

Curso

Baked na Arte para Realidade Virtual





tech universidade
tecnológica

Curso Baked na Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/curso/baked-arte-realidade-virtual

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

O *baked* é amplamente utilizado na área da arquitetura, mas também no setor de videogames. O grande impulso que a Realidade Virtual teve nas últimas décadas conduziu a indústria *gaming* a incorporar esta tecnologia em seus títulos mais destacados. Os artistas digitais que pretendam atuar em um setor em plena ascensão devem dominar a técnica de modelagem de figuras tridimensionais. Esta capacitação abordará de forma direta o processo de *baked* para que a texturização dos objetos seja excelente. Todos estes aspectos serão acompanhados por conteúdos interativos e leituras complementares em um programa 100% online.





“

Obtenha incríveis designs 3D, adequados para alcançar os melhores estúdios criativos de videogames de VR, graças a esta capacitação”

O curso de Baked na Arte para Realidade Virtual é destinado a designers gráficos que desejam acima de tudo um excelente resultado em suas criações artísticas e focado na indústria de videogames de VR.

Este programa proporcionará uma capacitação em *baked*, considerada uma das fases de criação mais importantes na modelagem de figuras tridimensionais. Através desta capacitação, os artistas digitais serão capazes de transformar a informação de uma modelagem *High Poly* para uma malha *Low Poly* de forma profissional, exercendo a profissão de designers artísticos em um campo altamente competitivo como o dos videogames baseados na Realidade Virtual, o que requer habilidades e competências de alto nível.

O corpo docente qualificado para ministrar este curso, facilitará o desenvolvimento das competências dos artistas digitais que procuram avançar em suas carreiras. Trata-se de um programa com uma abordagem inovadora, que conta com uma biblioteca de conteúdos interativos, agregando ainda mais valor a esta capacitação.

Uma oportunidade única disponível para todos, graças à filosofia da TECH que permitirá uma aprendizagem de qualidade, com uma metodologia 100% online, onde o aluno poderá escolher o tempo e o dispositivo para acessar o conteúdo deste programa.

Este **Curso de Baked na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte na Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ 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



Conquiste a atenção dos grandes estúdios de criadores de videogames VR com seus projetos. Aperfeiçoe sua técnica de modelagem 3D através desta capacitação"

“*Sem dominar a técnica de modelagem, sua arte não alcançará o nível necessário para um videogame de VR. Aproveite a oportunidade e matricule-se na TECH*”

Conquiste os gamers com suas figuras tridimensionais e avance em sua carreira artística profissional.

Através desta capacitação, você poderá realizar um baked de qualquer modelagem.

O corpo docente deste programa 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 seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.



02

Objetivos

Ao longo das seis semanas deste curso, os designers e criadores artísticos poderão realizar de forma profissional um *baked*. Os alunos estarão sob a supervisão e orientação de um corpo docente especializado e aprenderão a utilizar os principais programas e as ferramentas disponíveis para alcançar uma excelente modelagem 3D. Desta forma, os artistas digitais poderão realizar um *bake* de qualquer modelagem e masterizar em tempo real com Marmoset. A simulação de casos reais nesta capacitação será de grande utilidade para os profissionais que pretendam preparar-se para um mercado de trabalho competitivo.





“

Através desta capacitação, você conhecerá os programas mais avançados que lhe permitirão realizar um baked profissional"



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o *baked* em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um dossiê e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Entender os fundamentos do *baked*
- ◆ Saber como resolver os problemas que possam surgir ao realizar o *bake* de um modelo
- ◆ Ser capaz de fazer o *bake* de qualquer modelagem
- ◆ Masterizar o *baked* em Marmoset em tempo real

“

O sistema Relearning deste curso marcará a diferença entre aprender e consolidar conceitos que você aplicará em sua área profissional”

03

Direção do curso

O corpo docente deste curso foi selecionado sob critérios rigorosos da TECH, a fim de garantir ao aluno um ensino de qualidade. É por isso que esta capacitação contará com profissionais do setor de design gráfico e criação de videogames com experiência no campo da Realidade Virtual. Seus conhecimentos serão uma grande vantagem para os criadores artísticos que buscam conteúdos altamente atualizados de acordo com as exigências dos principais estúdios da indústria de videogames de VR.





“

Uma equipe de especialistas com experiência na área de videogames de VR irá assessorá-lo durante as seis semanas de capacitação"

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista Sênior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- Formado em Belas Artes pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- Mestrado em Arte e Design de Videogames pela U-tad de Madrid

Professores

Sr. Mario Márquez Maceiras

- ♦ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent em 5CA
- ♦ Criador e designer de ambientes 3D e VR na Inmoreality
- ♦ Designer artístico na Seamantis Games
- ♦ Fundador da Evolve Games
- ♦ Graduado em Design Gráfico pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Graduado em Design de Videogames e conteúdo interativo pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Mestrado em Game Design - U-tad, Design School de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa abordará os fundamentos gerais do *baked* até o uso das ferramentas que permitam ao artista profissional realizar um *bake* de qualquer modelagem desejada. Uma aprendizagem que combina o conteúdo teórico com a simulação de casos reais, permitindo uma maior qualificação. Neste plano de estudos, o corpo docente fornecerá ao aluno as *dicas* fundamentais para que o resultado final possa ser apresentado por profissionais aos principais estúdios da indústria de videogames de Realidade Virtual.





“

Direcione sua modelagem 3D para o campo dos videogames baseando-se na Realidade Virtual, garantindo a obtenção de resultados de alto nível"

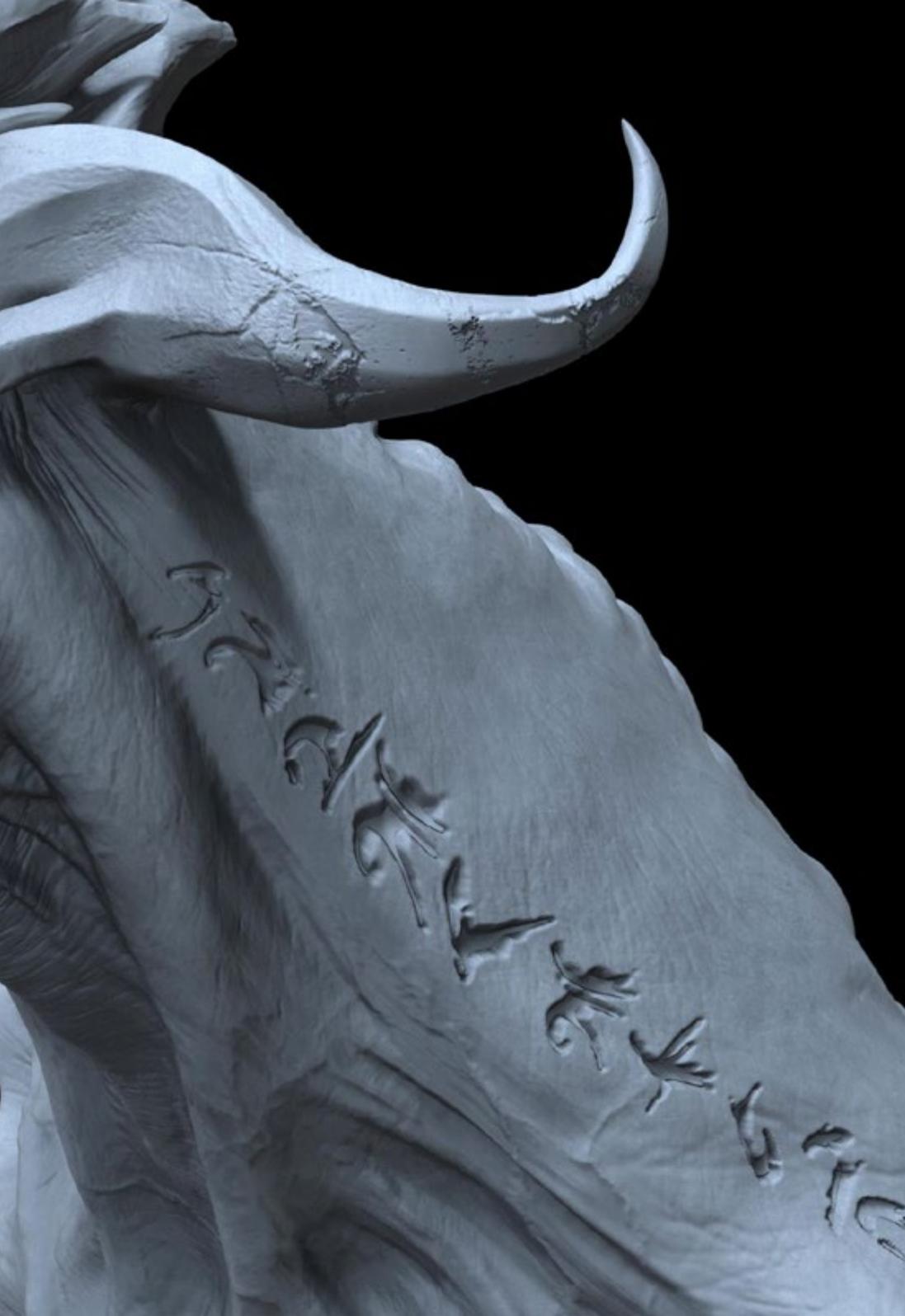
Módulo 1. *Baked*

- 1.1. *Baked* de modelagem
 - 1.1.1. Preparar o modelo para o *baking*
 - 1.1.2. Fundamentos do *baked*
 - 1.1.3. Opções de processamento
- 1.2. *Bake* do modelo: *painter*
 - 1.2.1. *Baked* em *Painter*
 - 1.2.2. *Bake low poly*
 - 1.2.3. *Bake High Poly*
- 1.3. *Bake* do modelo: caixas
 - 1.3.1. Utilizar caixas
 - 1.3.2. Ajustar distâncias
 - 1.3.3. Compute *tangent space* per *fragment*
- 1.4. *Bake* de mapas
 - 1.4.1. Normais
 - 1.4.2. ID
 - 1.4.3. *Ambient Occlusion*
- 1.5. *Bake* de mapas: curvaturas
 - 1.5.1. Curvatura
 - 1.5.2. *Thickness*
 - 1.5.3. Melhorar a qualidade dos mapas
- 1.6. *Baked* em Marmoset
 - 1.6.1. Marmoset
 - 1.6.2. Funções
 - 1.6.3. *Baked* em *Real time*
- 1.7. Configurar o documento para *baked* em Marmoset
 - 1.7.1. *High poly* e *low poly* em 3dsMax
 - 1.7.2. Organizando o cenário em Marmoset
 - 1.7.3. Verificando se tudo está correto



- 1.8. Panel *Bake Project*
 - 1.8.1. *Bake group, High e Low*
 - 1.8.2. *Menú Geometry*
 - 1.8.3. *Load*
- 1.9. Opções avançadas
 - 1.9.1. *Output*
 - 1.9.2. *Ajustando o Cage*
 - 1.9.3. *Configure maps*
- 1.10. Baking
 - 1.10.1. *Mapas*
 - 1.10.2. *Pré-visualização de resultados*
 - 1.10.3. *Baking geometria flutuante*

“ Domine todos os processos de criação em modelagem 3D e avance na indústria de videogames de VR”



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 maneira 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 pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como 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 do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o 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 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou 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



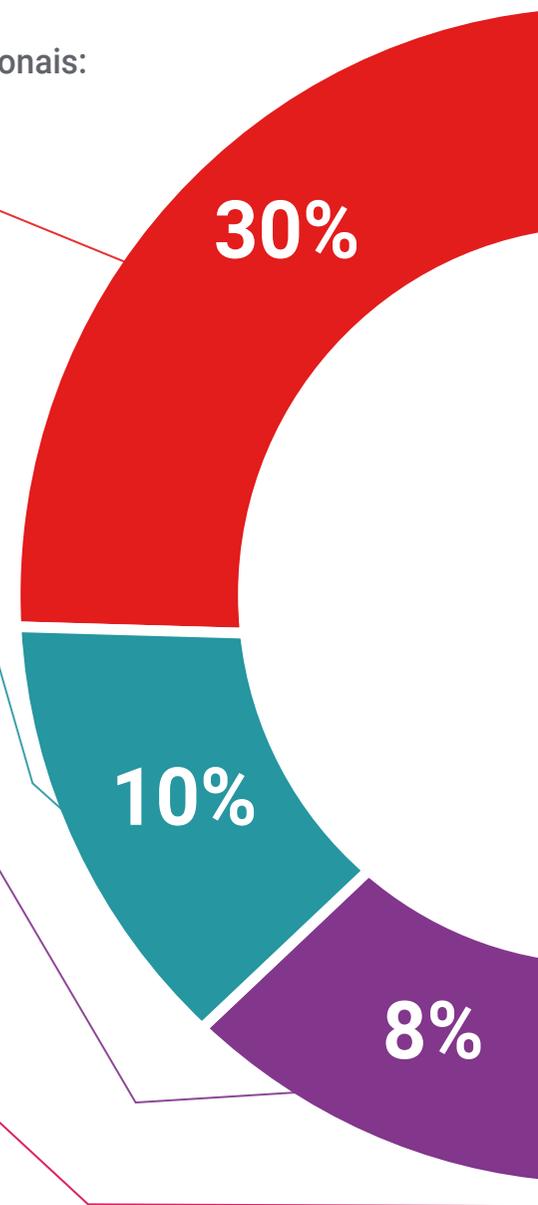
Práticas de habilidades e competências

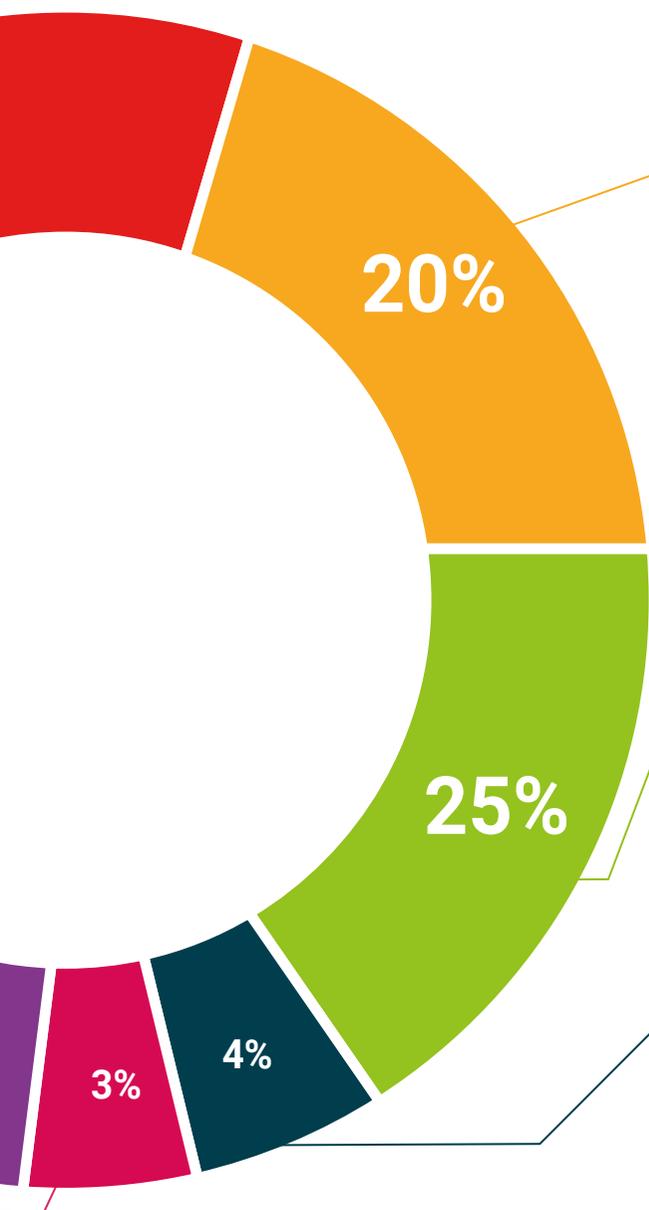
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Baked na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, 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 Baked na Arte para Realidade Virtual** 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 Baked na Arte para Realidade Virtual**

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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
Baked na Arte
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Baked na Arte para Realidade Virtual



tech universidade
tecnológica