

# Curso

# Modelagem 3D

# para Videojogos



## Curso Modelagem 3D para Videojogos

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

Acceso web: [www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/modelagem-3d-videojogos](http://www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/modelagem-3d-videojogos)



# Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

# Apresentação

A modelagem 3D é uma das tarefas mais complexas e essenciais no processo de criação de um videojogo. Esta atividade determina, em grande medida, o seu aspeto visual, uma vez que intervém na criação dos modelos e das diferentes texturas que constituem a superfície estética com que os Gamers vão encontrar-se em todos momento enquanto jogam. Por este motivo, é necessária uma preparação adequada e conhecimentos específicos para poder oferecer o melhor serviço quando se trabalha na conceção de um videojogo. Este curso oferece aos estudantes as melhores competências para se tornarem especialistas em modelagem 3D e para poderem trabalhar numa das maiores empresas do setor.



66

*A modelagem 3D é um elemento básico  
em todos os videojogos. Especialize-se  
e obtenha as melhores oportunidades  
profissionais do setor”*

Cada videojogo é produzido de acordo com uma série de procedimentos técnicos e artísticos que determinam o seu aspeto final e o seu funcionamento. Assim, embora a nível visual os jogadores percebam uma determinada realidade estética muito superficial, tudo o que vêem tem uma enorme complexidade e foi desenhado e modelado por especialistas na área.

O caso específico da modelagem 3D é especialmente complicado, pois requer profissionais altamente especializados nesta área para dar forma a todos os tipos de modelos e texturas que podem ser utilizados no videojogo. Mas para atingir este nível de especialização, é necessário saber utilizar uma série de ferramentas técnicas e informáticas que são fundamentais no design dos videojogos.

Este Curso de Modelagem 3D para Videojogos oferece aos alunos todas as competências necessárias para se tornarem grandes especialistas nesta disciplina. Assim, ao longo do programa, os alunos poderão aprender sobre programação orientada para objetos, conceitos matemáticos e físicos úteis na disciplina, sistemas gráficos e vai-se aprofundar na ferramenta Unity, básica para a realização desta tarefa.

O programa é totalmente online e tem um corpo docente especializado nesta área, pelo que os estudantes poderão adquirir as melhores competências diretamente de profissionais comprovados na área.

Este **Curso de Modelagem 3D para Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Videojogos
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações práticas sobre as disciplinas sobre Modelagem 3D aplicado aos videojogos.
- ◆ 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



*A especialização é a chave. Faça este curso e torne-se um grande profissional na indústria dos videojogos"*

“

*A Modelagem 3D é fundamental no processo do design de um videojogo: torne-se um especialista com este Curso”*

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.

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.

Crie modelos e texturas de alta qualidade para videojogos com este curso.

As grandes empresas do setor estão à sua espera.



02

# Objetivos

O objetivo deste Curso de Modelagem 3D para Videojogos é oferecer aos alunos os melhores conhecimentos nesta técnica, para que possam aplicar as suas novas competências em todos os tipos de videojogos e em empresas de diferentes dimensões e com diferentes motivações. Assim, este curso proporciona aos seus alunos um processo de aprendizagem integral que os tornará profissionais altamente qualificados para qualquer tipo de projeto ou iniciativa nesta indústria.



66

O seu objetivo é aceder à indústria  
dos videojogos e este programa  
aproxima-o dele”



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender o que é a Modelagem 3D
- ◆ Assimilar como se realiza a integração da Modelagem 3D num videojogo
- ◆ Observar a importância desta tarefa no design de um videojogo
- ◆ Aprender competências gerais de design de videojogos





## Objetivos específicos

- ♦ Determinar a estrutura interna de um motor de videojogos
- ♦ Estabelecer os elementos de uma arquitetura moderna para eles
- ♦ Compreender as funções de cada um dos componentes de um videojogo
- ♦ Exemplificar videojogos realizados com gráficos 2D e 3D

“

*A TECH quer que atinja todos os  
seus objetivos Este Curso irá fazê-lo  
chegar longe”*

03

# Estrutura e conteúdo

Para se tornar especialista em Modelagem 3D, são necessários conhecimentos profundos e específicos que não podem ser adquiridos facilmente. Este Curso de Modelagem 3D para Videojogos ensina tudo o que é indispensável para realizar essa tarefa em diversos tipos de empresas, graças aos seus conteúdos em programação, fundamentos matemáticos e físicos, e em Unity, o software essencial para executar essa atividade. Assim, para atingir o seu objetivo, este curso foi estruturado em um módulo, dividido em 10 temas, que transmitirão ao aluno todas as chaves desta disciplina.



66

Estes são os conteúdos necessários  
para tornar-se o maior especialista  
em Modelagem 3D”

## Módulo 1. Modelagem 3D

- 1.1. 3D em videojogos, porquê é importante?
  - 1.1.1. História do 3D por computador
  - 1.1.2. Implementação do 3D em videojogos
  - 1.1.3. Técnicas para a optimização do 3D em videojogos
  - 1.1.4. Interacção entre softwares gráficos e motores de videojogos
- 1.2. Modelação 3D: Maya
  - 1.2.1. Filosofia do Maya
  - 1.2.2. Capacidades do Maya
  - 1.2.3. Projectos realizados com Autodesk Maya
  - 1.2.4. Introdução às ferramentas de modelling, rig, texturing
- 1.3. Modelação 3D: Blender
  - 1.3.1. Filosofia do Blender
  - 1.3.2. Passado, presente e futuro
  - 1.3.3. Projectos realizados com Blender
  - 1.3.4. Blender Cloud
  - 1.3.5. Introdução às ferramentas de modelling, rig, texturing
- 1.4. Modelação 3D: Zbrush
  - 1.4.1. Filosofia do Zbrush
  - 1.4.2. Integração do Zbrush num pipeline de produção
  - 1.4.3. Vantagens e desvantagens face ao Blender
  - 1.4.4. Análise de designs realizados no ZBrush
- 1.5. Texturização 3D: Substance Designer
  - 1.5.1. Introdução ao Substance Designer
  - 1.5.2. Filosofia do Substance Designer
  - 1.5.3. Substance Designer na produção de videojogos
  - 1.5.4. Interacção entre Substance Designer e Substance Painter
- 1.6. Texturização 3D: Substance Painter
  - 1.6.1. Para que é utilizado o Substance Painter?
  - 1.6.2. Substance Painter e a sua padronização
  - 1.6.3. Substance Painter na texturização estilizada
  - 1.6.4. Substance Painter na texturização realista
  - 1.6.5. Análise de modelos texturizados



- 1.7. Texturização 3D: Substance Alchemist
  - 1.7.1. O que é o Substance Alchemist?
  - 1.7.2. Workflow do Substance Alchemist
  - 1.7.3. Alternativas ao Substance Alchemist
  - 1.7.4. Exemplos de projectos
- 1.8. Renderização: Mapeamento de Texturas e Baking
  - 1.8.1. Introdução ao mapeamento de texturas
  - 1.8.2. Mapeamento de UVs
  - 1.8.3. Optimização de UVs
  - 1.8.4. UDIMS
  - 1.8.5. Integração com softwares de texturização
- 1.9. Renderização: Iluminação avançada
  - 1.9.1. Técnicas de iluminação
  - 1.9.2. Balanceamento de contrastes
  - 1.9.3. Balanceamento de cores
  - 1.9.4. Iluminação em videojogos
  - 1.9.5. Optimização de recursos
  - 1.9.6. Iluminação pré-renderizada vs. Iluminação em tempo real
- 1.10. Renderização: Cenas, Render Layers e Passes
  - 1.10.1. Uso de cenas
  - 1.10.2. Utilidade dos Render Layers
  - 1.10.3. Utilidade dos Passes
  - 1.10.4. Integração dos Passes no Photoshop

“

*Adquira os melhores conhecimentos em Modelagem 3D graças a este Curso”*

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.



66

*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.



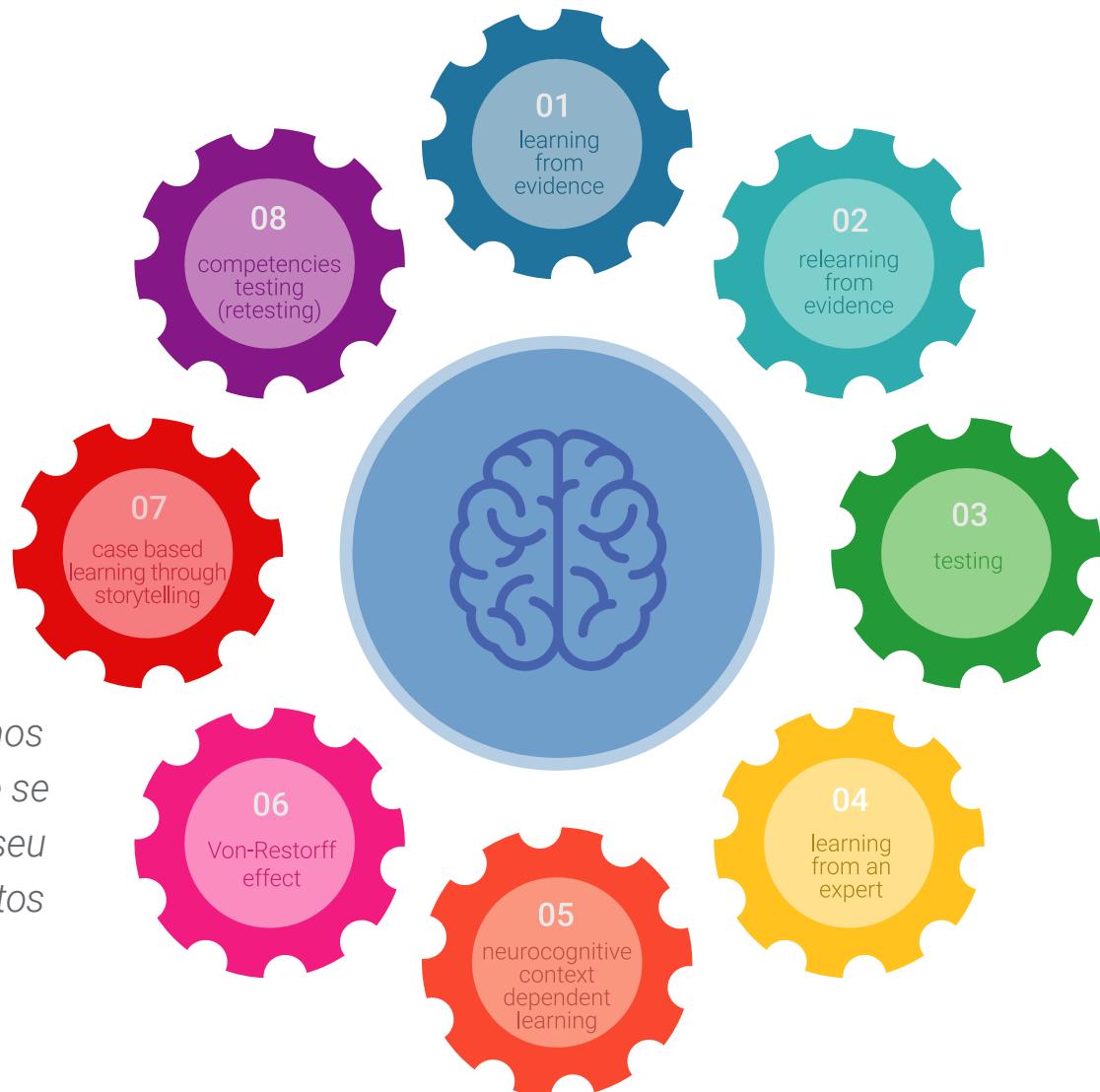
## Método Relearning

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

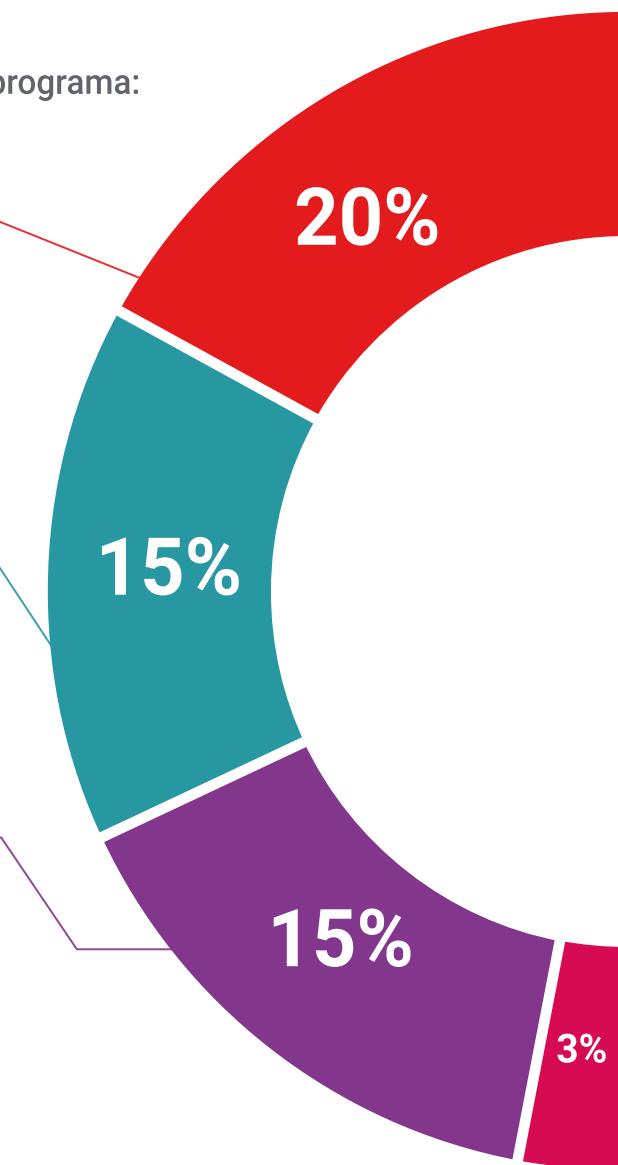
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

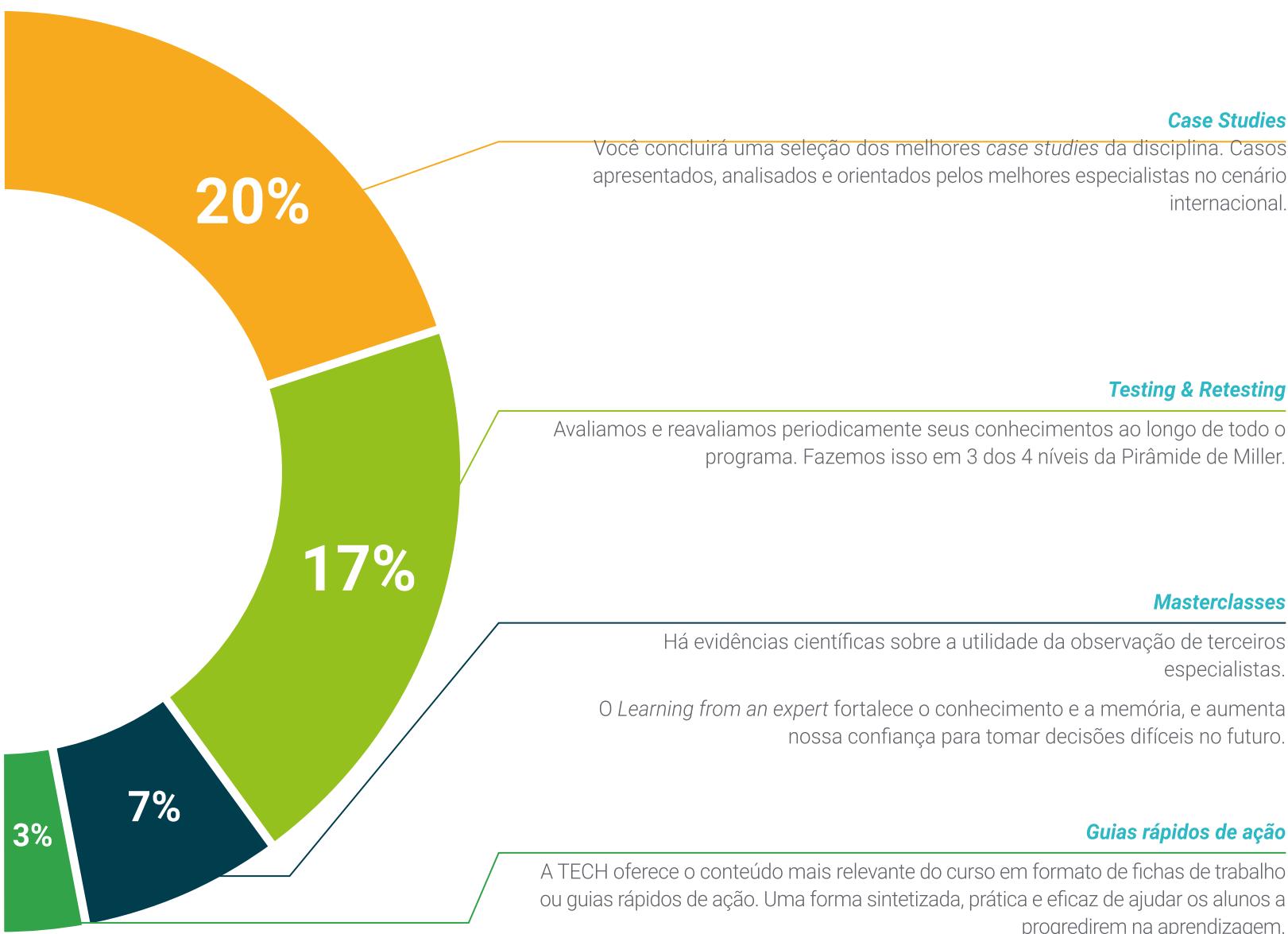
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### 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.





05

# Certificação

O Curso de Modelagem 3D para Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



66

*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 Modelagem 3D para Videojogos** 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 Modelagem 3D para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade competências  
atenção personalizada  
conhecimento interdisciplinar  
presente qualidade  
desenvolvimento Sistemas



**Curso**  
Modelagem 3D  
para Videojogos

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

# Curso

## Modelagem 3D para Videojogos

