

Curso

Blender na Indústria 3D



tech universidade
tecnológica

Curso Blender na Indústria 3D

- » 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/curso-blender-industria-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

A ferramenta por excelência para qualquer tipo de trabalho de modelagem 3D em videogames é o Blender. Com ele, você pode esculpir, texturizar ou mesmo fazer a retopologia de qualquer tipo de figura 3D de forma simples e direta. A fim de realmente ter sucesso na indústria de design de jogos 3D, é essencial que os profissionais tenham um conhecimento profundo desta ferramenta, pois ela será sua principal ferramenta de trabalho para a grande maioria dos projetos. Este curso da TECH oferece uma oportunidade única para que os alunos aprendam os segredos mais bem guardados do Blender e melhorem significativamente seu desempenho profissional e opções de crescimento.





“

Pode ser que você já tenha usado o Blender, mas este Curso levará você a um novo nível de compreensão desta ferramenta"

O designer 3D na área de videogames tem que lidar com muitas ferramentas como Maya, ZBrush ou Substance Painter ao longo de sua carreira. Esses programas complexos às vezes consomem muito tempo de trabalho que poderia ser reduzido através da transferência de tarefas para uma ferramenta mais versátil, como o Blender.

Com um uso integral e completo do Blender, o profissional de design pode aliviar significativamente sua carga de trabalho e ser mais eficiente, pois ele pode fazer pequenos retoques ou esboços básicos de modelos que ele pode então transferir para outras ferramentas para aperfeiçoá-lo.

Por esta razão, este curso cobre as diferenças entre o Blender e softwares como ZBrush ou Maya, com o qual o aluno entenderá melhor quando usar cada um destes programas. Ao melhorar seu fluxo de trabalho, você será capaz de desempenhar mais tarefas e ser de maior valor em uma indústria competitiva onde é possível se destacar por meio da demonstração de eficiência e versatilidade.

O programa de estudos é oferecido em um formato 100% online, o que permite aos estudantes a flexibilidade de combiná-lo com outros trabalhos profissionais ou responsabilidades pessoais. Também não há necessidade de trabalho final, o que reduz muito a carga letiva.

Este **Curso de Blender na Indústria 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

“

Este Curso de Blender lhe dará o conhecimento fundamental para a eficiência que você precisa para ser um designer 3D excepcional e respeitável”

“

Ao aprender os segredos do Blender, você entenderá muito melhor todo o processo de criação de qualquer modelo 3D, melhorando seu próprio desempenho”

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 aproveitará ao máximo uma das ferramentas gráficas mais seguidas no mundo, graças ao seu espírito open-source.

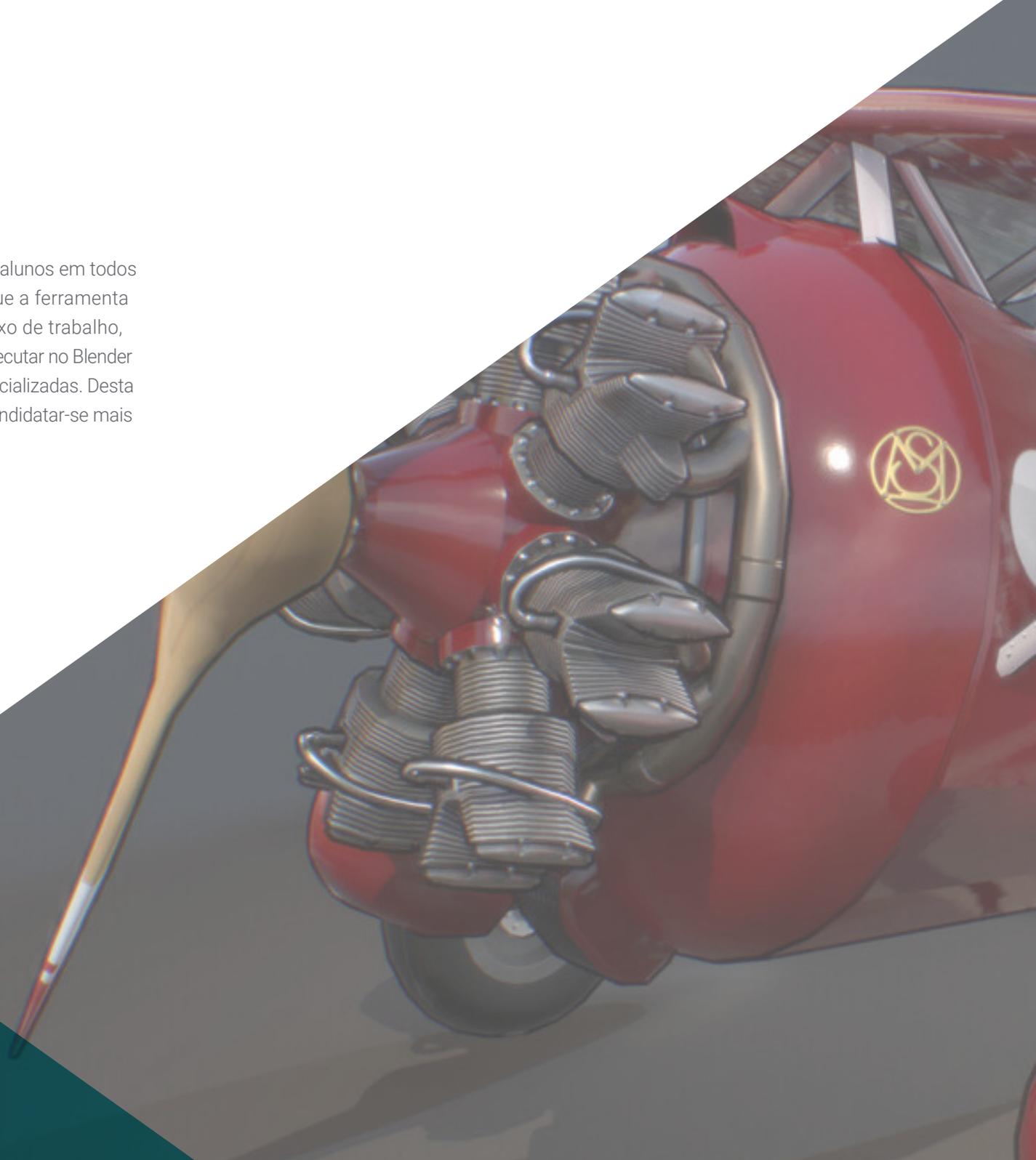
Você será acompanhado por profissionais que estão procurando a mesma coisa que você: ter sucesso e avançar na carreira do design 3D para videogames.



02

Objetivos

O principal objetivo deste programa de estudos é instruir seus alunos em todos os aspectos internos e externos, truques e possibilidades que a ferramenta Blender oferece. Isto lhes permitirá melhorar seu próprio fluxo de trabalho, pois saberão exatamente quais processos são mais fáceis de executar no Blender e quais processos mais complexos requerem ferramentas especializadas. Desta forma, seu valor profissional aumentará e você poderá então candidatar-se mais fortemente para melhores empregos dentro do setor.





“

Você tem em suas mãos a possibilidade de crescer profissionalmente fazendo uso de uma das ferramentas mais conhecidas do setor”



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

- ◆ Desempenho excepcional do software
- ◆ Transferir conhecimentos de Maya e ZBrush para o Blender, a fim de criar modelos surpreendentes
- ◆ Aprofundar-se no sistema de nodos do Blender, para criar diferentes *Shaders* e materiais
- ◆ Renderizar os modelos de prática de Blender com os dois tipos de motores de renderização Eevee e Cycles

“

Você cumprirá confortavelmente os objetivos estipulados graças ao uso ágil do Blender em seu trabalho cotidiano”

03

Direção do curso

Este curso é dirigido por um grupo de profissionais versados no uso de todas as ferramentas de design 3D aplicadas ao campo dos videogames. Graças à sua visão global, eles sabem como instruir corretamente o aluno no uso adequado de cada uma delas, optando pela opção preferida Blender quando o trabalho possa ser simplificado e agilizado.



“

Os melhores profissionais da indústria 3D estão na TECH. Não perca a oportunidade de aprender com eles sobre a indústria de 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

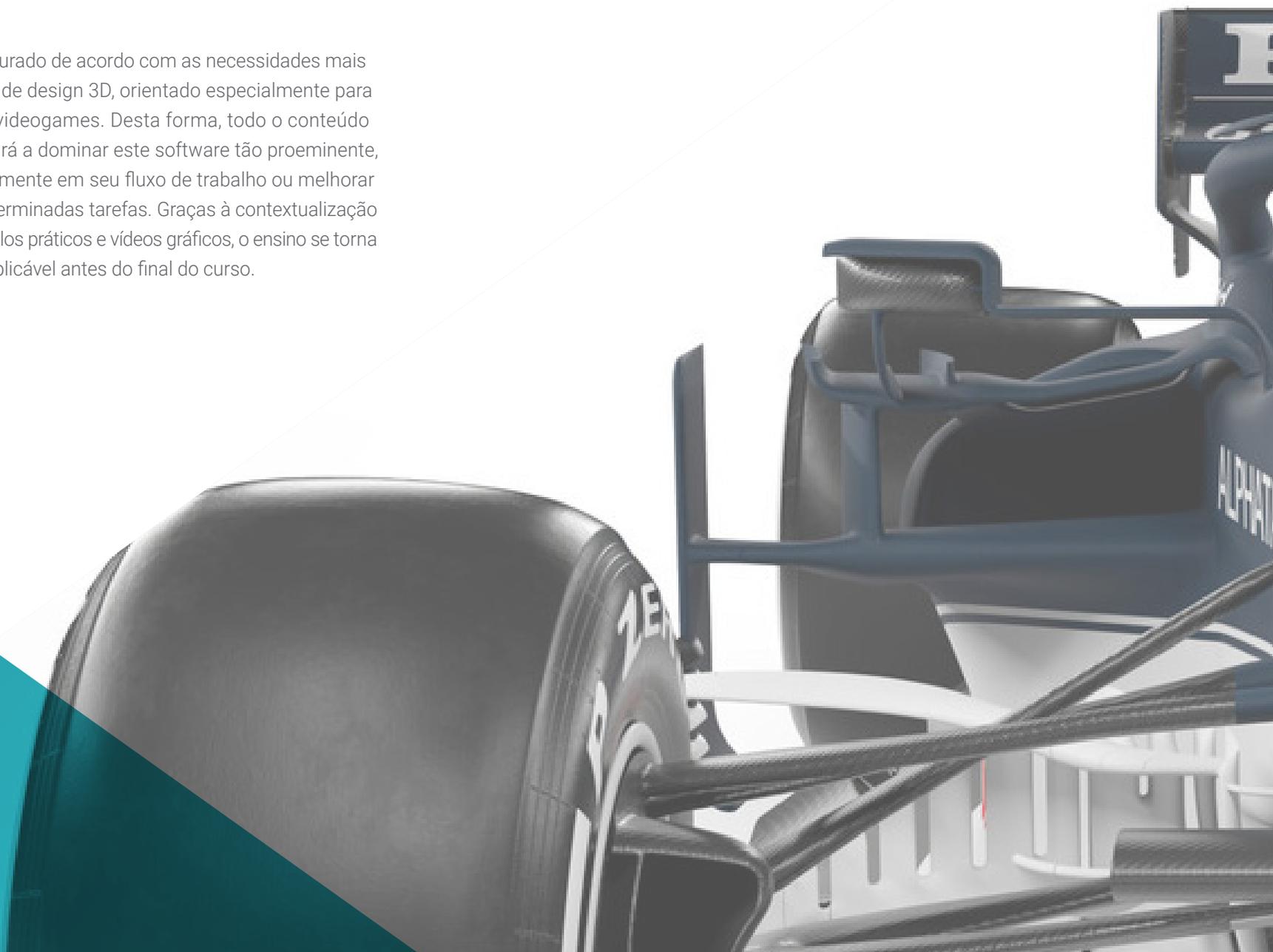
- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Artista conceitual, modeladora 3D, sombreamento na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos 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

Este programa de estudos foi estruturado de acordo com as necessidades mais urgentes e atuais dos profissionais de design 3D, orientado especialmente para o uso de Blender na indústria dos videogames. Desta forma, todo o conteúdo que o estudante encontrará o ajudará a dominar este software tão proeminente, sendo capaz de incorporá-lo rapidamente em seu fluxo de trabalho ou melhorar notavelmente sua utilização em determinadas tarefas. Graças à contextualização de todo o conteúdo através de exemplos práticos e vídeos gráficos, o ensino se torna muito mais frutífero e até mesmo aplicável antes do final do curso.



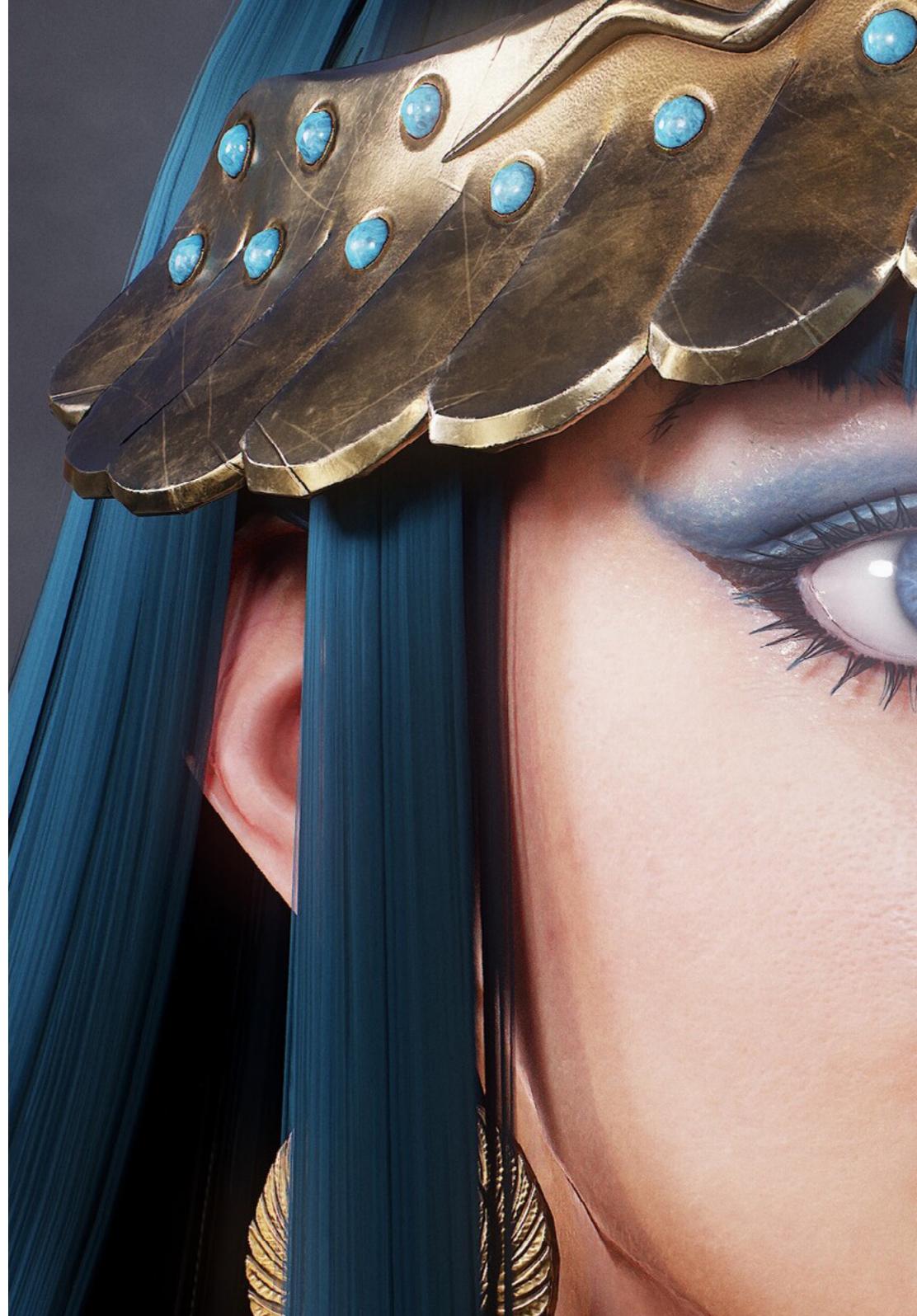


“

Você aprenderá como usar o Blender em todos os tipos de casos reais, sendo um especialista em seu uso e uma referência a ser consultada em seu departamento”

Módulo 1. Blender: uma nova reviravolta no setor

- 1.1. Blender vs. ZBrush
 - 1.1.1. Vantagens e diferenças
 - 1.1.2. Blender e a indústria da arte 3D
 - 1.1.3. Vantagens e desvantagens do freeware
- 1.2. Interface do Blender e conhecimento do programa
 - 1.2.1. Interface
 - 1.2.2. Customização
 - 1.2.3. Experimentação
- 1.3. Escultura da cabeça e transposição dos controles de ZBrush para Blender
 - 1.3.1. Rosto humano
 - 1.3.2. Escultura 3D
 - 1.3.3. Pincéis de Blender
- 1.4. *Full body* esculpido
 - 1.4.1. O corpo humano
 - 1.4.2. Técnicas avançadas:
 - 1.4.3. Detalhe e refinamento
- 1.5. Retopologia e UVs no Blender
 - 1.5.1. Retopologia
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. UDIMs de Blender
- 1.6. De Maya a Blender
 - 1.6.1. Hard Surface
 - 1.6.2. Modificadores
 - 1.6.3. Atalhos do teclado





- 1.7. Dicas e truques do Blender
 - 1.7.1. Variedade de possibilidades
 - 1.7.2. *Geometry Nodes*
 - 1.7.3. Workflow
- 1.8. Nodos no Blender: *Shading* e colocação de texturas
 - 1.8.1. Sistema Nodal
 - 1.8.2. *Shaders* através de nodos
 - 1.8.3. Texturas e materiais
- 1.9. Renderização em Blender com Cycles e Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Iluminação
- 1.10. Implementação do Blender em nosso workflow como artistas
 - 1.10.1. Implementação no workflow
 - 1.10.2. Busca de qualidade
 - 1.10.3. Tipos de exportação

“

A melhor indústria de videogames precisa de profissionais comprometidos como você. Prove seu mérito com este curso especializado em uma das ferramentas mais conhecidas”

05

Metodologia

Este programa de estudos oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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 de estudos 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 poderá 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 de estudos..



O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa de estudos da TECH é 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 estudo de caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa de estudos prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do estudo de 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, consistia em apresentar 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.

Diante de uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do estudo de caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 6 semanas, você irá se deparar com diversos casos reais. Você deverá 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 ponta, 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 de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos programas de estudos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa de estudos, 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, ciências 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.

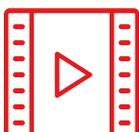
O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua capacitação, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

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.



Este programa de estudos oferece os melhores materiais educacionais, preparados 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 especialistas terceiros.

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 habilidades e competências

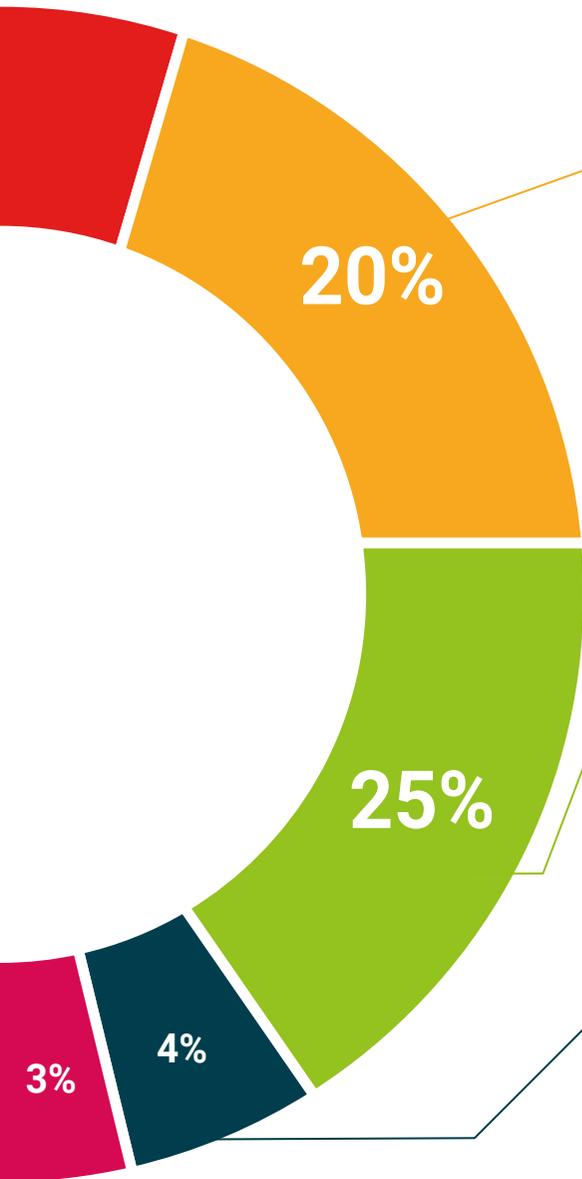
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH, o estudante 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

Os conhecimentos do aluno são avaliados e reavaliados periodicamente ao longo do programa de estudos, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que o estudante possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Blender na Indústria 3D 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 seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Blender na Indústria 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 Blender na Indústria 3D**

Nº 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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentável

tech universidade
tecnológica

Curso
Blender na Indústria 3D

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

Curso

Blender na Indústria 3D