

Curso

Modelagem Poligonal
no 3D Studio Max



Curso

Modelagem Poligonal no 3D Studio Max

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/modelagem-poligonal-3d-studio-max

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

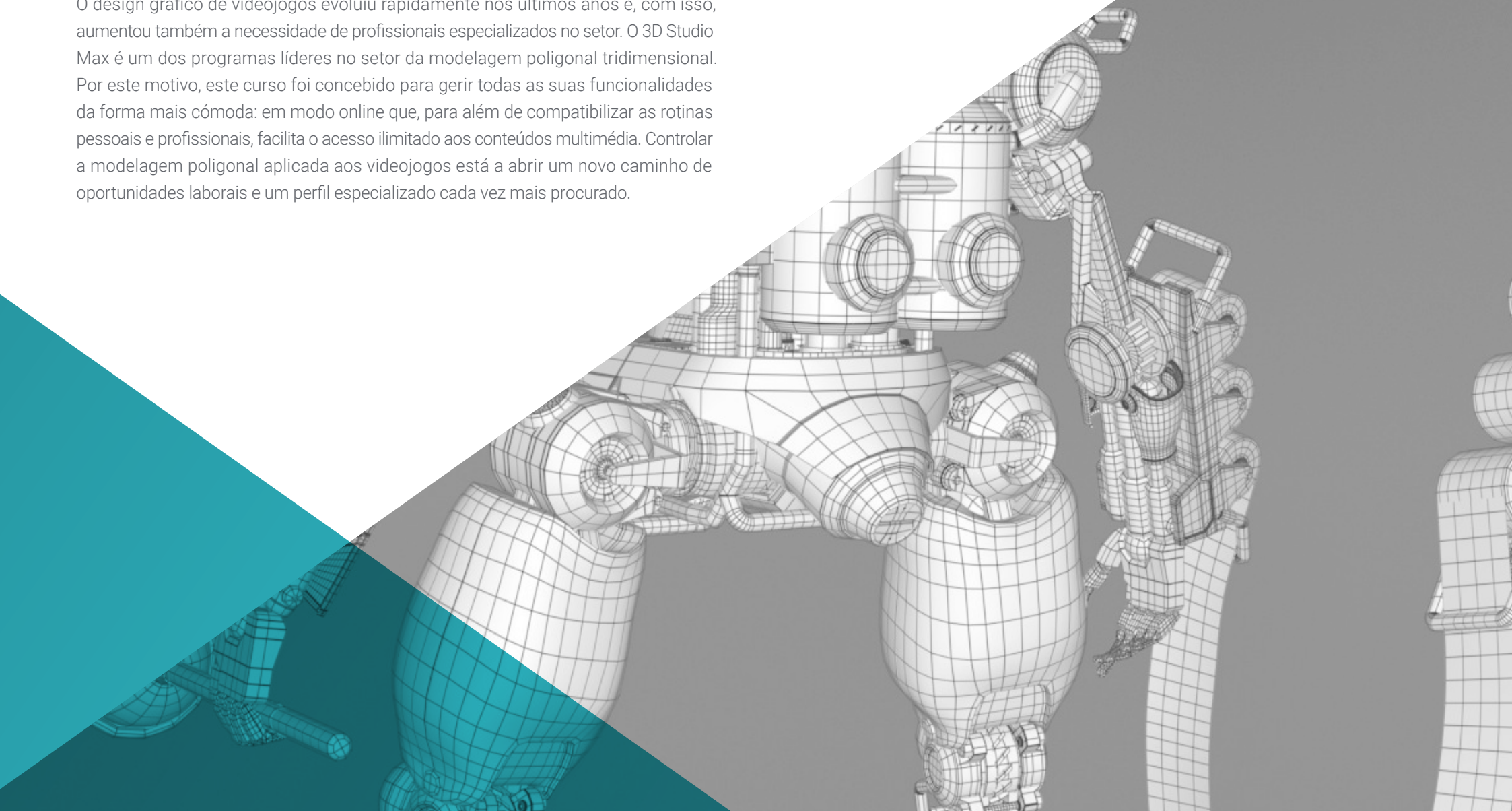
Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O design gráfico de videojogos evoluiu rapidamente nos últimos anos e, com isso, aumentou também a necessidade de profissionais especializados no setor. O 3D Studio Max é um dos programas líderes no setor da modelagem poligonal tridimensional. Por este motivo, este curso foi concebido para gerir todas as suas funcionalidades da forma mais cómoda: em modo online que, para além de compatibilizar as rotinas pessoais e profissionais, facilita o acesso ilimitado aos conteúdos multimédia. Controlar a modelagem poligonal aplicada aos videojogos está a abrir um novo caminho de oportunidades laborais e um perfil especializado cada vez mais procurado.



The image features a 3D wireframe model of a toilet and a robotic arm, rendered in a white grid pattern against a dark teal background. The toilet is positioned in the upper left, and the robotic arm is in the lower left. A large, light blue diagonal shape cuts across the right side of the image, creating a modern, tech-oriented aesthetic.

“

*Domina a modelagem poligonal com 3D
Studio Max aplicada aos videojogos e
torna-te um profissional especializado
na área”*

Este Curso destina-se a todas as pessoas interessadas em centrar os seus conhecimentos de modelagem poligonal em 3D Studio Max no design de formas e gráficos em videojogos. É um dos programas mais utilizados no setor, pelo que, aprender a utilizar todas as suas funcionalidades significa abrir as portas de um mercado laboral que requer profissionais especializados. Por isso, este programa abrange desde os conceitos mais teóricos até aos mais práticos e garante um conhecimento integral do software.

O plano de estudos centra-se primordialmente na concetualização das várias competências na utilização do 3D Studio Max, bem como no trabalho com configurações personalizadas para garantir as bases. Posteriormente, aprofunda-se em como funciona a suavização nas malhas e no desenvolvimento de conhecimentos sobre o seu comportamento.

O conteúdo também abrange técnicas de transformação de objetos, bem como conhecimentos de mapeamento UV. Alguns dos objetivos gerais incluem o aprofundamento da teoria da criação das formas, a fim de desenvolver verdadeiros mestres da forma.

O Curso de Modelagem Poligonal no 3D Studio Max destina-se a profissionais de design de videojogos que necessitem de expandir os seus conhecimentos e versatilidade com esta ferramenta. O seu plano de estudos totalmente online facilita o acesso a conteúdos multimédia a partir de qualquer lugar e momento, para facilitar a conciliação da aprendizagem com a rotina laboral e profissional.

Este **Curso de Modelagem Poligonal no 3D Studio Max** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em Engenharia centrada na Modelagem Poligonal no 3D Studio Max
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática 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



Torna-te um verdadeiro mestre da forma com o 3D Studio Max aplicado ao desenvolvimento de gráficos de videojogos”

“

Desde as conceptualizações teóricas até a utilização das ferramentas, em apenas 6 semanas e completamente online, será capaz de dominar o 3D Studio Max”

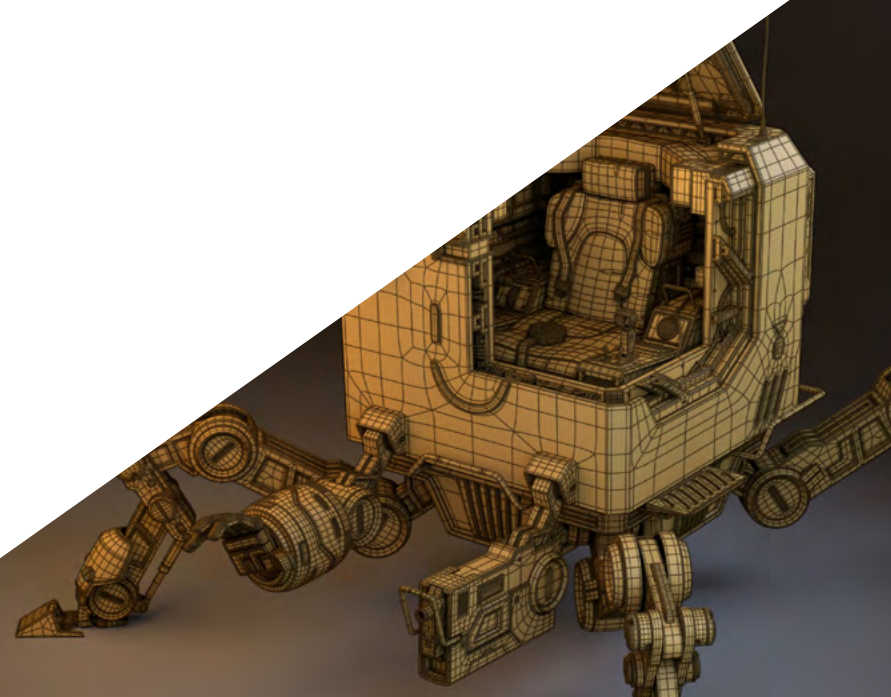
Este Curso dá-te as chaves para entrares na modelagem poligonal para videojogos.

Torna-te um especialista em modelagem tridimensional no 3D Studio Max com este Curso.

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.



02

Objetivos

Este Curso tem como objetivo apresentar aos alunos o controlo e a gestão da modelagem poligonal no 3D Studio Max, centrado no desenvolvimento do design de formas para videojogos. O objetivo principal deste curso é aprender em detalhe os fundamentos da modelagem 3D em suas diversas formas. Assim, terá à sua disposição os conteúdos mais atuais e práticos, com os quais terá uma variedade de exercícios para editar e transformar geometrias, organizar cenas e aprender a modelar com o 3D Studio Max.





“

*O objetivo é aprender em pormenor
os fundamentos da modelagem 3D
nas suas várias formas”*



Objetivos gerais

- ♦ 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
- ♦ Conhecer todas as ferramentas relevantes para a profissão de modelador 3D
- ♦ Adquirir competências para o desenvolvimento de texturas e dos modelos 3D FX

“

Alcança os teus objetivos e reorienta a tua trajetória profissional graças a este Curso em modalidade online, sem necessidade de desviar a tua rotina pessoal e profissional”





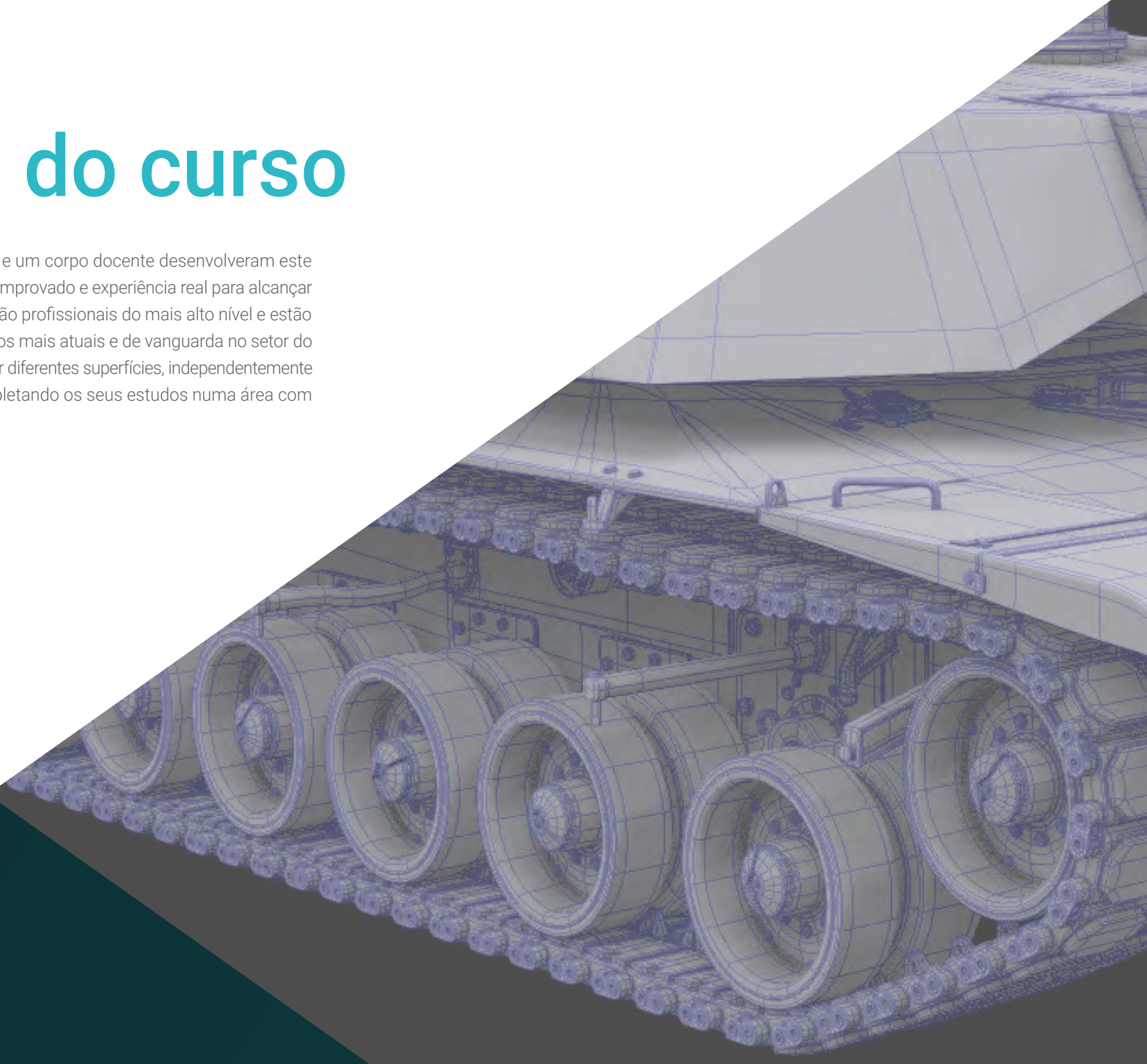
Objetivos específicos

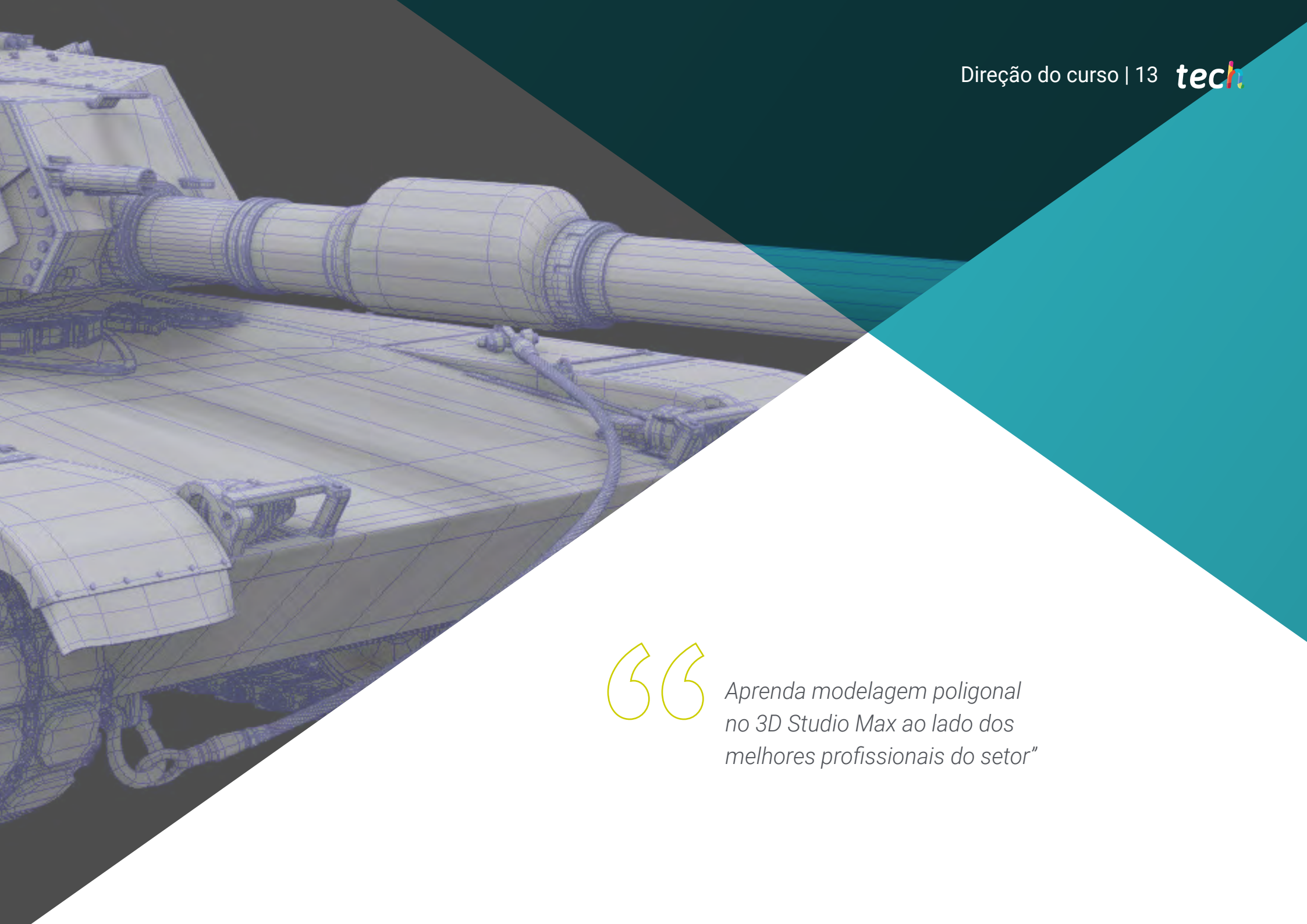
- ◆ Possuir vastos conhecimentos sobre a utilização do 3D Studio Max
- ◆ Trabalhar com configurações personalizadas
- ◆ Compreender de forma aprofundada como funciona o alisamento nas malhas
- ◆ Criar geometrias através de diversos métodos
- ◆ Desenvolver conhecimentos sobre o comportamento da malha
- ◆ Aplicar técnicas de transformação de objetos
- ◆ Obter conhecimentos sobre a criação de mapas UV

03

Direção do curso

Uma equipa de gestão especializada e um corpo docente desenvolveram este programa, aplicando o seu historial comprovado e experiência real para alcançar os melhores resultados educativos. São profissionais do mais alto nível e estão interessados em fornecer os conteúdos mais atuais e de vanguarda no setor do design. O aluno poderá aprender a fazer diferentes superfícies, independentemente da área em que se especializar, completando os seus estudos numa área com grande procura a nível internacional.





“

*Aprenda modelagem poligonal
no 3D Studio Max ao lado dos
melhores profissionais do setor”*

Direção



Sr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

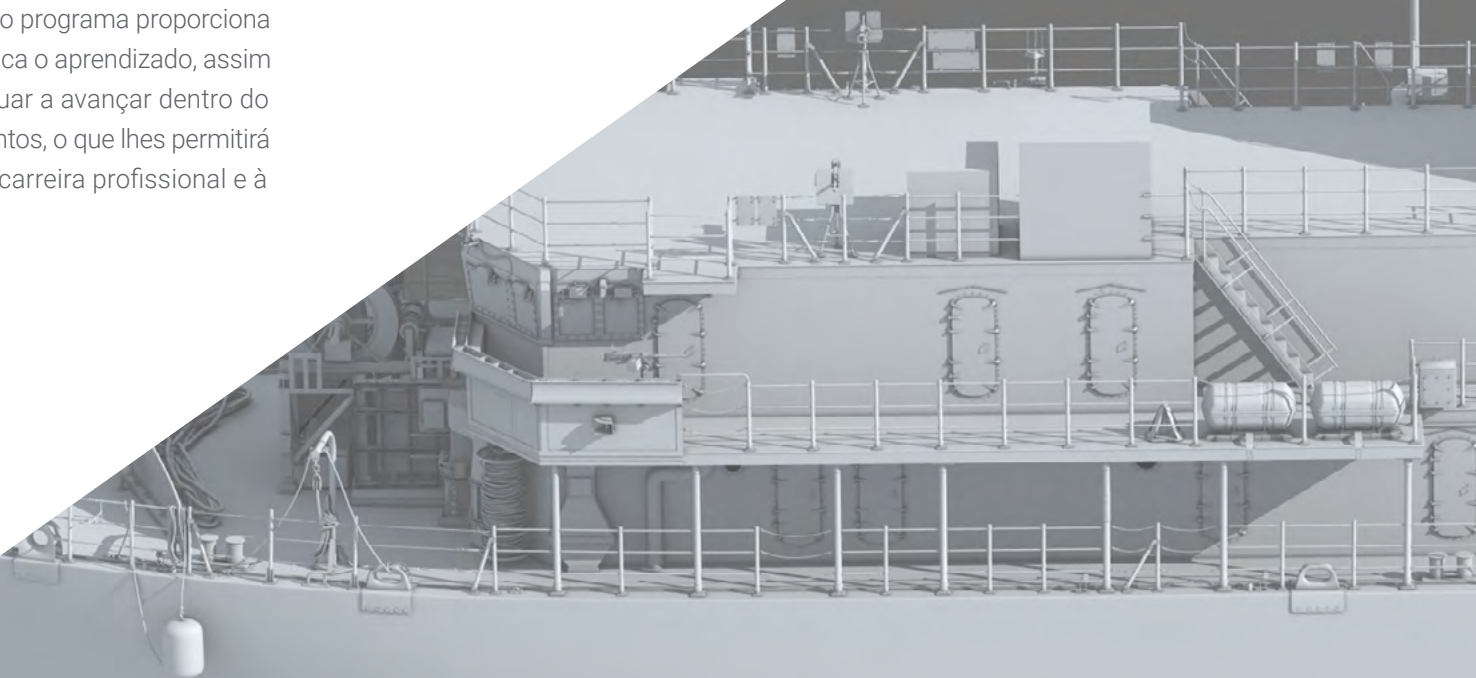
- 9 anos de experiência em modelagem 3D Aeronáutica
- Artista 3D na 3D Visualization Service Inc
- Produção 3D para a Boston Whaler
- Modelador 3D para a Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produtor Audiovisual na Digital Film
- Designer de Produtos para Escencia de los Artesanos by Eliana 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

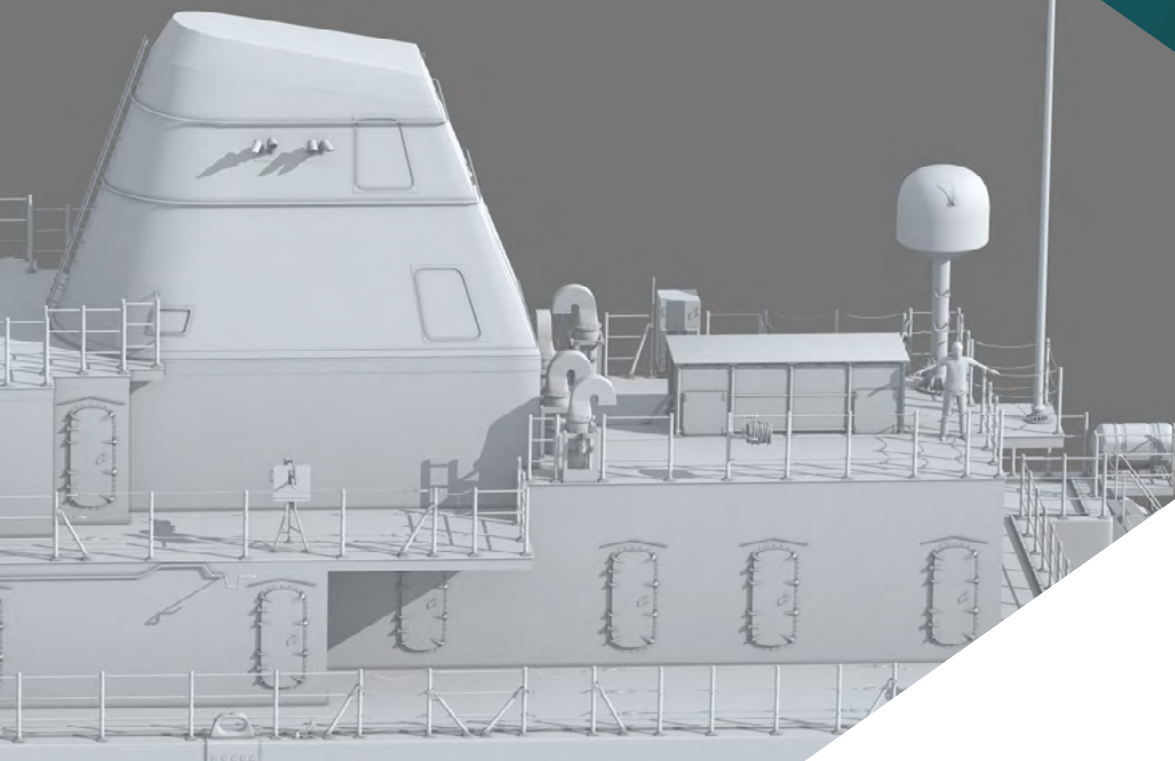


04

Estrutura e conteúdo

O Curso de Modelagem Poligonal no 3D Studio Max foi concebido com base na necessidade de introduzir estes conteúdos, seguindo a especificidade de um setor e os requisitos propostos pela equipa docente. Desta forma, o programa proporciona ao alumnado as ferramentas necessárias para pôr em prática o aprendizado, assim como os conhecimentos necessários caso deseje continuar a avançar dentro do mesmo programa. Os alunos alargarão os seus conhecimentos, o que lhes permitirá desenvolver profissionalmente e acrescentar valor à sua carreira profissional e à sua marca pessoal.





“

*Capacite-se profissionalmente para
novos desafios e acrescente valor
à sua marca pessoal”*

Módulo 1. Modelagem Poligonal no 3D Studio Max

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. Interface do 3D Studio Max
 - 1.1.2. Configurações personalizadas
 - 1.1.3. Modelagem com primitivos e deformadores
- 1.2. Modelagem com referências
 - 1.2.1. Criação de imagens de referência
 - 1.2.2. Alisamento de superfícies duras
 - 1.2.3. Organização de cenas
- 1.3. Malhas de alta resolução
 - 1.3.1. Modelagem de alisamento básica e grupos de alisamento
 - 1.3.2. Modelagem com extrusões e biséis
 - 1.3.3. Utilização do modificador *Turbosmooth*
- 1.4. Modelagem com *Splines*
 - 1.4.1. Modificação de curvaturas
 - 1.4.2. Configuração das caras dos polígonos
 - 1.4.3. Extrusão e esferificação
- 1.5. Criação de formas complexas
 - 1.5.1. Configuração de componentes e grelha de trabalho
 - 1.5.2. Duplicação e soldadura de componentes
 - 1.5.3. Limpeza e alisamento de polígonos
- 1.6. Modelagem com cortes de bordas
 - 1.6.1. Criação e posicionamento do modelo
 - 1.6.2. Fazer cortes e limpeza de topologia
 - 1.6.3. Extrusão de formas e criação de dobras
- 1.7. Modelagem a partir do modelo *Low poly*
 - 1.7.1. Iniciar com a forma básica e acrescentar chanfros
 - 1.7.2. Acrescentar subdivisões e gerar bordas
 - 1.7.3. Corte, soldadura e detalhamento





- 1.8. Modificador Edit Poly I
 - 1.8.1. Fluxo de trabalho
 - 1.8.2. Interface
 - 1.8.3. *Subobjecto*
- 1.9. Criação de objetos compostos
 - 1.9.1. *Morph, Scatter, Conform e Connect Compound objects*
 - 1.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge e Boolean Compound objects*
 - 1.9.3. *Loft, Mesher e Proboolean Compound objects*
- 1.10. Técnicas e estratégias para criação de UVs
 - 1.10.1. Geometrias simples e geometrias de arco
 - 1.10.2. Superfícies duras
 - 1.10.3. Exemplos e aplicações



Estabeleça as bases do seu conhecimento sobre modelagem poligonal no 3D Studio Max com este Curso totalmente online”

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.

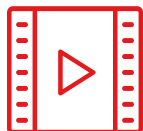
A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

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

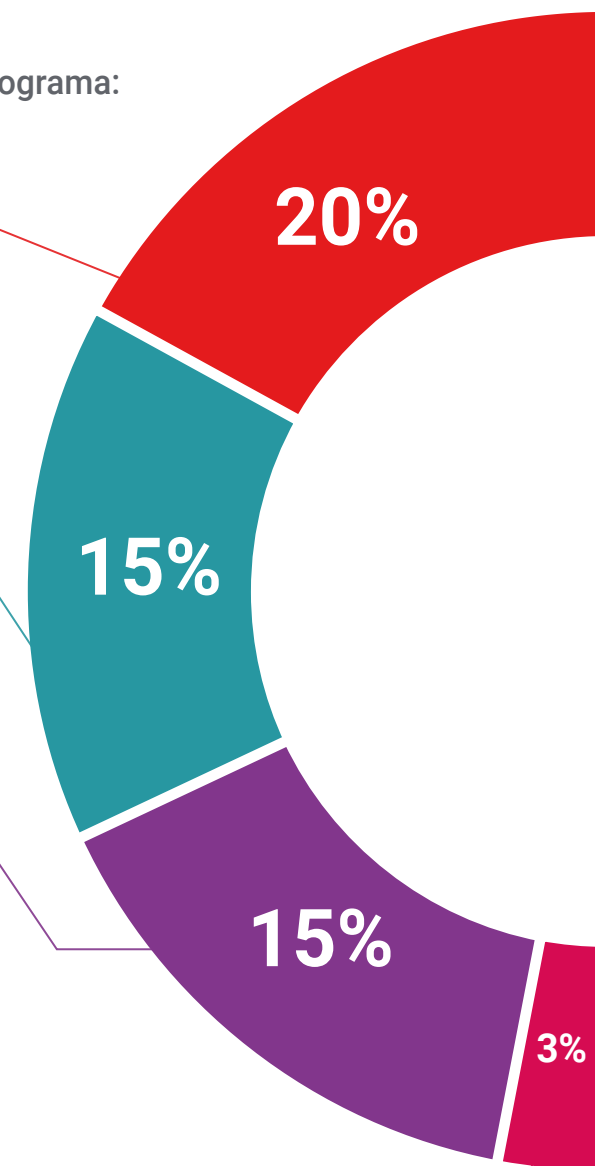
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

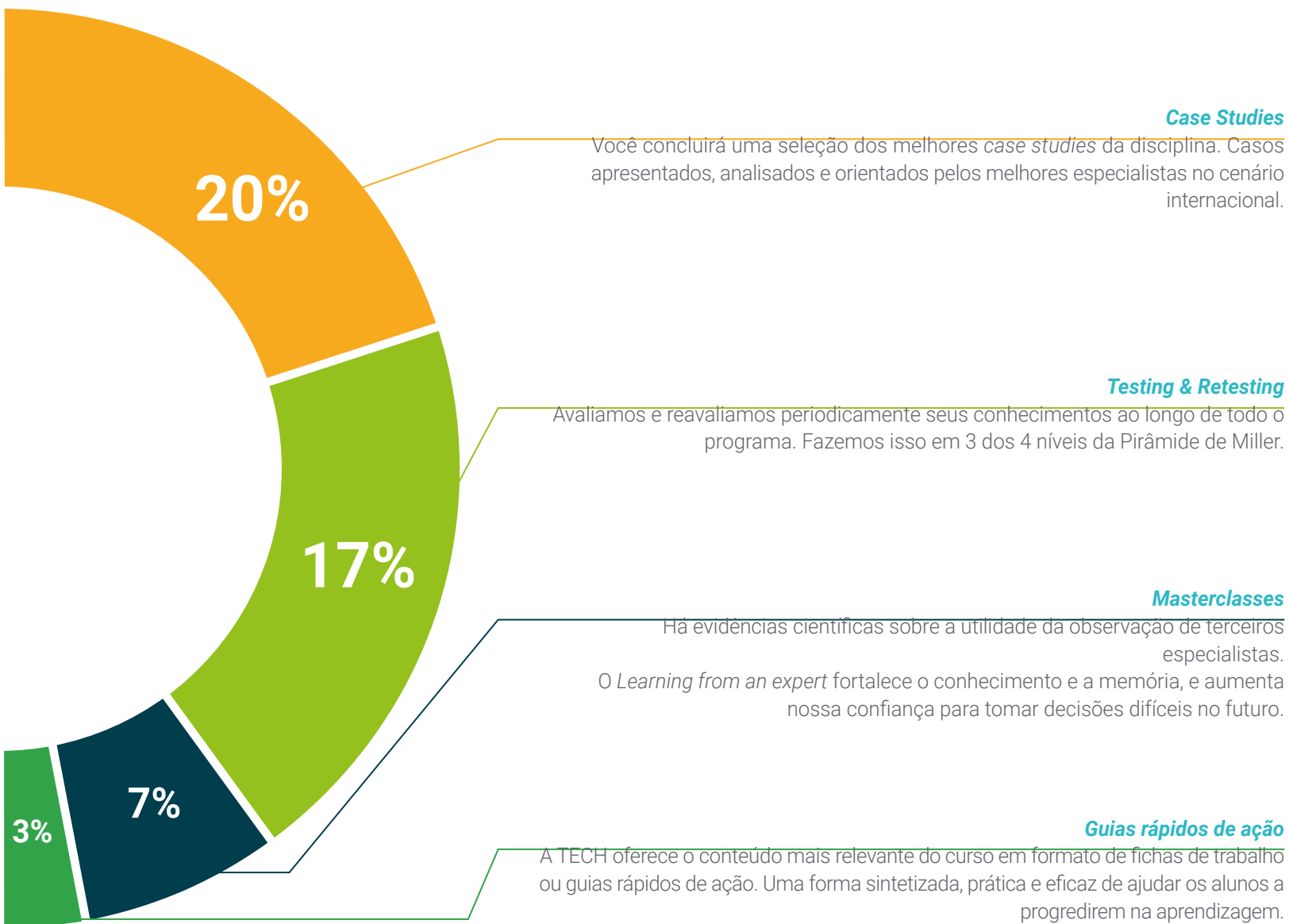
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



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.





Case Studies



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



06

Certificação

O Curso de Modelagem Poligonal no 3D Studio Max 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 Modelagem Poligonal no 3D Studio Max** 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 Poligonal no 3D Studio Max**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento site



Curso Modelagem Poligonal no 3D Studio Max

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

Curso

Modelagem Poligonal no 3D Studio Max

