videojuegos
- ♦ Membro do Conselho Consultivo Nima World

Professores

Sr. Sergio Martínez Alonso

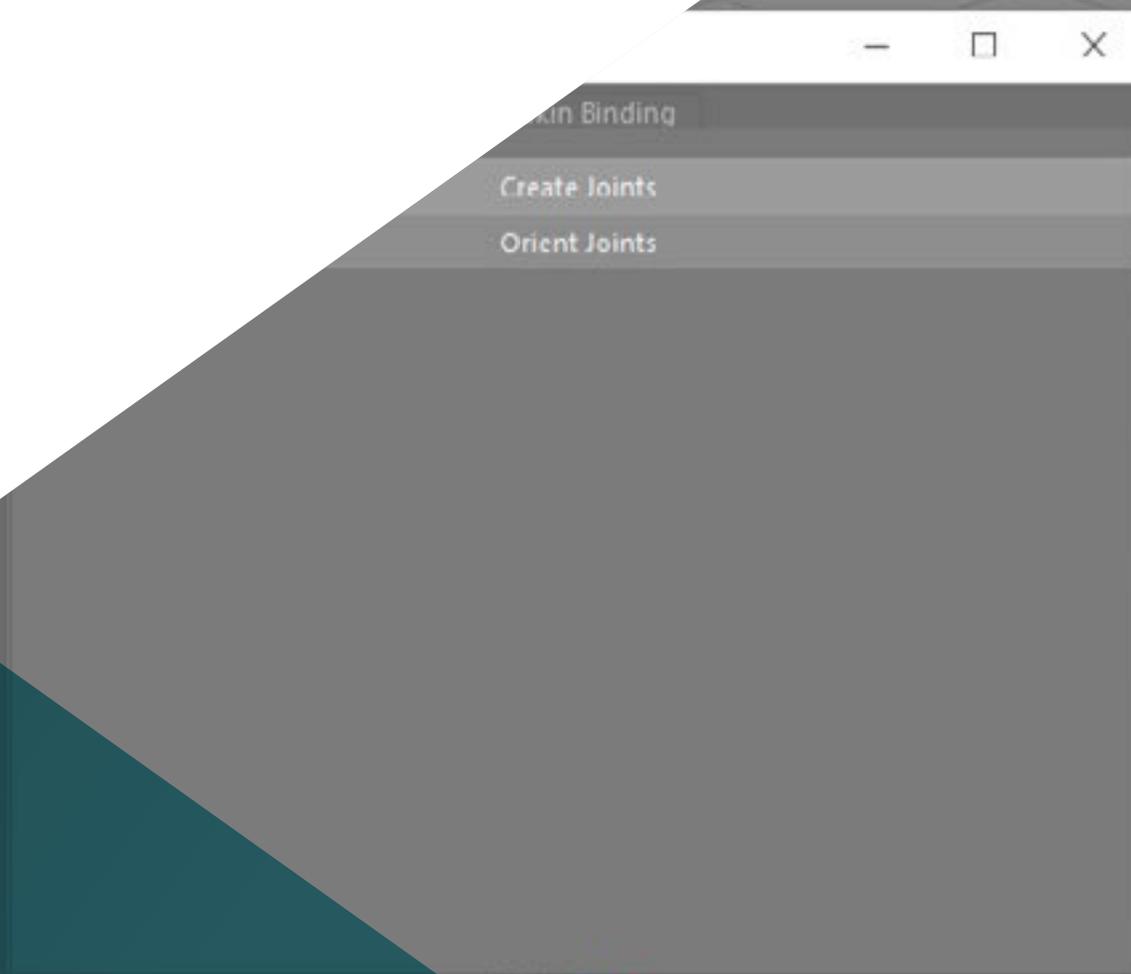
- ♦ Desenvolvedor Unity Sênior na NanoReality Games Ltda.
- ♦ Programador líder e designer de jogos na NoobO Games
- ♦ Professor em vários centros educacionais como iFP, Implika ou Rockbotic
- ♦ Programador na Stage Clear Studios
- ♦ Professor da Escola Universitária de Design, Inovação e Tecnologia
- ♦ Formado em Engenharia da Computação pela Universidade de Múrcia
- ♦ Formado em Design e Desenvolvimento de Videojogos pela Escola Universitária de Design, Inovação e Tecnologia

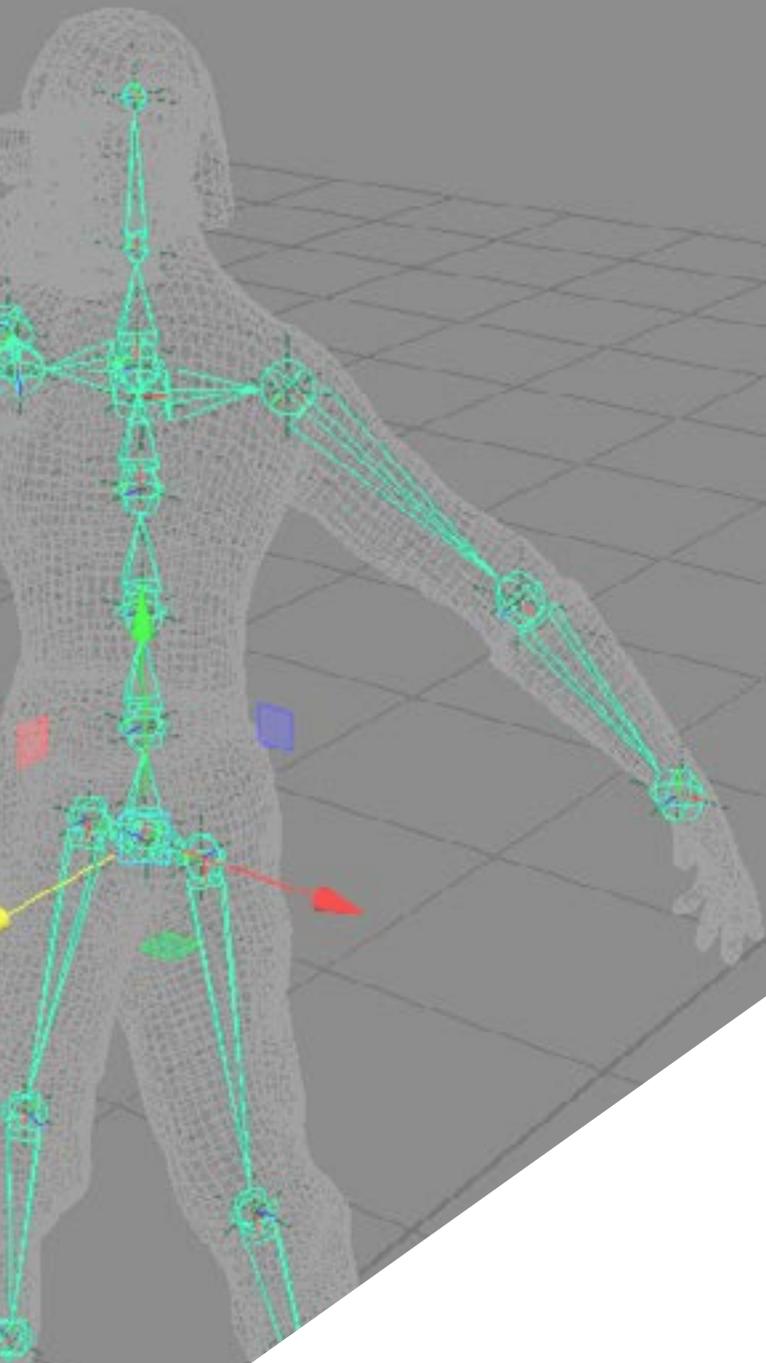


04

Estrutura e conteúdo

Os cursos TECH diferenciam-se principalmente por três características: pelo caráter atual e especializado, pelo dinamismo de seus currículos e pela acessibilidade de seu formato 100% online. Graças a isso, é possível oferecer programa de estudos como este Curso, altamente formativos, confortáveis e intensivos, através de quais profissionais podem ser treinados de forma garantida para ter sucesso em um setor tão complexo quanto a indústria de videogames.





“

Você terá à sua disposição leituras complementares, artigos de pesquisa, casos práticos e vídeos detalhados para aprofundar os aspectos do temário que considerar mais importantes”

Módulo 1. Programação, geração de mecânicas e técnicas prototipagem de videogame

- 1.1. Processo técnico
 - 1.1.1. Modelos *Low Poly* e *High Poly* a *Unity*
 - 1.1.2. Configuração do material
 - 1.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 1.2. Design de personagens
 - 1.2.1. Movimento
 - 1.2.2. Design de *Colliders*
 - 1.2.3. Criação e comportamento
- 1.3. Importação de *Skeletal Meshes* a *Unity*
 - 1.3.1. Exportação *Skeletal Meshes* do software de 3D
 - 1.3.2. *Skeletal meshes* em *Unity*
 - 1.3.3. Pontos de ancoragem para acessórios
- 1.4. Importação de animações
 - 1.4.1. Preparação de animações
 - 1.4.2. Importação de animações
 - 1.4.3. *Animator* e transições
- 1.5. Editor de animações
 - 1.5.1. Criação de *Blend Spaces*
 - 1.5.2. Criação de Animation Montage
 - 1.5.3. Edição de animações *Read-Only*
- 1.6. Criação e simulação de um *Ragdoll*
 - 1.6.1. Configuração de um *Ragdoll*
 - 1.6.2. *Ragdoll* a um gráfico de animação
 - 1.6.3. Simulação de um *Ragdoll*



- 1.7. Recursos de construção de personagem
 - 1.7.1. Bibliotecas
 - 1.7.2. Importação e exportação de materiais de biblioteca
 - 1.7.3. Manipulação de materiais
- 1.8. Equipes de trabalho
 - 1.8.1. Hierarquia e cargos
 - 1.8.2. Sistemas de controle de versões
 - 1.8.3. Resolução de conflitos
- 1.9. Requisitos para um desenvolvimento bem-sucedido
 - 1.9.1. Produção para o sucesso
 - 1.9.2. Desenvolvimento ideal
 - 1.9.3. Requisitos essenciais
- 1.10. Embalado para publicação
 - 1.10.1. *Player Settings*
 - 1.10.2. *Build*
 - 1.10.3. Criação de um instalador

“

O programa de estudos perfeito para aprender em detalhes os requisitos essenciais para o desenvolvimento bem-sucedido de videogames nas mãos dos melhores especialistas no ambiente de jogos”

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 maneira 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, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em 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 clínica, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com múltiplos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

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 a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permite 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, 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educacional, preparado cuidadosamente para os profissionais:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite 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 e oferecendo alta qualidade em todo o material que colocamos à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O chamado "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



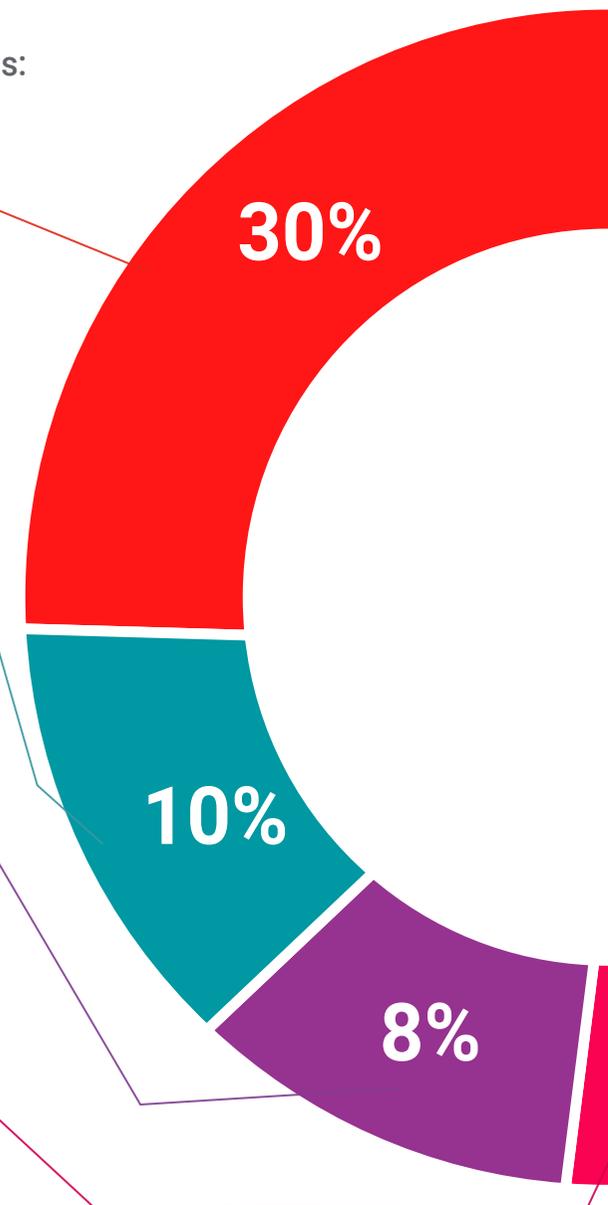
Práticas de aptidões e competências

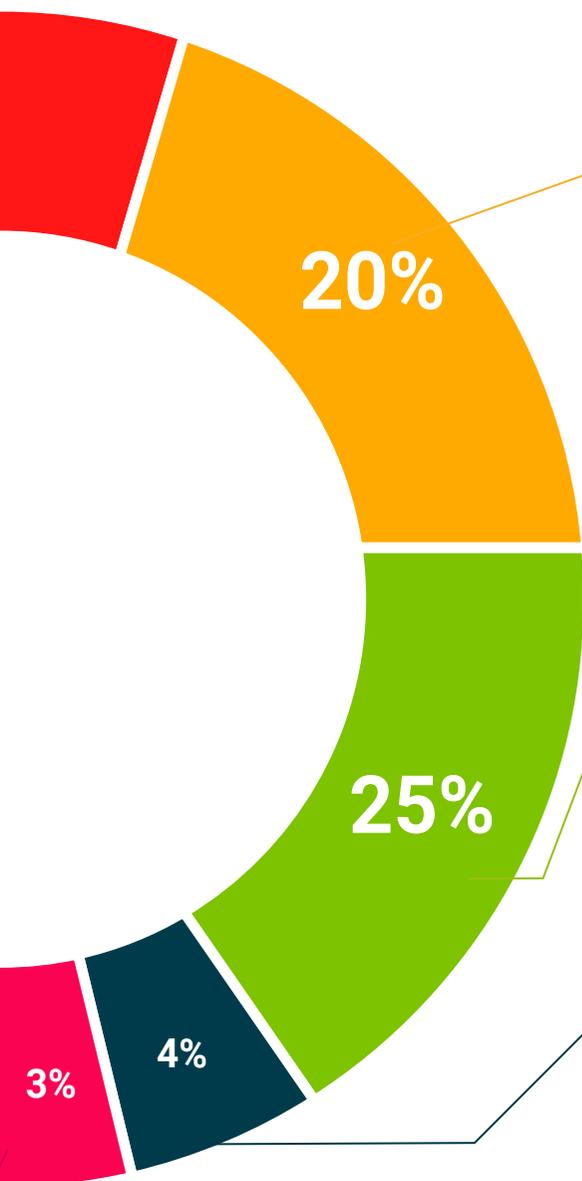
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto da globalização em que vivemos.



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 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 no 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 ele possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems 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 Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **estudio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso de Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems , atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems**

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 simulação

tech universidade
tecnológica

Curso

Technical Animation
Systems, Skeletal
Meshes e Ragdoll
Systems

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

Curso

Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
e Ragdoll Systems

