

Curso

SCI-Environment na Arte
para Realidade Virtual



Curso

SCI-Environment na Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/curso/sci-environment-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

A indústria de videogames que utiliza a tecnologia da Realidade Virtual experimentou um boom de usuários nos últimos anos. O Steam revelou em 2020 que as vendas de videogames de realidade virtual aumentaram 32% em comparação com o ano anterior. Estas cifras vem aumentando nos últimos anos. Este setor em plena expansão é uma grande oportunidade para o designer artístico, que deverá possuir um dossiê profissional para acessar os grandes estúdios. Com uma equipe de professores altamente qualificada, uma metodologia 100% online e uma biblioteca com conteúdos interativos, esta capacitação permitirá ao aluno realizar um Sci-Fi Environment completo e de grande qualidade.





“

Os gamers buscam uma imersão em universos cada vez mais realistas. Apresente seu melhor Sci-Fi Environment aos grandes estúdios para conquistá-los”

O curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual oferece ao designer artístico a preparação fundamental para criar cenários e espaços tridimensionais de alto padrão. Desta forma, será possível avançar em sua carreira em uma indústria em pleno crescimento.

Esta capacitação será ministrada por uma equipe docente com experiência em projetos de realidade virtual e com uma formação em design gráfico e criação de videogames, o que proporcionará ao aluno as ferramentas necessárias para criar assets de qualidade e um SCI-Fi Environment à altura de grandes designers do setor.

Com um conteúdo baseado em casos eminentemente práticos, o designer gráfico poderá otimizar seus fluxos de trabalho e identificar os pontos de design onde deverá investir maior ou menor tempo. Todos estes aspectos para que o resultado final seja profissional e esteja de acordo com as exigências do setor de videogames de realidade virtual.

A metodologia exclusivamente online da TECH é uma oportunidade para o profissional que busca conciliar seu trabalho com a aprendizagem. Além disso, os resumos em vídeo, as leituras complementares e o sistema *Relearning* facilitarão a consolidação dos conhecimentos.

Este **Curso de SCI -Environment 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 para Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a 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



Suas criações artísticas são fantásticas, agora você só precisará apresentar um excelente dossiê"

“

Através deste curso você poderá avançar em sua carreira profissional na área do design para videogames de realidade virtual”

O corpo docente do 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, através da qual 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 realizado por especialistas reconhecidos.

Implemente suas criações no Unity como um autêntico profissional do design gráfico. Matricule-se nesta capacitação.

Crie designs gráficos do início ao fim através deste programa. Uma equipe de especialistas irá acompanhá-lo.



02 Objetivos

Através deste curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual, o designer gráfico poderá abordar de forma profissional a realização de um *Environment* de forma eficiente ao longo de todo o processo criativo até sua conclusão. Além disso, o aluno poderá identificar as melhores ferramentas a serem aplicadas, de acordo com o design a ser obtido, conhecendo os programas a serem utilizados para este fim. No decorrer desta capacitação, a equipe de professores mostrará os recursos mais úteis para obter um projeto de modelagem real e de alta qualidade.





“

Selecione adequadamente os programas que melhor se adaptam ao seu Pipeline”



Objetivos gerais

- ◆ Entenda as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender as noções básicas de retopologia
- ◆ Entender as noções básicas das UVs
- ◆ Dominar o baked em *Substance Painter*
- ◆ Manipular camadas habilmente
- ◆ 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

- ◆ Fundamentar os conhecimentos adquiridos
- ◆ Entender a utilidade de todas as *dicas* aplicadas a um projeto real
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam ao seu *Pipeline*
- ◆ Contar com um trabalho de qualidade profissional em seu *dossiê*
- ◆ Analisar e assimilar do início ao fim um *Environment*

“

A biblioteca de recursos multimídia desta capacitação facilitará sua aprendizagem e consolidação de conhecimentos”

03

Direção do curso

A equipe especializada que ministra este programa foi cuidadosamente selecionada pela TECH a fim de garantir ao aluno um ensino de qualidade alinhado com a área de videogames e baseado na tecnologia da realidade virtual. Para isso, o corpo docente conta com um amplo conhecimento do design gráfico e das ferramentas de criação de videogames utilizadas no setor. Seus conhecimentos e experiência serão de grande ajuda para o profissional gráfico que busca o avanço em sua carreira.



“

A experiência da equipe docente em projetos de videogames de realidade virtual irá ajudá-lo de forma significativa neste programa"

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 textura para INMO-REALITY
- Artista de Props e Ambientes para jogos de PS4 na Rascal Revolt
- Formado em Artes Plásticas pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madri
- Mestrado em Arte e Design para Videogames pela U-Tad University de Madri



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo desta capacitação de seis semanas abrangerá o processo criativo e de implantação de um SCI-Fi Environment profissional. O designer gráfico que pretenda aplicar todos os seus conhecimentos artísticos terá a oportunidade de fazê-lo graças aos casos práticos que encontrará em cada um dos módulos que compõem o plano de estudos deste curso. Com o método *Relearning* e um conteúdo adicional multimídia, o aluno será capaz de abordar com garantias qualquer projeto no campo dos videogames com realidade virtual.





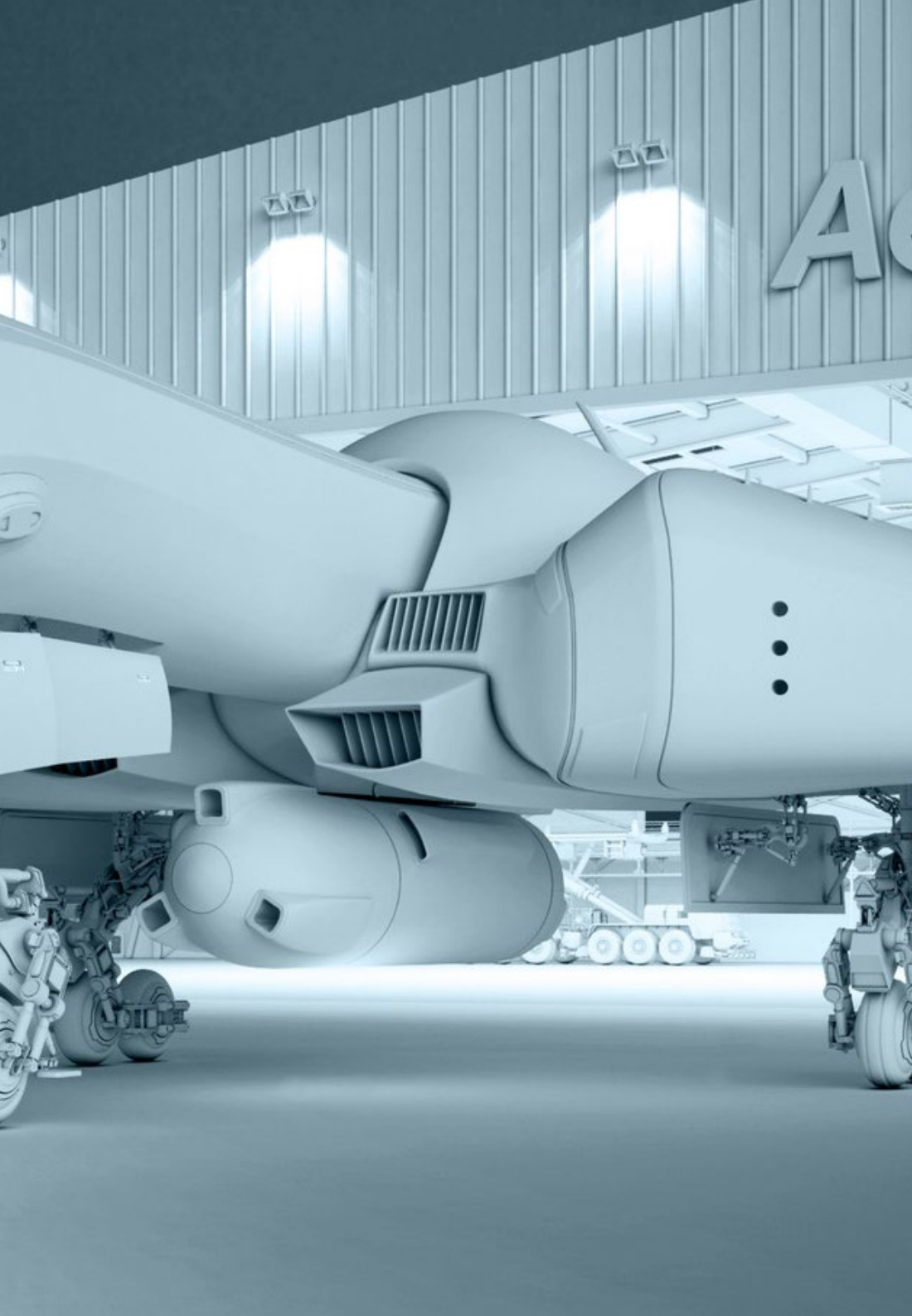
“

A texturização e modelagem dos diferentes elementos do seu design resplandecerá após a realização desta capacitação”

Módulo 1. Sci-Fi Environment

- 1.1. *Sci-Fi Concept* e planejamento
 - 1.1.1. Referências
 - 1.1.2. Planejamento
 - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementação em *Unity*
 - 1.2.1. Importando o *Blockout* e verificando escala
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Arquivos e materiais preliminares
- 1.3. Módulos 1: Pisos
 - 1.3.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.3.2. *UVs* e Baked
 - 1.3.3. Texturizado
- 1.4. Módulos 2: Paredes
 - 1.4.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.4.2. *UVs* e Baked
 - 1.4.3. Texturizado
- 1.5. Módulos 3: Tetos
 - 1.5.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.5.2. Retopologia, *UVs* e Baked
 - 1.5.3. Texturizado
- 1.6. Módulos 4: Extras (tubulações, grades, etc.)
 - 1.6.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.6.2. *UVs* e Baked
 - 1.6.3. Texturizado





- 1.7. *Hero Asset 1: Portas mecânicas*
 - 1.7.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.7.2. Retopologia, *UVs* e *Baked*
 - 1.7.3. Texturizado
- 1.8. *Hero Asset 2: Câmara de hibernação*
 - 1.8.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.8.2. Retopologia, *UVs* e *Baked*
 - 1.8.3. Texturizado
- 1.9. *Em Unity*
 - 1.9.1. Importação das texturas
 - 1.9.2. Aplicação de materiais
 - 1.9.3. Iluminação da cena
- 1.10. Finalização de projeto
 - 1.10.1. Visualização em *VR*
 - 1.10.2. *Prefab* e Exportação
 - 1.10.3. Conclusões



O resultado de suas criações refletirá o seu nível de expertise. Através desta capacitação você poderá aprimorar suas habilidades"

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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um 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 vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



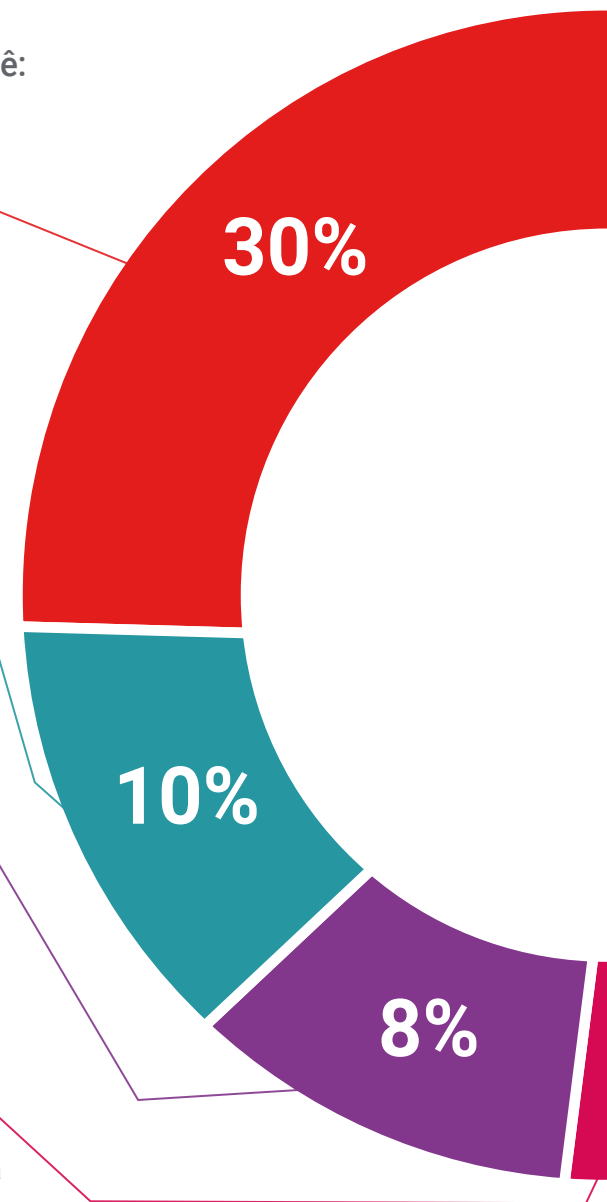
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, 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".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de SCI-Environment na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Uma vez aprovadas as avaliações,
o aluno receberá por correio o
certificado do Curso, emitido pela
TECH Universidade Tecnológica”*

Este **Curso de SCI-Environment 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* do **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 SCI-Environment 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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Curso
SCI-Environment na Arte
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

SCI-Environment na Arte
para Realidade Virtual