

Curso

Técnicas de Modelagem
e a sua Aplicação no Rhino



Curso

Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/tecnicas-modelagem-aplicacao-rhino

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

Muitos estúdios e empresas exigem aos designers como requisito de admissão ou contratação, a modelagem tridimensional no Rhino para a sua candidatura na área do design gráfico de videogames. Como resultado, este programa online foi concebido para permitir que os profissionais evoluam à medida que as exigências do setor evoluem. O alumnado que decida começar será capaz de gerar uma grande variedade de designs, desde os mais simples até os de grande complexidade geométrica. A teoria, juntamente com a prática desta capacitação, será dada pelos melhores professores que, diariamente, trabalham lado a lado com o software e a modelagem 3D. Por conseguinte, o sucesso da aprendizagem é seguro e cómodo, uma vez que é ministrado online.





“

Torne-se um especialista em modelagem tridimensional no Rhino e especialize a sua carreira na área do desenvolvimento de gráficos de videojogos”

A consolidação do Rhinoceros como um software especializado na produção artística e no design gráfico para videojogos é uma realidade. Isto deve-se à grande variedade de designs que podem ser criados, modificados e processados a partir do software. Por isso, este programa tem como objetivo impulsionar a carreira de todos os profissionais que desejem aprofundar as técnicas de modelagem 3D Rhino para a sua posterior aplicação no setor *gamer*.

Este curso, para além de lançar as bases teóricas e de conceitualização, proporciona uma grande dimensão prática aos alunos que, em apenas 6 semanas, serão capazes de aplicar as técnicas mais meticulosas e necessárias para poderem criar qualquer figura, personagem, objeto ou produto de qualidade.

O Curso destaca-se pela abrangência dos seus conteúdos, mas também porque se destina a pessoas que pretendam especializar-se no desenvolvimento de gráficos para videojogos e obter novas oportunidades profissionais, bem como a profissionais que decidam reciclar os seus conhecimentos.

O aluno terá acesso a todos os recursos pedagógicos e materiais multimédia através da plataforma virtual, uma vez que o seu formato é inteiramente online. O programa adapta-se aos horários e à agenda do estudante, uma vez que só é necessário um dispositivo com acesso à Internet para realizar este curso.

Este **Curso de Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelagem 3D no Rhino
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ 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



Aceda a todos os conteúdos deste Curso quando e onde quiser”



Este Curso, para além de estabelecer as bases teóricas e de conceitualização, proporciona uma grande dimensão prática aos alunos"

O corpo docente inclui, profissionais do sector 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.

A conceção deste Curso baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo da capacitação. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Capacita-te em técnicas de modelagem e a sua aplicação no Rhino para a indústria de produção de videojogos.

Acede às ferramentas mais utilizadas no setor para criar os melhores designs tridimensionais com o Rhino.



02

Objetivos

A concepção do programa deste Curso de Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino permite ao aluno aprender desde o mais básico do software, até modelar eficientemente: curvas, superfícies, sólidos, malhas, entre outros. Por outras palavras, o objetivo é permitir que os alunos desenvolvam, através da prática, as competências necessárias para atualizar a sua profissão ou posto de trabalho. O plano de estudos proposto conduzirá o estudante à realização dos objetivos propostos. Assim, no final, o aluno será capaz de manusear perfeitamente um software CAD baseado na tecnologia NURB.



“

*Aprende a modelar no Rhino:
curvas, superfícies, sólidos
e malhas, com este Curso”*



Objetivos gerais

- ♦ Conhecer em profundidade as diferentes técnicas de modelagem e sua aplicação no Rhino para os aplicar na indústria de modelagem 3D
- ♦ Aprofundar a teoria da criação de formas para desenvolver mestres em forma
- ♦ Aprender detalhadamente as bases da modelagem 3D nas suas várias formas
- ♦ Desenvolver desenhos para diferentes indústrias e a sua aplicação
- ♦ Tornar-se especialista técnico e/ou artista em Modelagem 3D no Rhino
- ♦ Conhecer todas as ferramentas relevantes para a profissão de modelador 3D





Objetivos específicos

- ◆ Desenvolver técnicas para a resolução de casos específicos
- ◆ Aplicar soluções a diferentes tipos de requisitos
- ◆ Conhecer as principais ferramentas do software
- ◆ Incorporar os conhecimentos mecânicos na modelagem
- ◆ Trabalhar com ferramentas de análise
- ◆ Desenvolver estratégias para a abordagem de um modelo

“

Os objetivos são definidos para que, em 6 semanas, seja capaz de controlar esta completa ferramenta de design”

03

Direção do curso

Este programa é concebido e ministrado por especialistas nos seus domínios. Os alunos estudarão este plano de ensino ao lado do corpo docente mais qualificado, com ampla experiência e vivência no domínio laboral. Sempre numa perspetiva integral, o corpo docente deste Curso oferece um conteúdo e plano de estudos com aplicação teórica, mas sobretudo prática, para que o aluno seja capaz de aplicar os conhecimentos nos possíveis desafios e oportunidades profissionais que surjam.



“

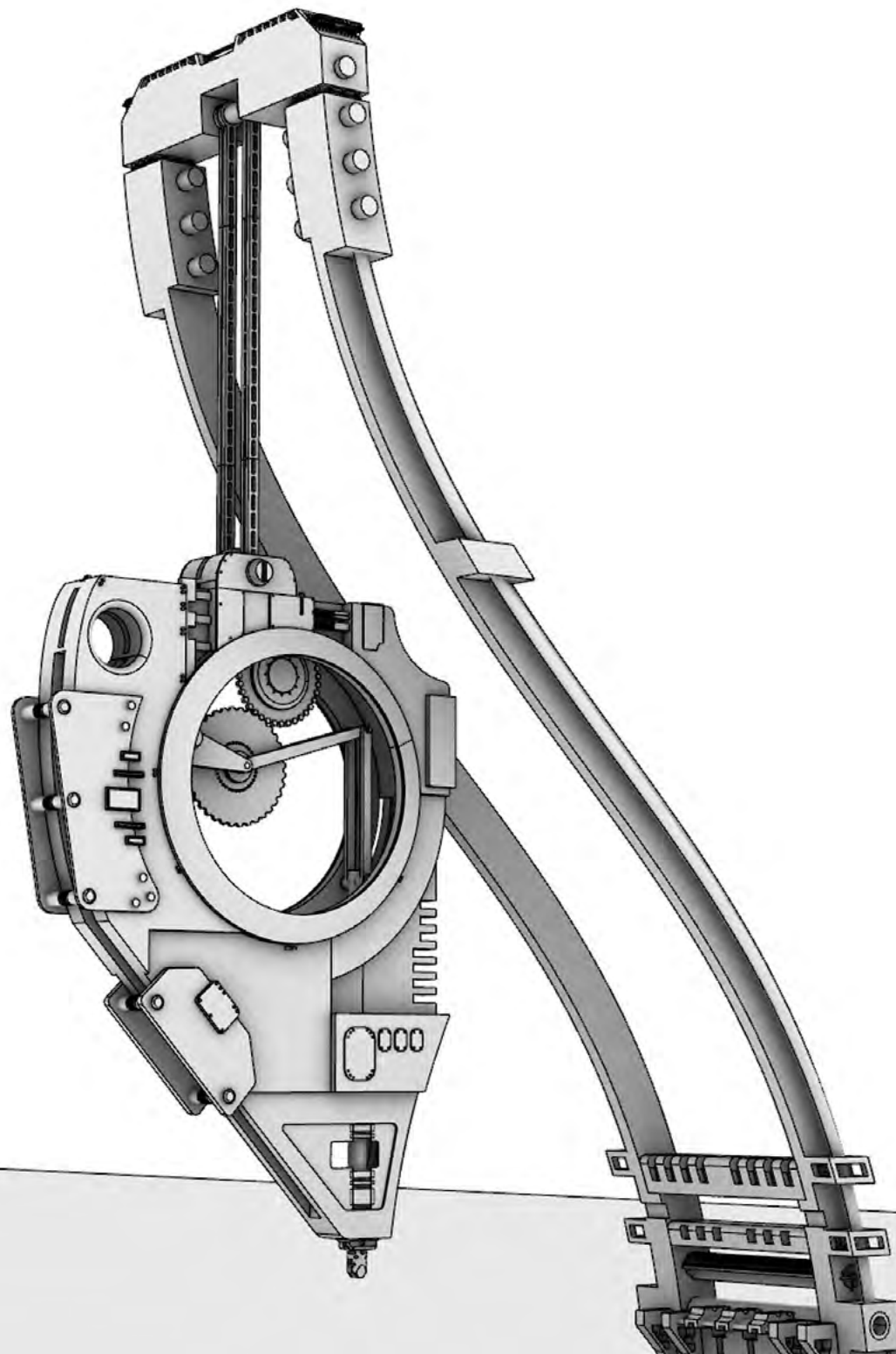
Os professores deste Curso oferecem um conteúdo com aplicação teórica, mas acima de tudo prática, para que seja capaz de enfrentar as oportunidades e os desafios profissionais que surgirem”

Direção



Sr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 anos de experiência em modelagem 3D Aeronáutica
- Artista 3D na 3D Visualization Service Inc
- Produção 3D para a Boston Whaler
- Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produtor Audiovisual na Digital Film
- Designer de Produtos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Designer Industrial Especializado em Produtos. Universidade Nacional de Cuyo
- Menção honrosa Concurso Mendoza Late
- Expositor no Salão Regional de Artes Visuais de Vendimia
- Seminário de Composição Digital Universidade Nacional de Cuyo
- Congresso Nacional de Design e Produção. CPRODI



04

Estrutura e conteúdo

O programa de estudos disponibilizado aos estudantes foi desenvolvido com base nas necessidades do mercado *gamer* sobre a modelagem 3D e a utilização do software Rhino. Da mesma forma, os professores deste Curso estabeleceram um plano de estudos em que combinam a teoria com a prática, sendo esta última a mais importante. Assim, os alunos irão criar, modelar e analisar diferentes figuras, formas e objetos em 3D desde a primeira parte. O objetivo é aperfeiçoar as técnicas e mostrar aos alunos, através das tarefas, os diferentes setores aos quais podem aplicar os conhecimentos adquiridos.



“

Um plano de estudos bem estruturado dar-lhe-á as competências práticas necessárias para enfrentar o mercado laboral”

Módulo 1. Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino

- 1.1. Técnicas
 - 1.1.1. Intersecção para um suporte
 - 1.1.2. Criação de um casco espacial
 - 1.1.3. Conduitas
- 1.2. Aplicação I
 - 1.2.1. Criação de uma roda de um carro
 - 1.2.2. Criação de um pneu
 - 1.2.3. Modelagem de um relógio
- 1.3. Técnicas básicas II
 - 1.3.1. Utilização de “isocurvas” e arestas para modelagem
 - 1.3.2. Fazer aberturas em geometria
 - 1.3.3. Trabalhar com dobradiças
- 1.4. Aplicação II
 - 1.4.1. Criação de uma turbina
 - 1.4.2. Construção de entradas de ar
 - 1.4.3. Conselhos para imitar a espessura das bordas
- 1.5. Ferramentas
 - 1.5.1. Conselhos para usar a simetria de espelhos
 - 1.5.2. Utilização de filetes
 - 1.5.3. Uso *Trims*
- 1.6. Aplicação mecânica
 - 1.6.1. Criação de engrenagens
 - 1.6.2. Construção de uma roldana
 - 1.6.3. Construção de um amortecedor
- 1.7. Importação e exportação de ficheiros
 - 1.7.1. Envio de ficheiros Rhino
 - 1.7.2. Exportação de ficheiros Rhino
 - 1.7.3. Importação para o Rhino a partir do Illustrator





- 1.8. Ferramentas de análise I
 - 1.8.1. Ferramenta de análise gráfica de curvatura
 - 1.8.2. Análise da continuidade das curvas
 - 1.8.3. Problemas e soluções da análise de curvas
- 1.9. Ferramentas de análise II
 - 1.9.1. Ferramenta de análise de direção da superfície
 - 1.9.2. Ferramenta de análise de superfície do mapa do contexto
 - 1.9.3. Ferramenta de análise para mostrar bordas
- 1.10. Estratégias
 - 1.10.1. Estratégias de construção
 - 1.10.2. Superfície por rede de curvas
 - 1.10.3. Trabalhar com *Blueprints*

“

Um conteúdo estruturado, concebido para que possa acompanhá-lo ao lado dos melhores profissionais de ensino da área”

05

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

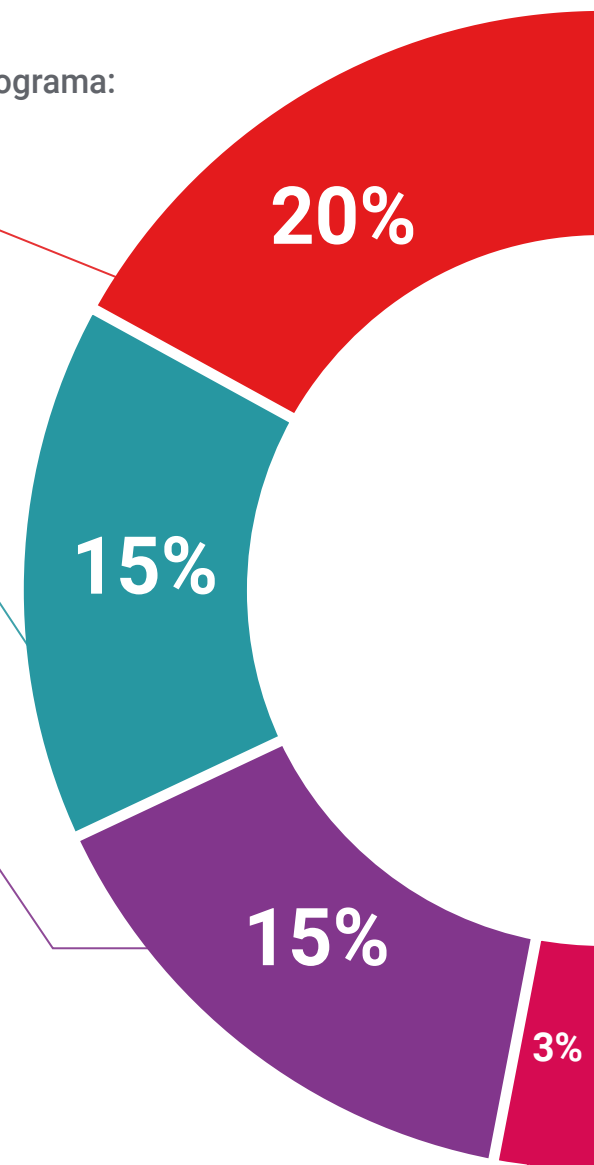
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

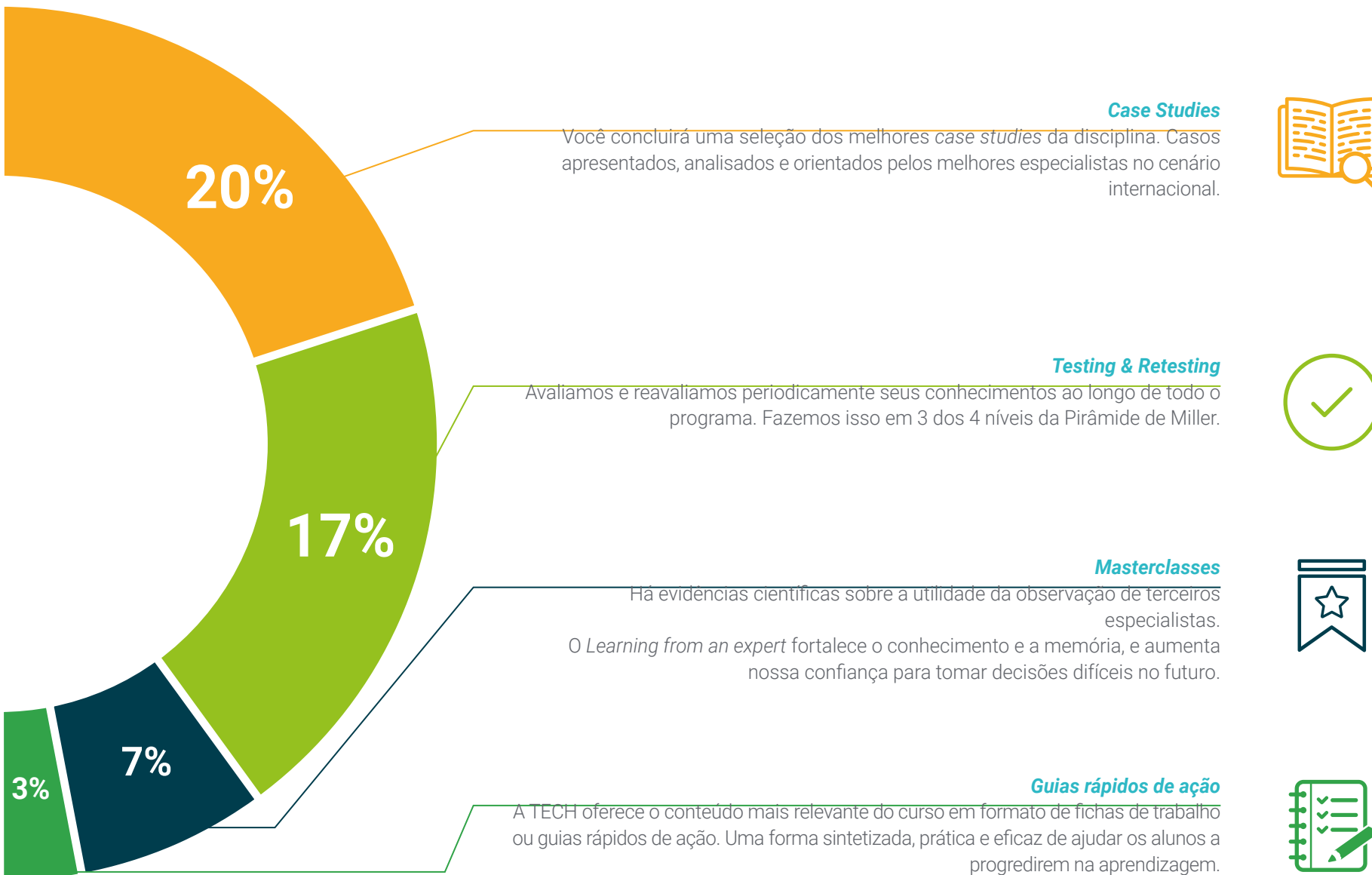
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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.





06

Certificação

O Curso de Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**





Curso

Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso

Técnicas de Modelagem e a sua Aplicação no Rhino

