

Curso

Design e Animação
de Personagens



tech universidade
tecnológica



Curso

Design e Animação de Personagens

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/design-animacao-personagens

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Os videogames são compostos por uma série de elementos que determinam o seu sucesso quando são lançados no mercado. Assim, o género a que pertencem, a qualidade dos seus gráficos e da sua música, além da sua jogabilidade, são algumas das características que podem torná-los um sucesso comercial. No entanto, há outra questão fundamental: os Personagens. Um bom Design de Personagens pode transformar um videogame num bestseller, pelo que é uma questão central quando se inicia um projeto. Este curso oferece aos estudantes todos os conhecimentos necessários para se especializarem em Design e Animação de Personagens de Videogames, para que possam tornar-se grandes especialistas na indústria.





“

Sem bons Personagens, os videojogos não poderiam ter sucesso, especializa-te e torna-te um profissional altamente requisitado pela indústria”

Quando se pensa num videogame de sucesso, há muitas coisas que vêm à mente dos fãs: a banda sonora, a jogabilidade, os cenários, a sua novidade dentro de um determinado género ou os seus gráficos. Outro dos elementos que podem tornar um título absolutamente memorável são os Personagens. Um bom Design e Animação de Personagens é fundamental para que um videogame se destaque comercialmente.

No entanto, são necessários conhecimentos específicos nesta área para poder produzir Designs atraentes e bem animados. Além disso, a indústria exige cada vez mais profissionais qualificados que possam realizar estas tarefas. Por este motivo, a especialização é a melhor forma de entrar neste domínio em expansão.

Este Curso de Design e Animação de Personagens oferece aos alunos todos os conhecimentos e competências necessários para se tornarem especialistas em Design e Animação de Personagens para videogames, de modo a poderem trabalhar nas melhores empresas da indústria e lançar com elas os jogos mais famosos do presente e do futuro.

Este **Curso de Design e Animação de Personagens** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas na Indústria dos Videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que são concebidos, reúnem informação científica e prática sobre Design e Animação de Personagens
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras para o Design de Personagens de videogames
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



A indústria dos videogames precisa de profissionais qualificados que possam contribuir para o lançamento dos títulos de maior sucesso do futuro”

“

O Design de Personagens é fundamental para o sucesso de um videogame”

Aprende as melhores técnicas de Animação de Personagens e trabalha com as empresas líderes do setor.

Sem bons Personagens, os videogames não poderiam ter êxito.

O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

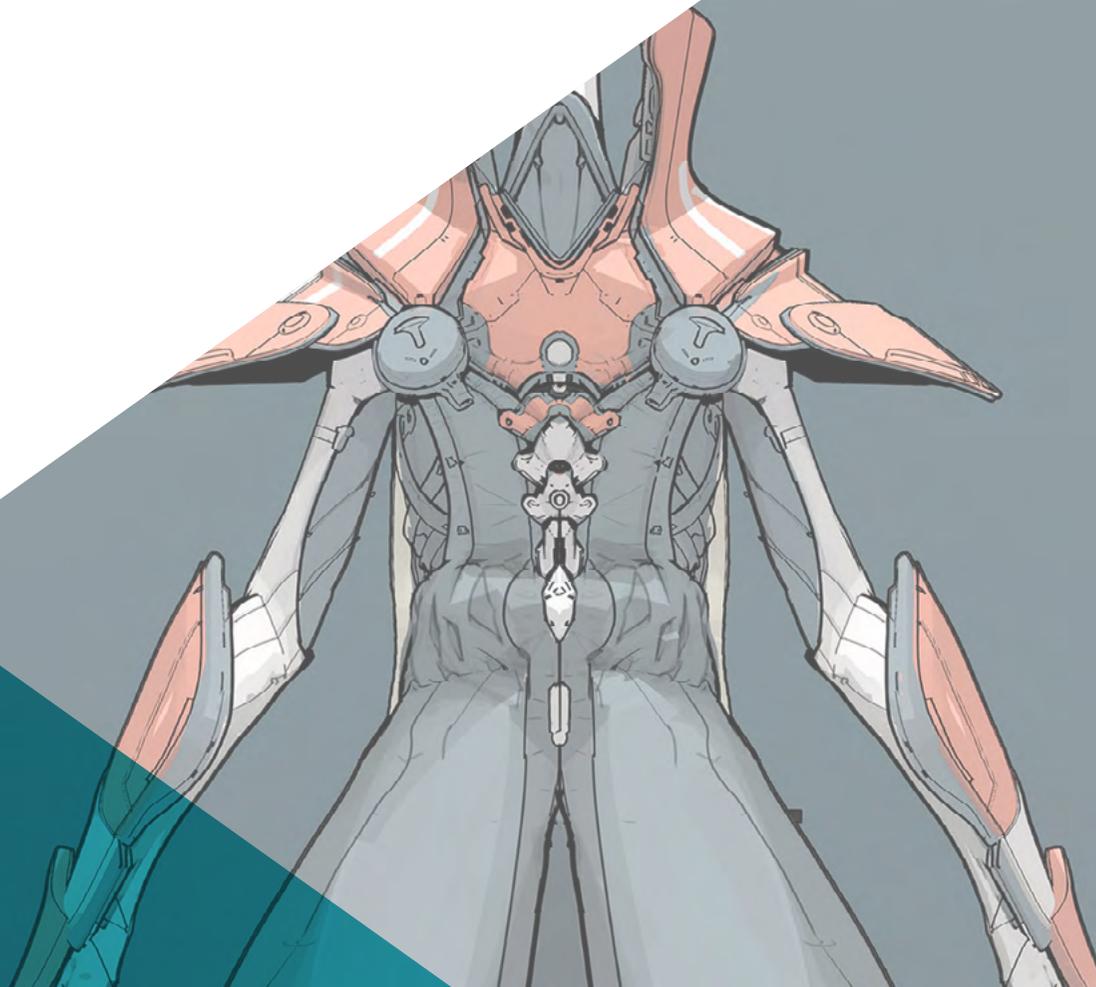
O design deste programa centra-se na aprendizagem baseada em problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Design e Animação de Personagens é fornecer aos estudantes os melhores conhecimentos em Design e Animação de Personagens para videojogos, para que possam aceder a posições profissionais importantes nesta indústria. Assim, os alunos desfrutarão dos melhores conteúdos deste curso, para que, após a sua conclusão, as grandes empresas queiram contar com eles para desenvolver os próximos jogos de sucesso do setor.



HELMET



“

O teu objetivo é trabalhar para as grandes empresas da indústria e este Curso vai ajudar-te a atingi-lo”



Objetivos gerais

- ◆ Aprofundar a importância do Design de Personagens
- ◆ Assimilar os conhecimentos básicos de Design de videogames aplicados à criação de Personagens
- ◆ Conhecer as exigências da indústria dos videogames em matéria de Design de Personagens
- ◆ Observar as diferenças entre a modelagem 2D e 3D aplicada a Personagens





Objetivos específicos

- ◆ Aplicar os princípios da criação de Personagens
- ◆ Compreender os conceitos básicos da Animação
- ◆ Conhecer as aplicações de modelagem e Animação de Personagens no contexto dos Videojogos
- ◆ Definir os esqueletos de Personagens e usá-los para controlar o seu movimento



Desenha os melhores Personagens para os melhores videojogos do futuro”

03

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso de Design e Animação de Personagens estão estruturados em 1 módulo, dividido em 10 tópicos, através dos quais os alunos aprenderão tudo o que precisam para o design e animação de todos os tipos de Personagens de videojogos. Assim, algumas das matérias que estudarão são o Desenho 2D, a modelagem 3D e os diferentes estilos e técnicas de Design e Animação, para que possam realizar um processo de aprendizagem integral que servir-lhes-á na sua vida profissional.





“

Os melhores conteúdos para os profissionais mais ambiciosos”

Módulo 1. Design e Animação de Personagens

- 1.1. Porque é tão importante a estética e o Design de Personagens nos videojogos?
 - 1.1.1. *Design* com personalidade
 - 1.1.2. Fontes de inspiração. Referência não é plágio
 - 1.1.3. Filtrar a realidade
 - 1.1.4. Adotar um próprio estilo
- 1.2. Fase 2D: Alternativas de utilização do Software ou *hand drawing*
 - 1.2.1. Esboço rápido
 - 1.2.2. *Limpeza*
 - 1.2.3. Cor
 - 1.2.4. Apresentação
- 1.3. Fase 2D: Parte I
 - 1.3.1. Arquétipos
 - 1.3.2. Personalidade
 - 1.3.3. Estilo
 - 1.3.4. Geometria de base
 - 1.3.5. Proporções e anatomia
 - 1.3.6. Trabalho em equipa
- 1.4. Fase 2D: Parte II
 - 1.4.1. Paleta de cores
 - 1.4.2. Iluminação e contraste
 - 1.4.3. Nível de detalhe
 - 1.4.4. Adaptação ao *pipeline* 2D
- 1.5. Fase 3D: Modelagem: Conceitos e *pipeline* 3D
 - 1.5.1. Modelagem adaptada à produção
 - 1.5.2. Modelagem para um projeto audiovisual
 - 1.5.3. Modelagem para um projeto interativo
 - 1.5.4. *Pipeline* 3D: fases





- 1.6. Fase de Modelagem 3D: Introdução ao Blender
 - 1.6.1. Navegação
 - 1.6.2. *Outliner* e *Viewport: Workbench Render*
 - 1.6.3. Conceito de vértice, borda e face
 - 1.6.4. Conceito de normais
 - 1.6.5. *Loops*
- 1.7. Modelagem de fase 3D: Noções básicas de modelagem
 - 1.7.1. Ferramenta Extruir
 - 1.7.2. Ferramenta *Bevel*
 - 1.7.3. Aplicação de transformações
 - 1.7.4. Ferramenta *Knife*
 - 1.7.5. Outras ferramentas úteis
- 1.8. Fase 3D Modelagem: Topologia
 - 1.8.1. *Loops* de bordas
 - 1.8.2. *Loops* de rostos
 - 1.8.3. *Low Poly* Vs. *High Poly*
 - 1.8.4. Fluxo de formas
 - 1.8.5. *Quads* Vs. *Tris*
- 1.9. Fase de Modelagem 3D: Texturas, materiais e UVs
 - 1.9.1. Introdução aos nós no Blender
 - 1.9.2. Criação de textura processual básica
 - 1.9.3. Aplicação de materiais
 - 1.9.4. O que são UV's?
 - 1.9.5. Utilidade dos UV's
 - 1.9.6. Evitar *Stretching* em UVs e otimização
- 1.10. Fase 3D introdução à Animação
 - 1.10.1. *AutoKey*
 - 1.10.2. Inserir *Keys*
 - 1.10.3. Curvas de Animação: Editor gráfico
 - 1.10.4. Tipos de interpolação

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Design e Animação de Personagens garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de 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 Design e Animação de Personagens** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado* correspondente ao título de **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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Design e Animação de Personagens**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Design e Animação
de Personagens

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Design e Animação
de Personagens

