

Curso

Modelagem de Personagens em 3D





tech universidade
tecnológica

Curso

Modelagem de Personagens em 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/modelagem-personagens-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

Existem todos os tipos de personagens nos videogames. De clássicos heróis humanos a antagonistas ou companheiros de toda raça de fantasia imaginável. É essencial que um bom designer 3D na indústria de videogames seja suficientemente hábil para ser capaz de recriar qualquer uma dessas criaturas, com detalhes requintados e técnica refinada. Esta é a melhor opção para se destacar e continuar a crescer em uma indústria competitiva, razão pela qual a TECH desenvolveu este curso para todos os profissionais de design que estão comprometidos com a qualidade de seu trabalho e seus personagens 3D. Isto fortalecerá a posição do aluno e aumentará significativamente suas opções de melhoria.





“

Os melhores jogos precisam dos designers mais habilidosos para modelar seus personagens. Atinja o auge de sua carreira com este curso da TECH”

As técnicas de recriação de personagens em três dimensões estão avançando continuamente, abrindo as possibilidades para os designers de todos os tipos de videogames criarem os modelos 3D mais impressionantes da indústria.

Como a evolução gráfica é imparável e os prazos mais exigentes, o designer deve estar preparado para assumir o controle de todas as etapas da produção de um personagem tridimensional: desde a escolha de seu estilo e formas de base até as etapas finais de iluminação, renderização e postagem.

Com um profundo conhecimento de todo o processo envolvido na criação de um personagem 3D, o designer terá melhores opções para o avanço na carreira e aprimoramento profissional. Portanto, este curso da TECH é uma excelente oportunidade não só para melhorar os fluxos de trabalho diários, mas para poder optar por projetos e cargos de maior relevância.

Além disso, a TECH oferece a seus alunos a facilidade de realizar este programa de estudos online, sem turmas, frequência obrigatória ou horários fixos. Todo o material didático está disponível desde o primeiro dia do curso e pode ser baixado para qualquer dispositivo fixo ou móvel com uma conexão à internet.

Este **Curso de Modelagem de Personagens em 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 lhe dará as ferramentas para melhorar sua função atual através da modelagem de personagens 3D"

“

Sua metodologia de trabalho será muito mais eficiente ao melhorar todos os processos envolvidos na criação de personagens 3D”

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.

O programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, no qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que abordarem durante o curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Refine suas técnicas atuais e demonstre que você é um profissional capaz de assumir mais responsabilidade dentro de sua organização.

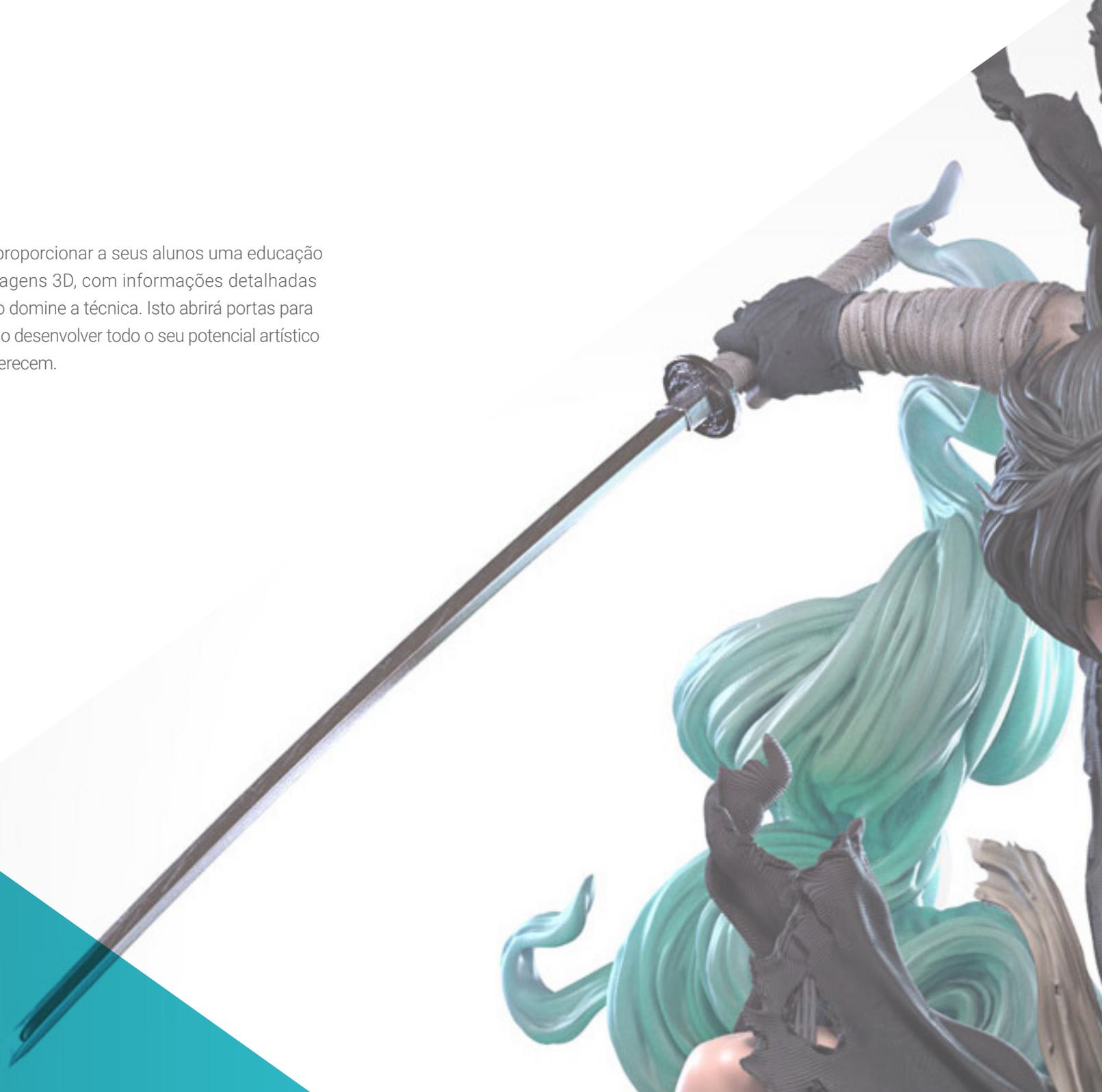
Seus personagens 3D serão lembrados por jogadores de todo o mundo pelo cuidado, carinho e atenção aos detalhes que você colocará em cada uma de suas criações após completar este programa de estudos.



02

Objetivos

O objetivo final deste programa de estudos é proporcionar a seus alunos uma educação completa no processo de criação de personagens 3D, com informações detalhadas sobre cada parte do processo, para que o aluno domine a técnica. Isto abrirá portas para empregos de maior qualidade, onde eles poderão desenvolver todo o seu potencial artístico enquanto recebem o salário e o prestígio que merecem.





“

Se você quer melhorar sua carreira no mundo da modelagem para videogames sem negligenciar suas responsabilidades, este é o melhor curso para você”



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

- ◆ Focar o conhecimento anatômico em formas mais simples e cartoon
- ◆ Criar um modelo de cartoon desde a base até o detalhe, aplicando o que foi aprendido anteriormente
- ◆ Revisar as técnicas aprendidas no programa em um estilo diferente de modelagem

“

Seus objetivos profissionais estarão muito mais próximos depois de melhorar suas técnicas e refinamento de modelos neste Curso”

03

Direção do curso

A TECH escolheu os melhores profissionais do mundo do design 3D para oferecer a seus alunos o melhor ensino possível neste campo. Graças à sua experiência pessoal, o aluno aprenderá desde os processos de escultura de cabeça, face e cabelo até a texturização mais avançada com os mais eficientes processos de renderização. Com tudo isso, o aluno estará aprendendo dentro de um nicho de modelagem 3D que o levará a ser mais eficiente em seu trabalho e, portanto, mais apto para desempenhar cargos mais elevados.





“

*Deixe os profissionais de videogame guiarem
você para um futuro de trabalho muito melhor
nesta indústria com futuro e em crescimento”*

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, modelador 3D, sombreamento na Timeless Games Inc.
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnico 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

Como a modelagem de personagens em 3D é complexa, este curso cobre o conhecimento essencial que o aluno deve ter para se destacar com um fluxo de trabalho eficiente. Estando plenamente ciente de todos os passos a serem dados, o estudante pode até mesmo optar por liderar equipes dedicadas à modelagem de personagens em 3D. Graças à metodologia educacional da TECH, o material didático é enriquecido com uma infinidade de exemplos práticos e casos reais, nos quais o aluno aprende contextualmente como projetar os melhores personagens em 3D possíveis.



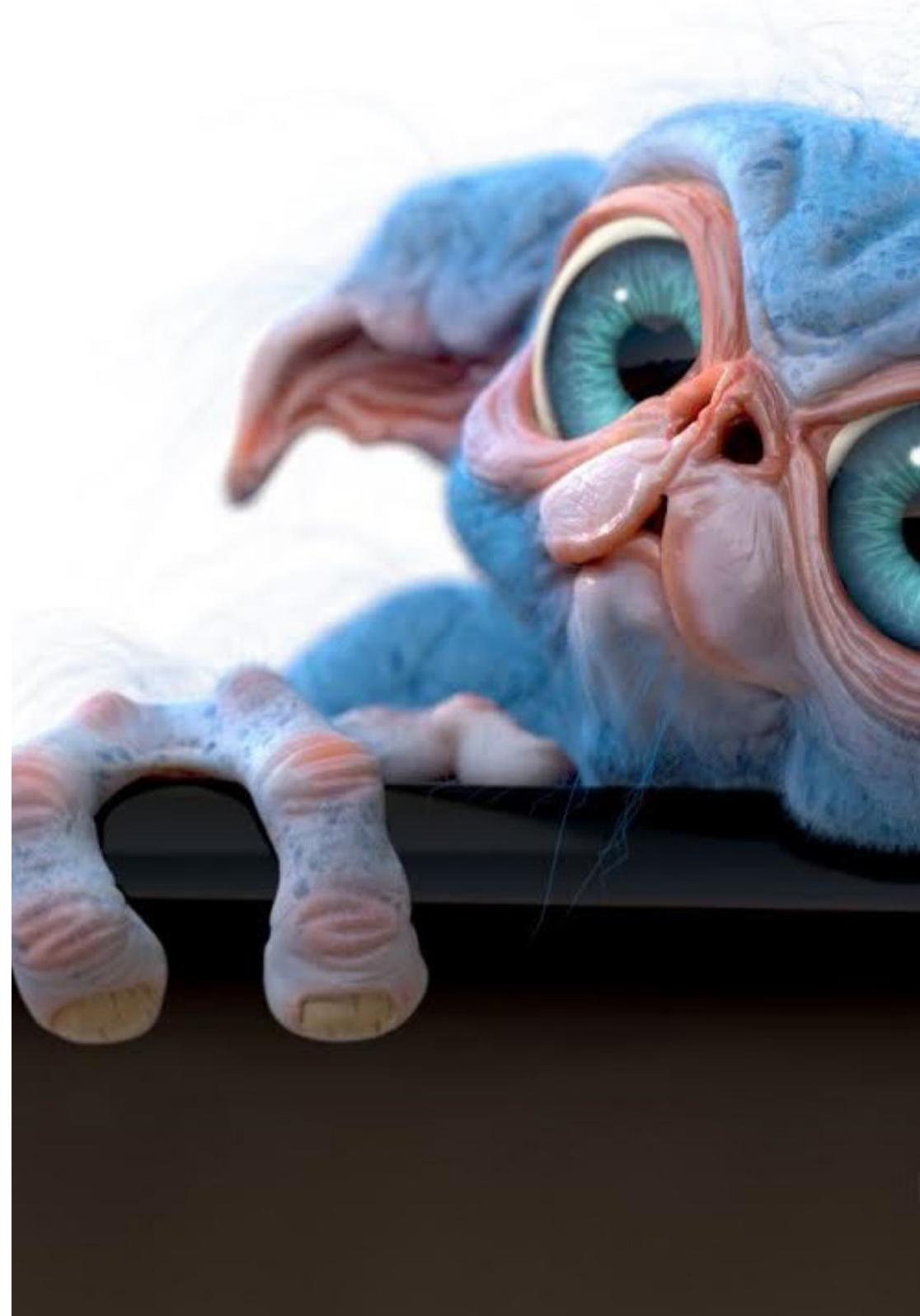


“

Esta é a oportunidade que você estava esperando para se especializar em modelagem de videogames 3D e revigorar sua carreira. Não deixe essa oportunidade escapar e matricule-se agora”

Módulo 1. Personagens estilizados

- 1.1. Escolha de um personagem estilizado e *Blocking* das formas básicas
 - 1.1.1 Referências e *Concept Arts*
 - 1.1.2 Formas básicas
 - 1.1.3 Deformidades e formas fantásticas
- 1.2. Conversão de nosso modelo *Low Poly* into *High Poly*: escultura de cabeça, cabelo e rosto
 - 1.2.1 *Blocking* da cabeça
 - 1.2.2 Novas técnicas de criação de cabelos
 - 1.2.3 Implementação de melhorias
- 1.3. Aperfeiçoamento do modelo: mãos e pés
 - 1.3.1 Escultura avançada
 - 1.3.2 Refinamento de formas gerais
 - 1.3.3 Limpeza e alisamento de formas
- 1.4. Criação da mandíbula e dos dentes
 - 1.4.1 Criação de dentes humanos
 - 1.4.2 Aumentar seus polígonos
 - 1.4.3 Detalhe dos dentes em ZBrush
- 1.5. Modelagem de roupas e acessórios
 - 1.5.1 Tipos de roupas cartoon
 - 1.5.2 Zmodeler
 - 1.5.3 Modelagem Maya aplicada
- 1.6. Retopologia e criação de topologia limpa do zero
 - 1.6.1 Retopologia
 - 1.6.2 Loops de acordo com o modelo
 - 1.6.3 Otimização da Maya
- 1.7. UV Mapping & Baking
 - 1.7.1 UVs
 - 1.7.2 Substance Painter: Baking
 - 1.7.3 Aprimorar Baking





- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1 Substance Painter: texturização
 - 1.8.2 Técnicas de *Handpainted* cartoon
 - 1.8.3 *Fill Layers* com geradores e máscaras
- 1.9. Iluminação e Renderização
 - 1.9.1 Iluminação de nosso personagem
 - 1.9.2 Teoria das cores e apresentação
 - 1.9.3 Substance Painter: Renderização
- 1.10. Pose e apresentação final
 - 1.10.1 Diorama
 - 1.10.2 Técnicas de posicionamento
 - 1.10.3 Apresentação dos modelos

“ Com um programa de estudos tão completo como este e um corpo docente envolvido em seu aperfeiçoamento profissional, você terá todas as facilidades para se tornar uma referência em modelagem de personagens de videogame 3D”

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

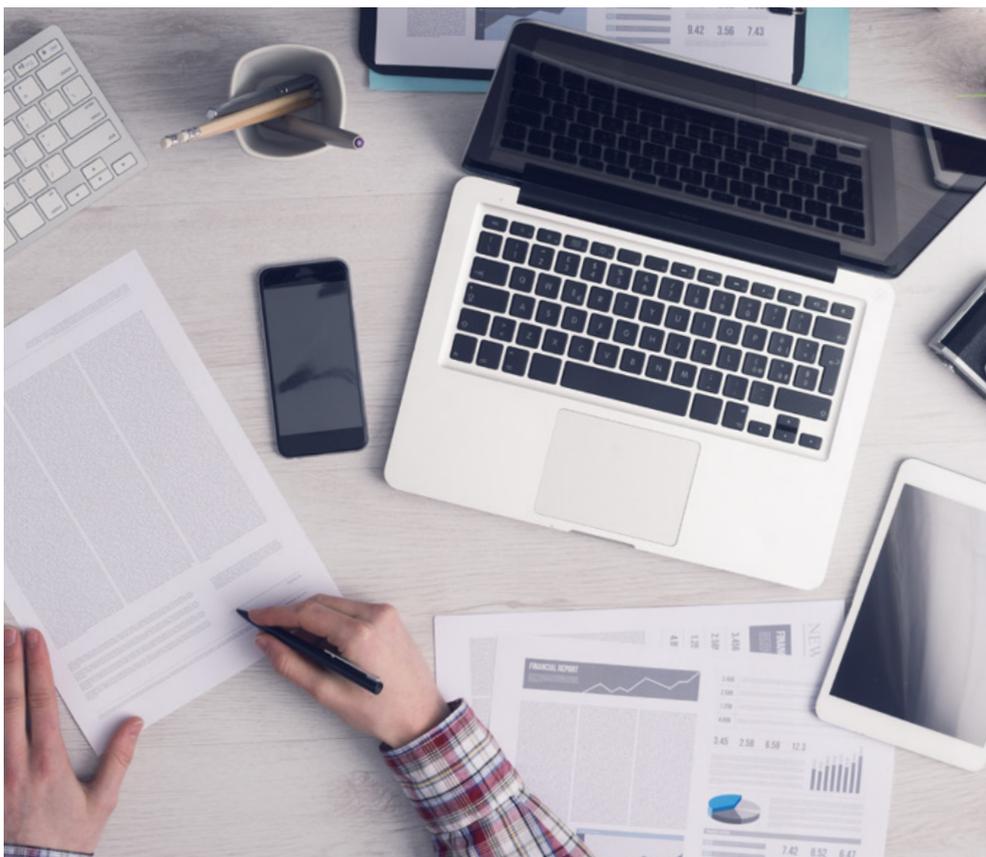
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

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.



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 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.

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

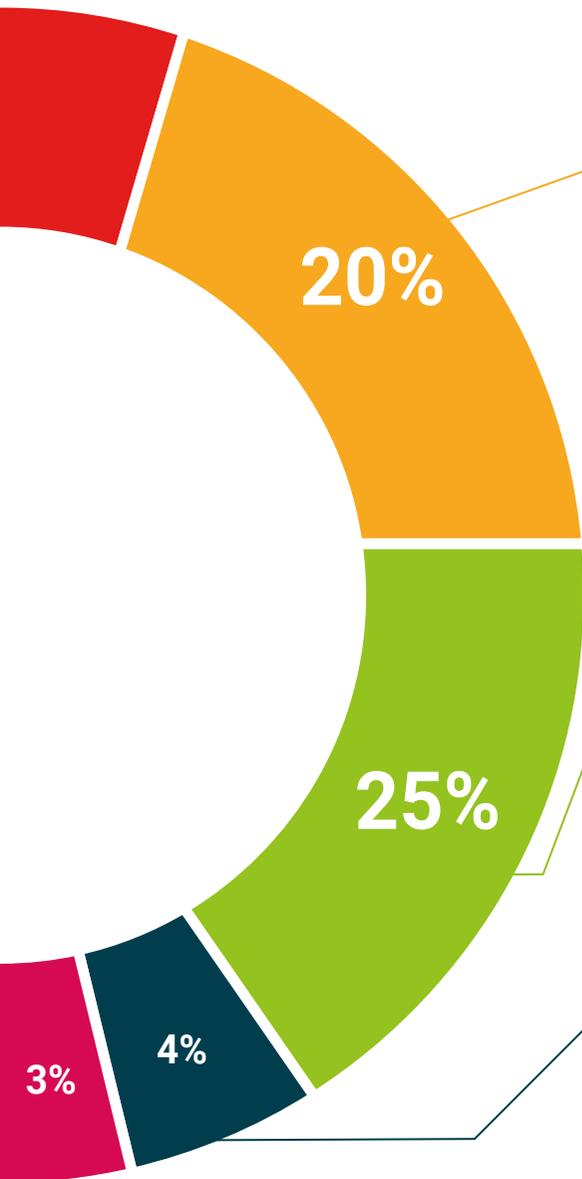
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Modelagem de Personagens em 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o 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 Modelagem de Personagens em 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 Modelagem de Personagens em 3D**

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 compr
atenção personalizada
conhecimento in
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso

Modelagem de
Personagens em 3D

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

Curso

Modelagem de Personagens em 3D

