

Curso

3ds Max na Arte para Realidade Virtual



tech universidade
tecnológica



Curso 3ds Max na Arte para Realidade Virtual

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/3ds-max-arte-realidade-virtual

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 3ds Max é um dos programas básicos para a criação de modelagem 3D na indústria de videogames. Especialmente útil em grandes projetos que exigem muita organização no fluxo de trabalho, o seu domínio é uma vantagem para o profissional que busca integrar-se aos principais estúdios do setor. Esta capacitação abordará de forma detalhada as técnicas de modelagem utilizadas principalmente no 3ds Max. A equipe docente especializada nesse ramo do design artístico e da criação de videogames será um grande diferencial do aluno que busca impulsionar sua carreira na área de videogames de realidade virtual, além de seu sistema *Relearning*.



“

Você conhece o 3DX Max, porém realmente é capaz de aproveitar ao máximo suas possibilidades nas criações artísticas voltadas para a indústria de games? Matricule-se e especialize-se com esta capacitação"

O Curso de 3ds Max na Arte para Realidade Virtual abordará os principais aspectos da criação de modelos profissionais utilizando esse poderoso software, considerado indispensável nos principais estúdios da indústria de videogames.

Esta capacitação proporcionará uma visão abrangente do design artístico e analisará detalhadamente as ferramentas fundamentais para obter um resultado excelente, como o *Edit Poly*. Dominá-la em sua totalidade torna-se primordial para aumentar o fluxo de trabalho de qualquer profissional que pretenda dedicar-se à modelagem orientada aos videogames de realidade virtual.

Ao longo de seis semanas, o programa se concentrará nos elementos e modificações mais utilizados pelos profissionais do design gráfico. Trata-se de uma oportunidade única para o aluno que deseja conciliar a vida laboral e pessoal com uma aprendizagem avançada, graças à metodologia 100% online, ao sistema *Relearning* e a grande variedade de recursos multimídia disponíveis na plataforma virtual.



Integre-se a um estúdio criativo dominando o principal software utilizado por profissionais do design para modelar objetos tridimensionais”

Este **Curso de 3ds Max na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte na Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém 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

“

Suas criações artísticas alcançarão um novo nível graças a este curso voltado aos profissionais do design gráfico em videogames de realidade virtual”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

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

Reforce seus conhecimentos com esta capacitação e consolide sua carreira em um setor em plena expansão, o de videogames de realidade virtual.

Através deste programa, você dominará a compatibilidade do 3ds Max com o Unity para a realidade virtual.



02

Objetivos

O conteúdo programático deste curso de 3ds Max na Arte para Realidade Virtual auxiliará o profissional a desenvolver um projeto criativo e artístico na área de videogames, garantindo o cumprimento das exigências atuais do mercado. Essa capacitação permitirá ao aluno adquirir as habilidades fundamentais para a modelagem em 3ds Max, conhecendo as atualizações mais recentes desse software e podendo utilizar com desenvoltura todas as suas ferramentas. Os recursos multimídia abrangentes e os casos práticos irão facilitar a compreensão do conteúdo e a consolidação da aprendizagem.





“

Aplique técnicas reais de fluxo de trabalho e torne-se o profissional em design de arte que o setor de videogames está esperando”



Objetivos Gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o *baked* em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um *dossiê* e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam adequadamente ao *pipeline* do aluno.





Objetivos Específicos

- ◆ Dominar a modelagem em 3ds Max
- ◆ Conhecer a compatibilidade do 3ds Max com Unity para VR
- ◆ Conhecer os modificadores mais utilizados e administrá-los com desenvoltura
- ◆ Utilizar técnicas reais de fluxo de trabalho

“

A metodologia 100% online se adapta às necessidades dos profissionais que buscam uma maior qualificação, sem estresse ou pressão”

03

Direção do curso

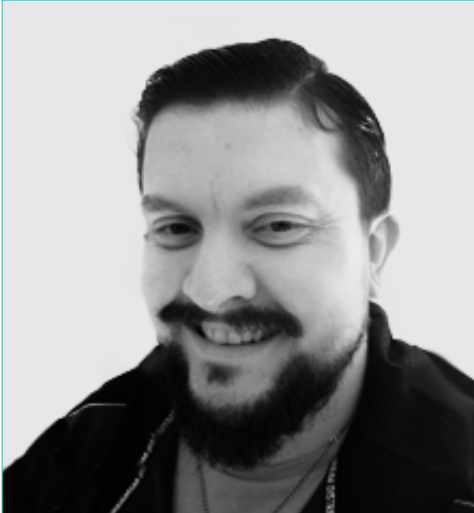
A TECH Universidade Tecnológica apresenta uma equipe de professores especializada em cada setor, neste caso, no setor de videogames de realidade virtual, orientada pela perspectiva do design artístico. O profissional que ministra essa capacitação dispõe de conhecimentos em design gráfico, além de atuar na criação de projetos de videogames de realidade virtual. Todos estes aspectos permitirão ao aluno especializar-se com uma equipe de professores de destaque na indústria de jogos.



“

Nesta capacitação, você será acompanhado por uma excelente equipe de professores na área do design gráfico de videogames de realidade virtual”

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- ♦ Artista Sênior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- ♦ Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- ♦ Artista de Props e ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- ♦ Formado em Belas Artes pela UPV
- ♦ Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- ♦ Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- ♦ Mestrado em Arte e Design de Videogames pela U-tad de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos desta capacitação foi elaborado por uma equipe de professores especializada na área do design gráfico e da criação de videogames. O conteúdo programático se concentrará inteiramente no programa 3ds Max, suas possibilidades de modelagem de personagens e objetos para videogames baseados em realidade virtual e na compatibilidade do software com outros programas de design. O sistema de ensino *Relearning* aplicado pela TECH Universidade Tecnológica conduzirá o aluno a uma aprendizagem otimizada, o que permitirá aprimorar suas habilidades em um campo artístico e tecnológico em pleno crescimento.



“

Uma capacitação destinada ao profissional que visa dominar o programa mais completo de modelagem 3D em videogames de realidade virtual”

Módulo 1. 3ds Max

- 1.1. Configurando a interface
 - 1.1.1. Iniciando o projeto
 - 1.1.2. Guardar de forma automática e incremental
 - 1.1.3. Unidades de medida
- 1.2. *Menu Create*
 - 1.2.1. Objetos
 - 1.2.2. Luzes
 - 1.2.3. Objetos cilíndricos e esféricos
- 1.3. *Menu Modify*
 - 1.3.1. O menu
 - 1.3.2. Configuração de botões
 - 1.3.3. Usos
- 1.4. *Edit Poly: Polígonos*
 - 1.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 1.4.2. *Edit Poligons*
 - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. *Edit Poly: seleção*
 - 1.5.1. *Selection*
 - 1.5.2. *Soft Selection*
 - 1.5.3. *IDs e Smoothing Groups*
- 1.6. *Menu Hierarchy*
 - 1.6.1. Situação dos pivôs
 - 1.6.2. Reset XFom y Freeze Transform
 - 1.6.3. *Adjust Pivot Menu*
- 1.7. *Material editor*
 - 1.7.1. *Compact Material Editor*
 - 1.7.2. *Slate Material Editor*
 - 1.7.3. *Multi/Sub-Object*



- 1.8. *Modifier List*
 - 1.8.1. Modificadores de modelagem
 - 1.8.2. Modificadores de modelagem evolução
 - 1.8.3. Modificadores de modelagem final
- 1.9. XView e *Non-Quads*
 - 1.9.1. XView
 - 1.9.2. Verificando a existência de erros na geometria
 - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. Exportando para Unity
 - 1.10.1. Triangular o asset
 - 1.10.2. DirectX ou OpenGL para normais
 - 1.10.3. Conclusões

“ Uma capacitação que projetará suas propostas criativas diante das empresas mais bem-sucedidas do setor do design gráfico em videogames de realidade virtual”



05

Metodologia

Esta capacitação 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.



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 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 Estudo de 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 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 alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o Método do Estudo de Caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como 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 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.

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 através de 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 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 650.000 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 lhe 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, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e 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.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

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 colocamos 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.



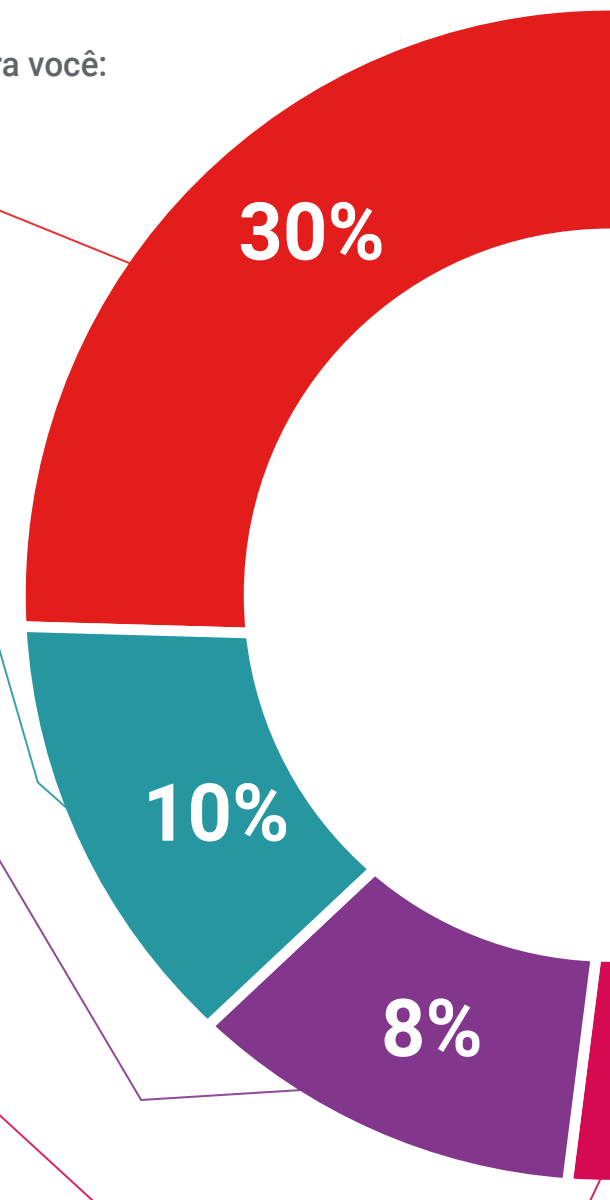
Práticas de aptidões e competências

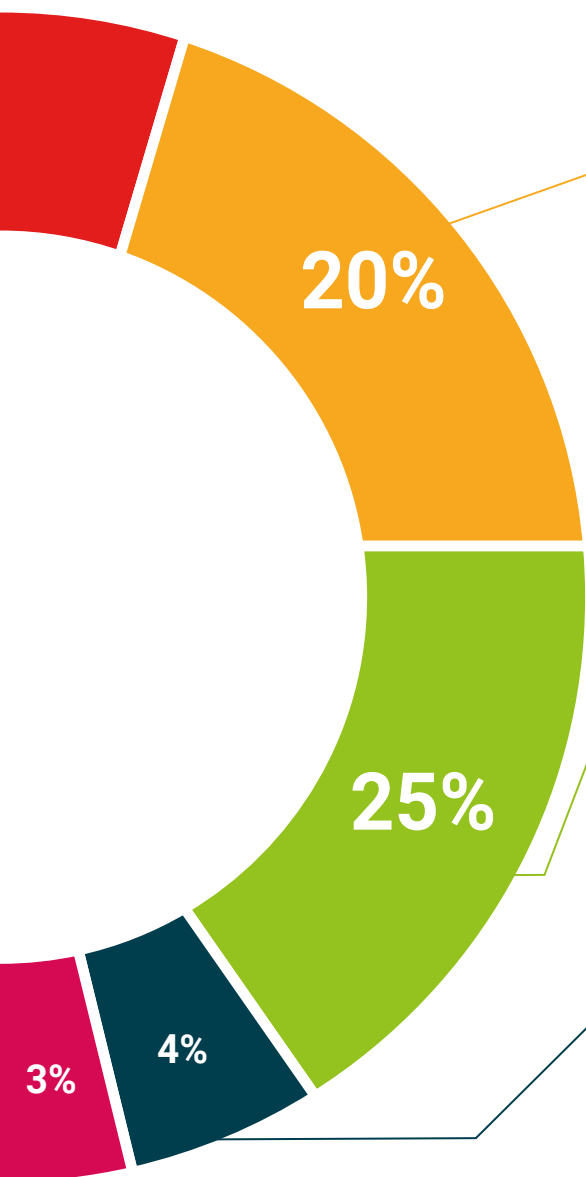
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto da globalização em que vivemos.



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 sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente 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, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de 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 de estudos através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de 3ds Max na Arte para Realidade Virtual 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 3ds Max na Arte para Realidade Virtual** 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 3ds Max na Arte para Realidade Virtual**

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 simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
3ds Max na Arte
para Realidade Virtual

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

Curso

3ds Max na Arte para Realidade Virtual

