

Curso

Escultura Digital de Animais
e Criaturas





Curso

Escultura Digital de Animais e Criaturas

- » 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/escultura-digital-animais-criaturas

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

Criar criaturas surpreendentes que fazem parte da trama do jogo é uma máxima de todo desenvolvedor; muito poucas histórias são concebidas sem uma criatura ou personagem de estimação. É até muito comum vê-los como companheiros dos heróis e são eles que deixam sua marca; eles se tornam tão bem-sucedidos que conseguem se tornar modelos para a geração de outros tipos de produtos, como roupas ou acessórios, brinquedos etc. para venda no mercado. Estudar as técnicas mais atualizadas para desenvolver Animais e Criaturas na escultura digital é, portanto, uma máxima de todo profissional que deseja evoluir em seu ambiente. Por esta razão, foi criado um programa de estudos específico que aprofundará o uso de software e o desenvolvimento de formulários complexos, 100% online e que está condensado em um sistema pedagógico altamente eficaz.



“

Você quer avançar para o próximo nível em sua carreira? Matricule-se agora neste programa de estudos em uma das áreas mais procuradas da indústria de videogames”

Há muitos exemplos de animais e criaturas que recuperam importância na criação de histórias para videogames: Sonic The Hedgehog, Fox McCloud da Star Fox, Amaterasu a deusa do sol em Okami ou as peculiares aves de Angry Birds, só para mencionar algumas que mostram o alcance e o sucesso que podem ser obtidos com estes seres nas criações para videogames com cada vez mais seguidores.

Neste Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas, o objetivo é estudar em profundidade a fisiologia, distribuição de pesos, estruturas e musculatura animal. Para evoluir em um imaginário animal, de hibridações e bestiários; e assim criar transformações humano-bestas. O estudante será exposto a uma variedade de estilos desde realistas até NPR (renderings não-fotorealistas), tais como Anime ou *Cartoon*, bem como ao importante campo da *Fan Art* por meio de painéis de projeção em escultura.

Será dada atenção especial também a uma variedade de espécies, tais como aves, répteis e peixes. Transformar o profissional de modelagem em um criador especializado de seres. A modelagem orgânica em *Zbrush* levará você a alcançar texturas complexas como: penas, cabelos, escamas e peles. Com o uso de geradores de padrões de procedimento, o uso de *alphas* e a escultura de formas com pincéis Chisel, você aperfeiçoará seu talento.

Todo o conteúdo está disponível desde o primeiro dia, rigorosamente selecionado por especialistas com renomada experiência nesta área profissional, que também acompanharão o estudante a todo momento, a partir de um campus virtual moderno, pois é um programa de estudos 100% online, com duração de 6 semanas. A variedade de recursos e formatos multimídia apresentados tornarão a experiência do estudo muito mais eficaz e dinâmica.

Este **Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas** 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 e escultura Digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ 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



Crie criaturas incríveis para o desenvolvimento profissional de videogames"

“

Estude 100% online, através da melhor plataforma e metodologia baseada no relearning. Na TECH, a maior universidade digital do mundo"

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, 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, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Torne-se um criador experiente de seres, esculpindo formas com pincéis Chisel e as ferramentas mais especializadas.

Evolua para um imaginário animal, hibridações e bestiários. Crie transformações de forma profissional e com as técnicas mais recentes.



02

Objetivos

Este curso visa proporcionar aos estudantes o conhecimento mais atualizado da Escultura Digital de Animais e Criaturas, para que possam realizar projetos cada vez mais realistas, graças ao conjunto de técnicas e ferramentas detalhadas no programa de estudos. Desta forma, pode oferecer a seus clientes ou empregadores resultados diferenciados no desenvolvimento de projetos que implementam as três dimensões.



“

*Para ir longe, é preciso dar o primeiro passo.
Comece agora a sua capacitação para se
destacar na indústria digital em evolução”*



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a anatomia humana e dos animais visando aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de uma forma precisa
- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Criação de personagens realistas e cartoon de alta qualidade
- ◆ Manejo e utilização avançada de diversos sistemas de modelagem orgânica
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Dominar e aplicar a anatomia à escultura animal
- ◆ Aplicar a topologia animal correta de modelos a serem usados em animação 3D, videogames e impressão 3D
- ◆ Esculpir e texturizar superfícies animais, tais como: penas, escamas, peles e aperfeiçoamento de pêlos de animais
- ◆ Transformar animais e seres humanos a animais fantásticos, hibridações e seres mecânicos, a escultura de formas e o uso do *Substance Painter*
- ◆ Administrar a renderização fotorrealista e não fotorrealista de animais em *Arnold*

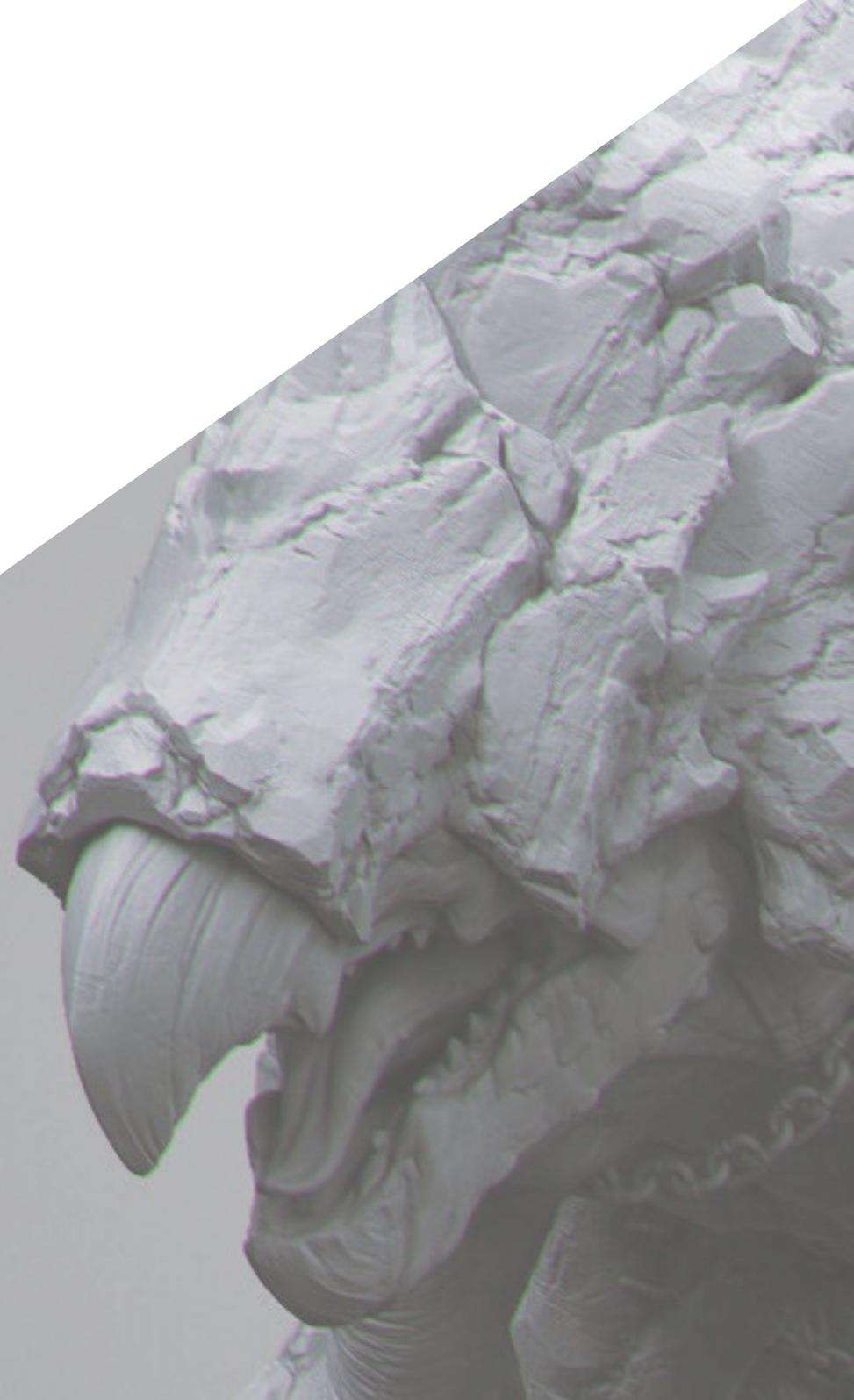
“

Não basta a criatividade e o talento para se destacar na indústria de videogames. Domine as mais recentes técnicas de modelagem de animais e criaturas com este programa de estudos”

03

Direção do curso

Para a elaboração deste Curso de Escultura Digital de Animais e Criaturas, a TECH selecionou uma equipe pedagógica especializada composta por profissionais especializados na área de modelagem 3D. Através de métodos inovadores, a equipe de professores transmitirá seus conhecimentos de forma eficaz, para que o aluno compreenda e, posteriormente, consiga integrá-la paralelo ao seu desempenho profissional.



“

A especialização é a melhor ferramenta para abrir portas no mundo do trabalho. A TECH permite que você o faça com liberdade e facilidade"

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- ♦ Modelador 2D/3D freelancer e generalista
- ♦ Arte conceitual e modelagem 3D para Slicecore. Chicago
- ♦ Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV. Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madri
- ♦ Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC, Madri
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)



04

Estrutura e conteúdo

Este curso foi concebido por especialistas, que selecionaram o conteúdo de forma minuciosa e em uma modalidade 100% online, para que o profissional de hoje possa ser capacitado sem qualquer inconveniente em 6 semanas. O material prático e teórico sobre Escultura Digital de Animais e Criaturas estará disponível desde o primeiro dia para consulta ou download de um campus virtual moderno e através de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Isto facilita a implementação gradual do que aprenderam em seu dia a dia.



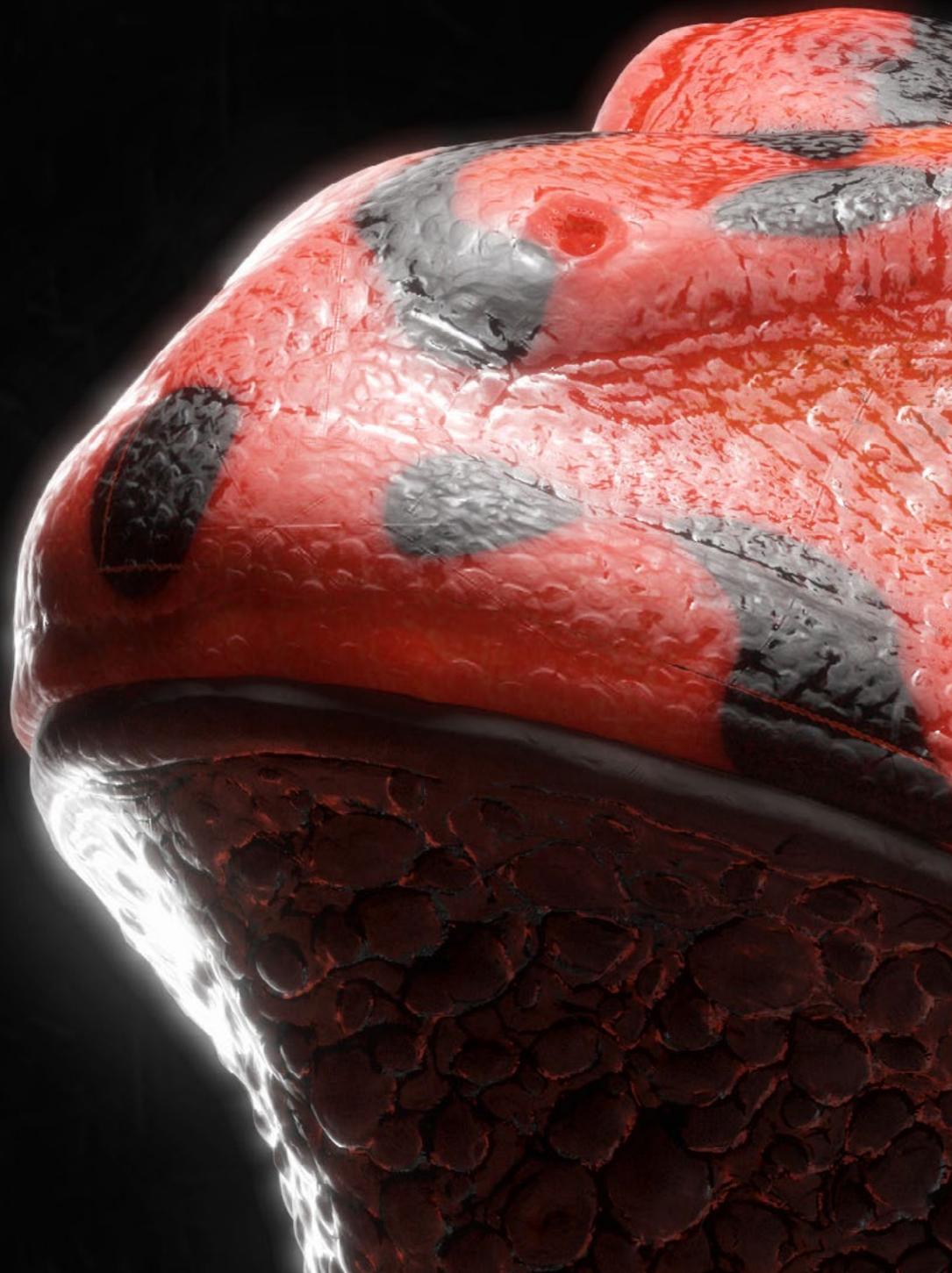


“

Aprenda como introduzir estilos de representação NPR como anime ou cartoon em seus projetos"

Módulo 1. Animais e Criaturas

- 1.1. Anatomia animal para modeladores
 - 1.1.1. Estudo de proporções
 - 1.1.2. Diferenças anatômicas
 - 1.1.3. Musculatura das diferentes famílias
- 1.2. Principais massas
 - 1.2.1. Principais estruturas
 - 1.2.2. Posturas do eixo de equilíbrio
 - 1.2.3. Malhas de base com Zpheras
- 1.3. Cabeça
 - 1.3.1. Crânios
 - 1.3.2. Mandíbulas
 - 1.3.3. Dentes e chifres
 - 1.3.4. Caixa torácica, coluna vertebral e quadril
- 1.4. Zona central
 - 1.4.1. Caixa torácica
 - 1.4.2. Coluna vertebral
 - 1.4.3. Quadril
- 1.5. Membros
 - 1.5.1. Pés e cascos
 - 1.5.2. Barbatanas
 - 1.5.3. Asas e garras
- 1.6. Textura animal e adaptação às formas
 - 1.6.1. Peles e pêlos
 - 1.6.2. Escamas
 - 1.6.3. Penas
- 1.7. O imaginário animal: anatomia e geometria
 - 1.7.1. Anatomia dos seres fantásticos
 - 1.7.2. Cortes de geometria e *slice*
 - 1.7.3. Booleanos de malha
- 1.8. O imaginário animal: animais fantásticos
 - 1.8.1. Animais fantásticos
 - 1.8.2. Híbridizações
 - 1.8.3. Seres mecânicos





- 1.9. Espécies NPR
 - 1.9.1. Estilo *cartoon*
 - 1.9.2. Anime
 - 1.9.3. *Fan Art*
- 1.10. Renderização animal e humana
 - 1.10.1. Materiais *subsurface scattering*
 - 1.10.2. Mistura de técnicas em texturização
 - 1.10.3. Composições finais

“

Aprenda em apenas 6 semanas a criar as criaturas mais incríveis em Escultura Digital. Matricule-se já”

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”

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.

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

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.



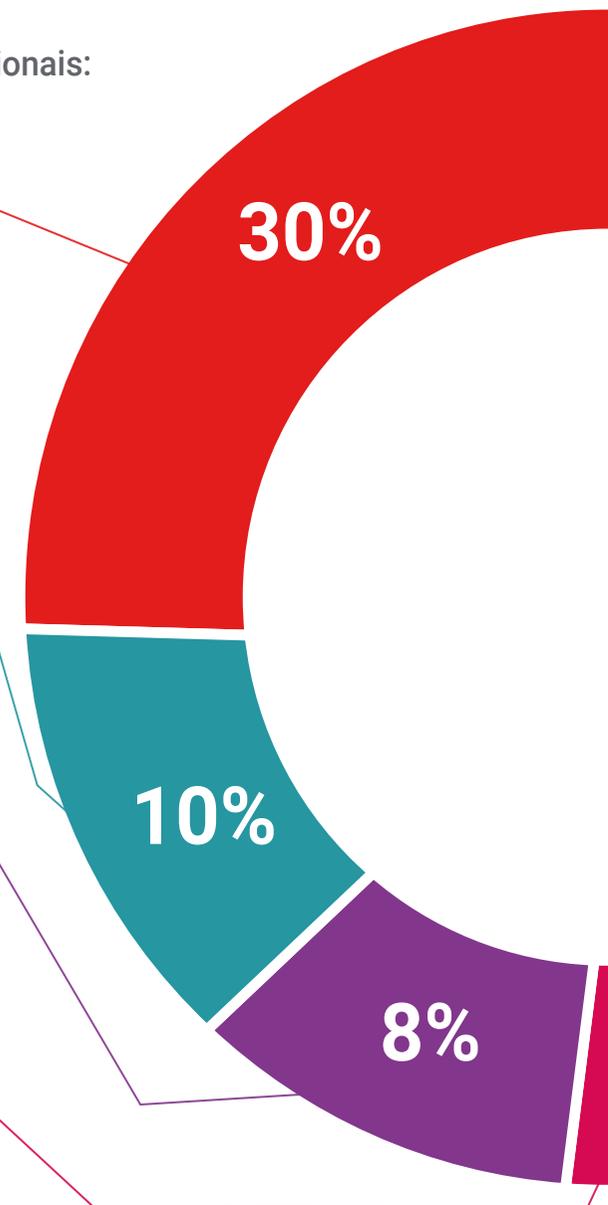
Práticas de habilidades e competências

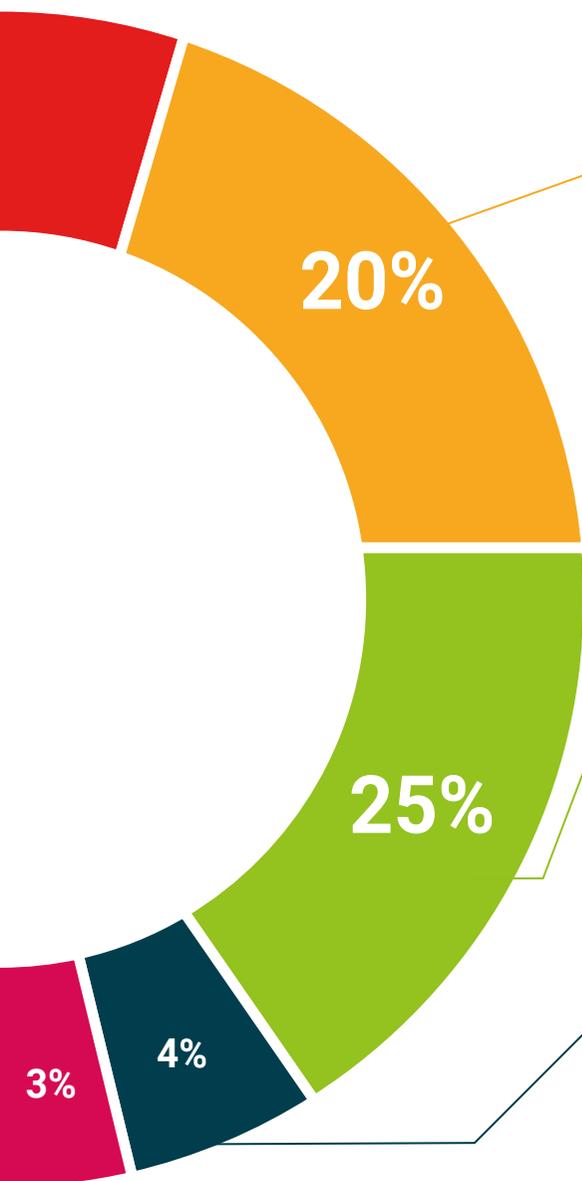
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 d Escultura Digital de Animais e Criaturas 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 Escultura Digital de Animais e Criaturas** 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 Escultura Digital de Animais e Criaturas**

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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento sistemas

tech universidade
tecnológica

Curso
Escultura Digital
de Animais e Criaturas

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

Curso

Escultura Digital de Animais
e Criaturas

