

Curso

Blender na Arte para Realidade Virtual





Curso Blender 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/blender-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

A extrema versatilidade faz do Blender uma das ferramentas mais poderosas na indústria de videogames que utilizam a tecnologia de realidade virtual. Nesse programa, o profissional orientado à criação artística em realidade virtual abordará aspectos relacionados à modelagem, ao *workflow* e aos *addons* que melhoram a velocidade e a qualidade do trabalho. O sistema de aprendizagem 100% online, com inúmeros recursos multimídia, casos práticos e professores qualificados, permitirá ao designer destacar-se em suas criações em 3D. Um conhecimento abrangente que marcará a diferença em relação aos demais profissionais, graças a uma metodologia exclusiva e totalmente flexível para dedicar-se ao ensino de acordo ao seu ritmo.



“

Apresente um alto nível artístico profissional com suas criações em 3D utilizando os conhecimentos adquiridos nesta capacitação”

O Curso de Blender na Arte para Realidade Virtual destina-se ao profissional que busca aprimorar suas competências e habilidades artísticas através desse software, amplamente utilizado pelos principais estúdios da indústria de videogames baseados em ambientes imersivos.

A equipe de professores que compõe essa capacitação analisará cada uma das ferramentas deste software, possibilitando ao aluno aperfeiçoar a modelagem *Hard Surface* e procedural e, ao mesmo tempo, adquirir as habilidades necessárias para produzir criações rápidas e de alta qualidade.

Ao longo da capacitação, o profissional será apresentado ao campo da animação para tornar a modelagem mais realista, o que, por sua vez, permitirá a criação de apresentações com um nível mais alto de qualificação. Além disso, será possível aprofundar-se no universo das simulações para criar designs artísticos mais realistas.

O aluno descobrirá um mundo de possibilidades através deste programa, uma modalidade de ensino 100% online, que garantirá a liberdade de escolher onde e quando cursá-lo.

O aluno apenas precisará de um dispositivo com conexão à internet para acessar uma plataforma com resumos em vídeo, leituras complementares e casos reais, o que permitirá aperfeiçoar sua técnica em uma área da indústria de games comprometida com o presente e o futuro.

Este **Curso de Blender 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, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



Seja a referência profissional em projetos artísticos para videogames baseados em Realidade Virtual"

“

Faça qualquer gamer render-se à vivacidade de suas criações no Blender. Matricule-se nesta capacitação e explore seu potencial”

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.

O seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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 se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo da capacitação. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Aprimore suas habilidades criativas com este programa e amplie suas oportunidades profissionais na indústria de games em realidade virtual.

Você cria modelos 3D, mas ainda não domina o Blender? Esta capacitação foi planejada para você.



02

Objetivos

O design deste curso de Blender na Arte para Realidade Virtual permitirá ao profissional desenvolver materiais procedurais, animar modelagens, realizar renderizações de qualidade e dominar o novo *grease pencil* e os *geometry nodes*. A equipe de professores especializada em design apresentará, por meio de casos práticos, o grande potencial desse software para criar objetos e personagens tridimensionais em videogames com ambientes imersivos.





“

O objetivo da TECH é transformá-lo no profissional desejado pelas empresas do setor de videogames”



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 *pipelinedo* aluno





Objetivos Específicos

- ◆ Poder desenvolver materiais procedurais
- ◆ Ser capaz de animar uma modelagem
- ◆ Manejar de forma confortável as simulações de fluidos, cabelos, partículas e roupas
- ◆ Realizar renderizações de qualidade tanto em *Eevee* como em *Cycles*
- ◆ Aprender a manejar o novo *grease pencil* e como obter os melhores resultados
- ◆ Aprender a usar os novos *geometry nodes* e ser capaz de realizar uma modelagem totalmente procedural

“

O sistema Relearning deste programa irá ajudá-lo a consolidar seus conhecimentos e a aplicá-los no mercado de trabalho”

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica selecionou os profissionais mais relevantes, neste caso do setor de design e criação de videogames, proporcionando uma formação de elite ao alcance de todos os alunos. A experiência da equipe de professores desse programa é um dos pontos fortes que o aluno encontrará, ajudando-o a extrair os melhores ensinamentos sobre as últimas tendências em modelagem 3D em videogames baseados em realidade virtual.





“

Uma equipe de professores com vasta experiência irá acompanhá-lo ao longo desta capacitação. Aprimore suas habilidades com o Blender”

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

Professores

Sr. Pablo Morro

- ♦ Artista 3D especialista em modelagem, VFX e texturização
- ♦ Artista 3D em Mind Trips
- ♦ Graduado em Criação e Design de Videogames pela Universidade Jaume I



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos desta capacitação foi elaborado pela equipe de professores selecionada pela TECH Universidade Tecnológica, cujo objetivo é aprimorar os conhecimentos de cada uma das ferramentas proporcionadas pelo Blender. Desta forma, explicaremos de forma detalhada a interface do software, os elementos para criação de modelagem, os principais materiais utilizados e a renderização. O sistema de ensino *Relearning* e os conteúdos multimídia serão fundamentais para uma aprendizagem otimizada e na vanguarda do mercado acadêmico.





“

Um programa elaborado para profissionais que buscam atualizar seus conhecimentos em design artístico e conciliar com sua vida profissional”

Módulo 1. Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Software Blender
 - 1.1.2. Controles e *Shortcuts*
 - 1.1.3. Cenas e customização
- 1.2. Modelagem
 - 1.2.1. Ferramentas
 - 1.2.2. Malhas
 - 1.2.3. Curvas e superfícies
- 1.3. Modificadores
 - 1.3.1. Modificadores
 - 1.3.2. Como são utilizados?
 - 1.3.3. Tipos de modificadores
- 1.4. Modelagem *Hard Surface*
 - 1.4.1. Modelagem de *Prop*
 - 1.4.2. Modelagem de *Prop* evolução
 - 1.4.3. Modelagem de *Prop* final
- 1.5. Materiais
 - 1.5.1. Atribuição e componentes
 - 1.5.2. Criar materiais
 - 1.5.3. Criar materiais procedurais
- 1.6. Animação e *Rigging*
 - 1.6.1. *Keyframes*
 - 1.6.2. *Armaduras*
 - 1.6.3. *Constraints*
- 1.7. Simulação
 - 1.7.1. Fluidos
 - 1.7.2. Cabelos e partículas
 - 1.7.3. Roupas





- 1.8. Renderização
 - 1.8.1. *Cycles* e *Eevee*
 - 1.8.2. Luzes
 - 1.8.3. Câmeras
- 1.9. *Grease Pencil*
 - 1.9.1. Estrutura e primitivas
 - 1.9.2. Propriedades e modificadores
 - 1.9.3. Exemplos
- 1.10. *Geometry Nodes*
 - 1.10.1. Atributos
 - 1.10.2. Tipos de nós
 - 1.10.3. Exemplos práticos

“

Uma capacitação que lhe fornecerá as ferramentas necessárias para criar animações e riggings perfeitos para o setor de games de realidade virtual”

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.



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*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

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.



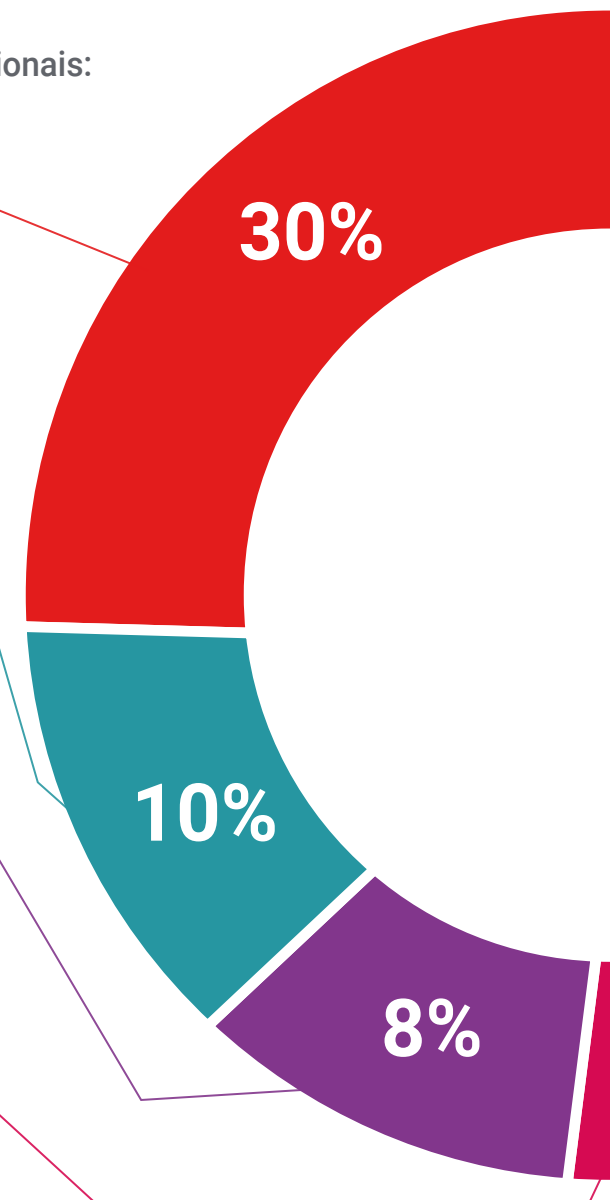
Práticas de habilidades e competências

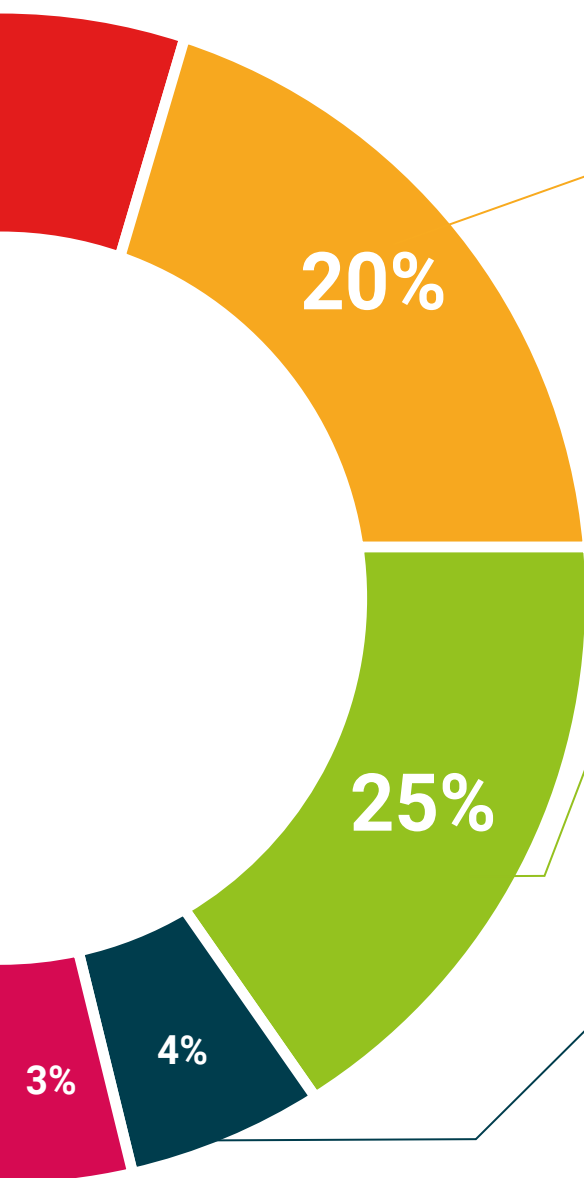
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Blender na Arte para Realidade Virtual 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 Blender 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 Blender 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

compreensão

tech universidade
tecnológica

atenção personalizada

Curso
Blender na Arte para
Realidade Virtual

conhecimento

inovação

presente

qualidade

desenvolvimento

situação

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

Curso

Blender na Arte para Realidade Virtual

