

# Curso

UVS na Arte para  
Realidade virtual





## Curso

### UVS 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/uv-arte-realidade-virtual](http://www.techtute.com/br/design/curso/uv-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

Uma boa texturização de um projeto 3D é essencial para obter um resultado profissional, e isto não seria alcançado sem a execução adequada de um mapa de UVs. Esta capacitação representa uma etapa adicional neste processo de qualificação, concentrando-se diretamente nos criadores e designers que buscam visualizar sua arte em videogames de Realidade Virtual. Uma equipe de professores com experiência no setor de *gaming* acompanhará o aluno neste programa 100% online, com um sistema *Relearning* que aperfeiçoa a capacidade de aprendizagem. Todos estes aspectos visam ajudar os artistas digitais a alcançar seu objetivo de crescimento em uma indústria que requer profissionais altamente qualificados.





“

*Um excelente mapeamento marcará a diferença nos projetos em 3D. Melhore suas criações graças a esta capacitação”*

O curso de UVS na Arte para Realidade Virtual conduzirá os criadores artísticos à perfeição da técnica de modelagem 3D em uma área com grande crescimento nas últimas décadas, respondendo assim às exigências de uma indústria de videogames que demanda cada vez mais profissionais qualificados.

Esta capacitação consolidará o conhecimento dos fundamentos de UVS a partir dos quais o aluno trabalhará em casos práticos para aperfeiçoar a técnica de mapeamento através de programas como Zbrush, Topogum ou Rizom. O corpo docente que ministrará este curso domina de forma extraordinária o processo de mapeamento, graças à sua formação acadêmica e experiência na criação de projetos de Realidade Virtual no setor de videogames.

Uma excelente oportunidade de aprender com os profissionais mais relevantes na área, através de um método online que proporcionará ao aluno a flexibilidade de acessar à grande variedade de conteúdos multimídia e adequar a carga horária didática de acordo com suas necessidades. Todos estes aspectos, através de um excelente programa de ensino acadêmico.

Este **Curso de UVS 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



*Através deste curso, você poderá alcançar um alto nível de realismo e qualidade em sua modelagem 3D"*

“*Torne-se um especialista em modelagem 3D para videogames de VR. Matricule-se nesta capacitação*”

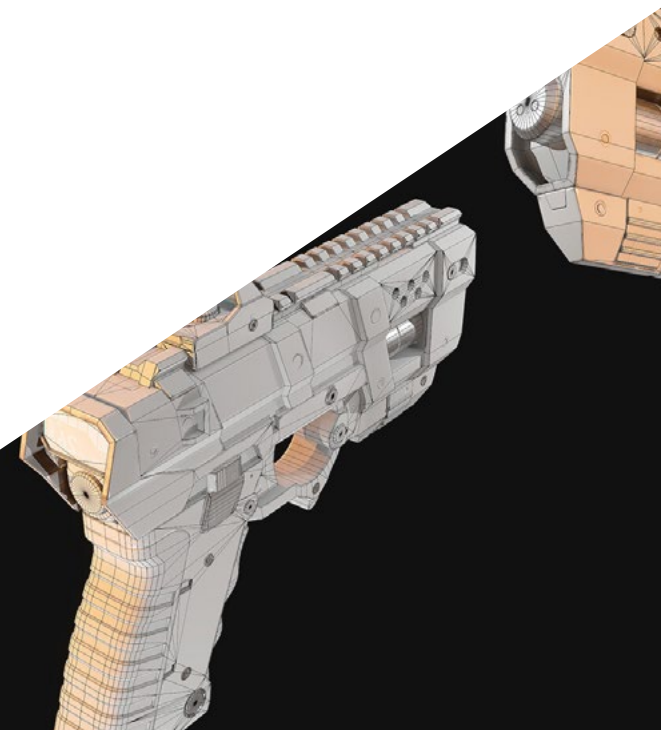
O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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 inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Aprenda a masterizar com a ferramenta especializada Rizom UV e obtenha projetos artísticos de alta qualidade.*

*Você está à procura de resultados otimizados em suas criações artísticas? Aperfeiçoe sua técnica através desta capacitação.*



# 02

## Objetivos

Através deste curso, os artistas digitais que buscam criações tridimensionais profissionais atingirão seu objetivo no final desta capacitação, onde aprenderão a dominar todas as ferramentas para realizar UVs com *Zbrush* e aproveitar ao máximo o espaço das UVs. Além disso, será possível masterizar os principais programas utilizados na indústria do *gaming*. Tudo isso será alcançado graças à equipe de professores que conduzirá o aluno durante as seis semanas de capacitação.







“

*Faça de suas obras de arte 3D um sucesso na indústria de videogames de Realidade Virtual. Alcance seu objetivo através deste programa”*



## 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

---

- ◆ Dominar as ferramentas de UVs disponíveis em ZBrush
- ◆ Saber onde cortar uma modelagem
- ◆ Aproveitar ao máximo o espaço das UVs
- ◆ Masterizar Rizom UV ferramenta especializada

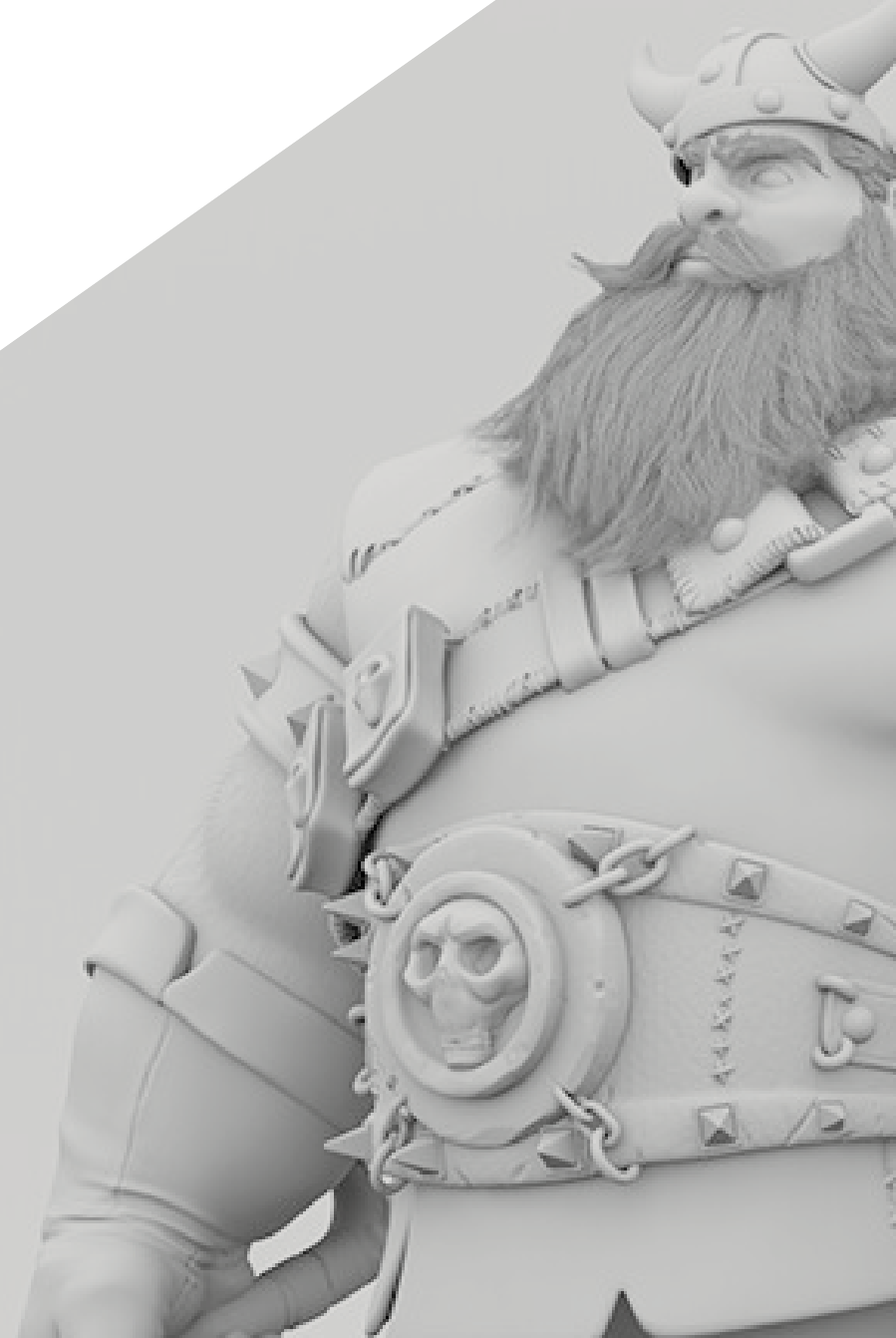
“

*A biblioteca de recursos interativos e o sistema Relearning irão facilitar a compreensão dos conceitos desta capacitação”*

# 03

## Direção do curso

A indústria dos videogames está imersa na Realidade Virtual para atrair um público ávido por novidades. Um setor emergente, onde poucos especialistas dominam este assunto. É por isso que a TECH seleciona rigorosamente os professores que ministram esta capacitação. Desta forma, o aluno terá a garantia de um corpo docente que, graças à sua experiência nesta área, fornecerá conhecimentos atualizados de acordo com as exigências desta área em plena expansão.





“

*A equipe de professores contribuirá com sua experiência no setor, proporcionando as diretrizes essenciais para suas criações tridimensionais focadas em videogames de Realidade Virtual"*

## 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 curso será inteiramente focado nos fundamentos avançados do mapeamento UV. Durante as seis semanas deste programa, o aluno conhecerá detalhadamente cada etapa do processo de desenvolvimento do *mapping* profissional. A equipe de professores elaborou simulações de casos reais que colocarão os artistas digitais à prova diante de projetos apresentados por qualquer estúdio. Uma grande variedade de conteúdos multimídia também estarão disponíveis para o aluno, ajudando-o a aperfeiçoar esta técnica de modelagem 3D.







“

*O formato 100% online foi desenvolvido para profissionais como você, que buscam conciliar os estudos com o trabalho"*

## Módulo 1. UVs

- 1.1. UVs avançadas
  - 1.1.1. *Warnings*
  - 1.1.2. *Cortes*
  - 1.1.3. *Densidade de textura*
- 1.2. Criação de UVs em Zbrush-UVMaster
  - 1.2.1. *Controles*
  - 1.2.2. *Unwrap*
  - 1.2.3. *Topologia incomum*
- 1.3. UVMaster: *painting*
  - 1.3.1. *Controle Painting*
  - 1.3.2. *Criação de seams*
  - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
  - 1.4.1. *UV Packing*
  - 1.4.2. *Criação de ilhas*
  - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: clones
  - 1.5.1. *Trabalhar com clones*
  - 1.5.2. *Polygrups*
  - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
  - 1.6.1. *Rizom Script*
  - 1.6.2. *A interface*
  - 1.6.3. *Importação com UVs ou sem UVs*



- 1.7. *Seams and cuts*
  - 1.7.1. *Atalhos do teclado*
  - 1.7.2. *Painel 3D*
  - 1.7.3. *Painel UV*
- 1.8. *UV Unwrap e Layout Panel*
  - 1.8.1. *Unfold*
  - 1.8.2. *Optimize*
  - 1.8.3. *Layout e Packing*
- 1.9. *UV mais Tools*
  - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip y Fit*
  - 1.9.2. *TopoCopy e Stack1*
  - 1.9.3. *Edge Loop Parâmetros*
- 1.10. *UV Rizom avançado*
  - 1.10.1. *Auto seams*
  - 1.10.2. *Uvs channels*
  - 1.10.3. *Texel Density*

“

*Você aprenderá sobre o mapeamento 3D de alta qualidade com os melhores profissionais. Este curso apresenta um conteúdo atualizado elaborado por especialistas na criação e design gráfico da Realidade Virtual”*

# 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.*



## 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.

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

## 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.

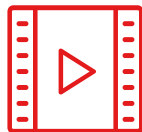
*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

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



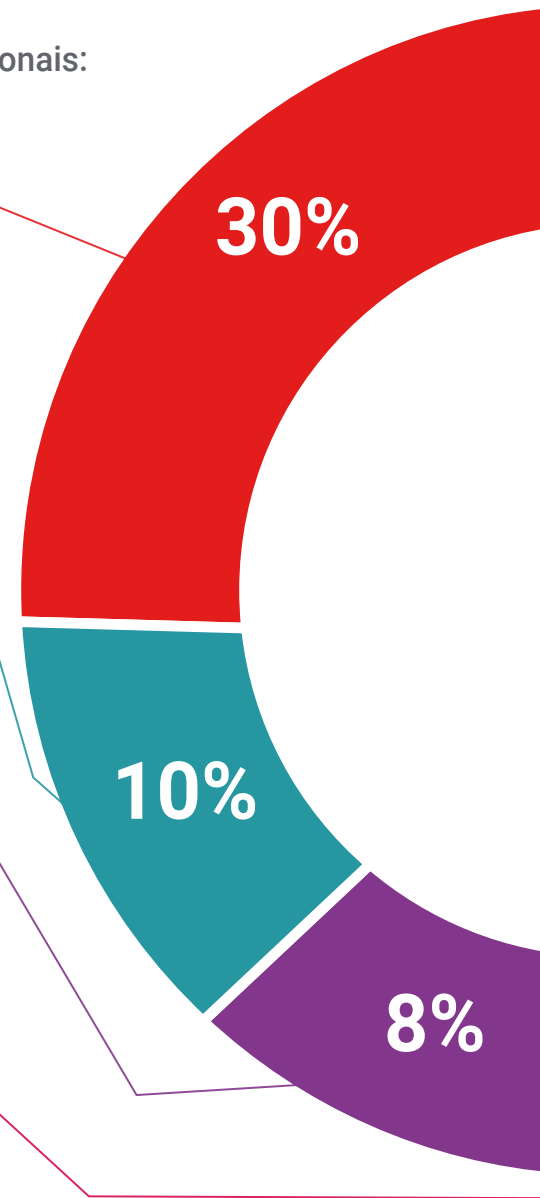
#### Práticas de habilidades e competências

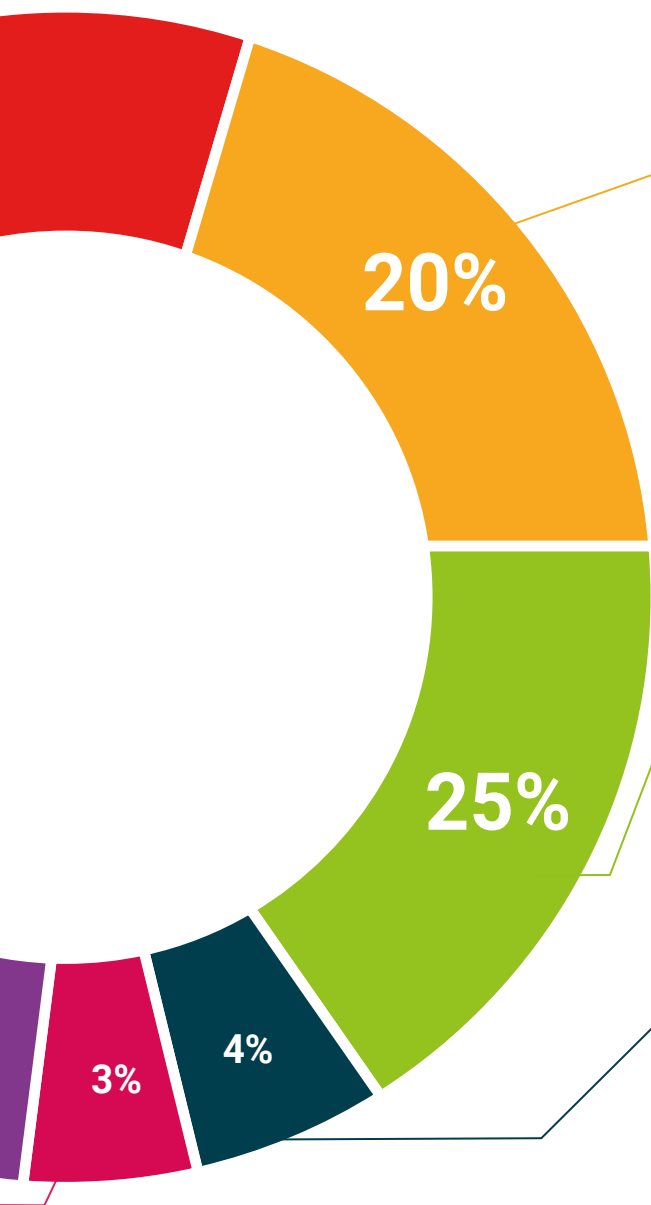
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 UVS 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 UVS 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 UVS na Arte para Realidade Virtual**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



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  
UVS 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

UVS na Arte para  
Realidade virtual

