

Programa Avançado

Baked, UVS e Sci-Environment
na Arte para Realidade Virtual



Programa Avançado Baked, UVS e Sci-Environment na Arte para Realidade Virtual

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-baked-uv-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

Um designer gráfico deverá possuir um dossiê profissional atualizado com suas melhores criações a fim de apresentá-lo nos principais estúdios da indústria de videogames da Realidade Virtual. Para isso, o aluno precisará conhecer as principais ferramentas e programas de design gráfico que o ajudará a destacar-se da concorrência. O resultado final do processo de aprendizagem em criações de modelagem 3D voltadas para videogames de Realidade Virtual levará à obtenção de um *environment* e de diferentes *assets* de altíssima qualidade. Todos estes aspectos, graças a uma metodologia online e um sistema *Relearning* que certamente impulsionará sua carreira profissional.





“

*Trabalhe em seus designs para
videogames em Realidade Virtual
através deste Programa Avançado”*

Este Programa Avançado de Baked, UVS e Sci-Environment na Arte para Realidade Virtual proporcionará ao designer gráfico a oportunidade de aprimorar suas habilidades criativas através do conhecimento essencial dos elementos que definem uma criação em 3D como excelente. Para isso, o aluno desta capacitação contará com o apoio de uma equipe de professores qualificada e com experiência na indústria de videogames.

O programa permitirá que o designer gráfico tenha as habilidades necessárias para criar um design gráfico do início ao fim e ser apresentado com a mais alta qualidade para qualquer empresa do setor. Este objetivo não será alcançado sem o aprimoramento da realização de UVs ou baked de pouca carga poligonal em objetos 3D.

Ao longo deste programa, o designer adquirirá as habilidades exigidas a qualquer profissional que queira avançar de forma qualitativa em sua carreira no mundo dos videogames com Realidade Virtual.

Um Programa Avançado em um formato 100% online, que permitirá aos alunos adquirir uma aprendizagem prática e adequada às suas necessidades. O único recurso que o aluno precisará será um dispositivo com conexão à internet, impulsionando sua carreira em um setor que exige cada vez mais profissionais altamente qualificados.

Este **Programa Avançado de Baked, UVS e 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 na criação e design de videogames utilizando a tecnologia da Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ 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



Especialize-se na competitiva carreira do design gráfico em videogames em Realidade Virtual através deste Programa Avançado"

“

Através deste programa, você poderá crescer no setor do design gráfico em videogames na Realidade Virtual”

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.

Avance em sua carreira profissional e aprimore suas criações artísticas em 3D graças a este Programa Avançado.

Matricule-se agora e faça parte dos melhores estúdios do design gráfico para criadores de videogames de VR.



02

Objetivos

Neste programa, o designer abordará os conceitos básicos de texturização, modelagem orgânica, *hard surface*, baked e finalmente obterá um projeto de design gráfico orientado aos videogames de Realidade Virtual, abrindo portas em um dos setores mais requisitados da indústria de games. Nesta jornada acadêmica, o aluno contará com um corpo docente qualificado, disposto a ajudá-lo a criar com sucesso um Sci-fi *Environment* do início ao fim.





“

O sistema Relearning e as simulações de casos práticos serão seus maiores aliados neste programa de modelagem para videogames de VR"



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*

“

Domine todos os elementos do design gráfico em 3D para videogames em Realidade Virtual e impulsione sua carreira”





Objetivos específicos

Módulo 1. UVs

- ◆ 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

Módulo 2. Baked

- ◆ 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

Módulo 3. Sci-Fi *Environment*

- ◆ Consolidar 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*

03

Direção do curso

O corpo docente que irá ministrar este Programa Avançado foi selecionado pela TECH considerando sua ampla experiência profissional, garantindo aos alunos a obtenção de conhecimentos detalhados atualmente exigidos pela indústria de videogames de Realidade Virtual. Desta forma, o aluno aprenderá com os melhores profissionais para avançar em sua carreira profissional.





“

Um corpo docente qualificado será o seu grande aliado neste Programa Avançado. Seus conhecimentos irão ajudá-lo a avançar na indústria dos videogames de VR”

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 plano de estudos foi desenvolvido sob as rigorosas exigências do corpo docente que forma este programa da TECH. Para uma melhor aprendizagem, foram elaborados três módulos nos quais os elementos e a composição do design gráfico serão detalhados, a fim de criar um projeto de modelagem 3D ideal. Esta capacitação está voltada para o designer que procura aperfeiçoar suas competências e habilidades, utilizando um material multimídia, recursos de leitura complementares e um sistema de aprendizagem *Relearning* para melhorar seus conhecimentos.





“

Conduza sua carreira artística em direção à indústria de videogames de VR, um setor que requer designers qualificados como você”

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 e 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*

Módulo 2. Baked

- 2.1. *Baked de modelagem*
 - 2.1.1. *Preparar o modelo para o baking*
 - 2.1.2. *Fundamentos do baked*
 - 2.1.3. *Opções de processamento*
- 2.2. *Bake do modelo: painter*
 - 2.2.1. *Baked em Painter*
 - 2.2.2. *Bake low Poly*
 - 2.2.3. *Bake High Poly*
- 2.3. *Bake do modelo: caixas*
 - 2.3.1. *Utilizar caixas*
 - 2.3.2. *Ajustar distâncias*
 - 2.3.3. *Compute tangent space per fragment*
- 2.4. *Bake de mapas*
 - 2.4.1. *Normais*
 - 2.4.2. *ID*
 - 2.4.3. *Ambient Occlusion*
- 2.5. *Bake de mapas: curvaturas*
 - 2.5.1. *Curvatura*
 - 2.5.2. *Thickness*
 - 2.5.3. *Melhorar a qualidade dos mapas*
- 2.6. *Baked em Marmoset*
 - 2.6.1. *Marmoset*
 - 2.6.2. *Funções*
 - 2.6.3. *Baked em Real time*

- 2.7. Configurar o documento para baked em *Marmoset*
 - 2.7.1. *High poly* e *low poly* em 3dsMax
 - 2.7.2. Organizando o cenário em *Marmoset*
 - 2.7.3. Verificando se tudo está correto
- 2.8. Painel *Bake Project*
 - 2.8.1. *Bake group, High e Low*
 - 2.8.2. Menú *Geometry*
 - 2.8.3. *Load*
- 2.9. Opções avançadas
 - 2.9.1. *Output*
 - 2.9.2. Ajustando o *Cage*
 - 2.9.3. *Configure maps*
- 2.10. Baking
 - 2.10.1. Mapas
 - 2.10.2. Pré-visualização de resultados
 - 2.10.3. Baking geometria flutuante

Módulo 3. Sci-Fi *Environment*

- 3.1. Sci-Fi concept e planejamento
 - 3.1.1. Referências
 - 3.1.2. Planejamento
 - 3.1.3. *Blockout*
- 3.2. Implementação em *Unity*
 - 3.2.1. Importação do *Blockout* e verificando a escala
 - 3.2.2. *Skybox*
 - 3.2.3. Arquivos e materiais preliminares
- 3.3. Módulos 1: solos
 - 3.3.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.3.2. UVs e Baked
 - 3.3.3. Texturização
- 3.4. Módulos 2: paredes
 - 3.4.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.4.2. UVs e Baked
 - 3.4.3. Texturização

- 3.5. Módulos 3: tetos
 - 3.5.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.5.2. UVs e Baked
 - 3.5.3. Texturização
- 3.6. Módulos 4: extras (tubulações, grades, etc.)
 - 3.6.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.6.2. UVs e Baked
 - 3.6.3. Texturização
- 3.7. *Hero Asset 1*: portas mecânicas
 - 3.7.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.7.2. UVs e Baked
 - 3.7.3. Texturização
- 3.8. *Hero Asset 2*: câmara de hibernação
 - 3.8.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 3.8.2. UVs e Baked
 - 3.8.3. Texturização
- 3.9. Em *Unity*
 - 3.9.1. Importação de texturas
 - 3.9.2. Aplicação de materiais
 - 3.9.3. Iluminação de cenas
- 3.10. Finalização de projeto
 - 3.10.1. Visualização em Vr
 - 3.10.2. *Prefab* e exportação
 - 3.10.3. Conclusões



O plano de estudos deste Programa Avançado irá direcioná-lo para um setor do design gráfico de videogames em Realidade Virtual com grandes possibilidades de crescimento"

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.



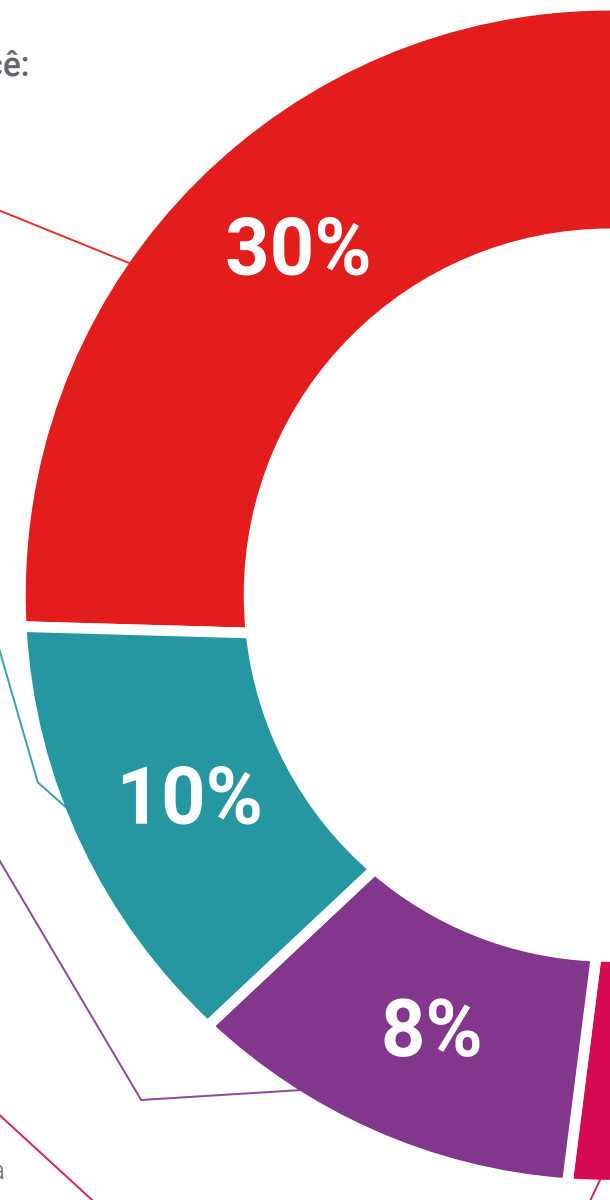
Práticas de habilidades e competências

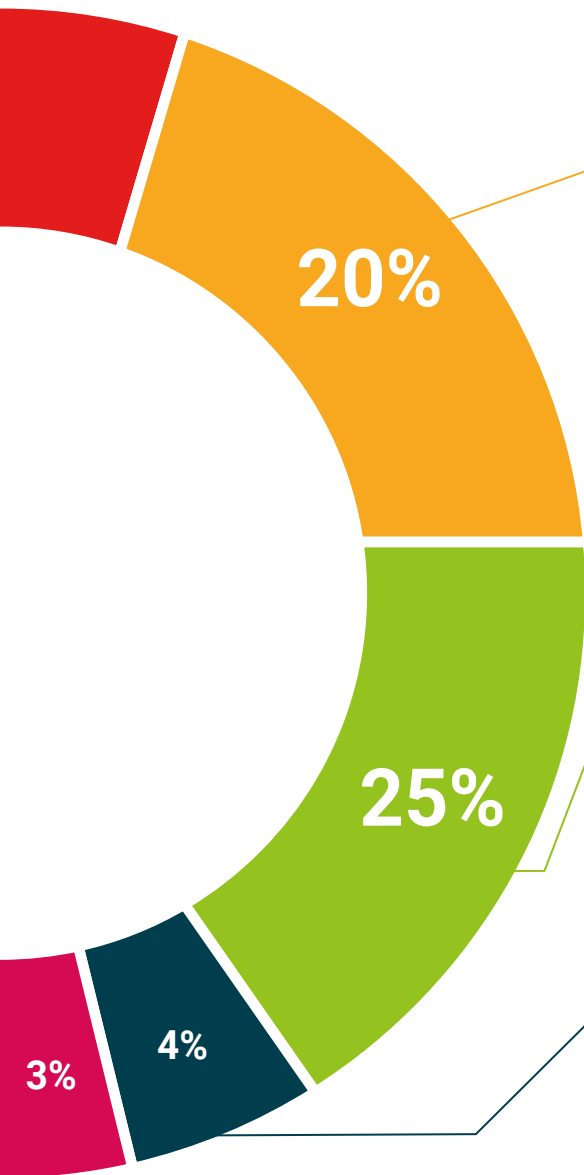
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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 Programa Avançado de Baked, UVS e Sci-Environment na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Baked, UVS e 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* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Baked, UVS e Sci-Environment na Arte para Realidade Virtual**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*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 simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Baked, UVS e
Sci-Environment na Arte
para Realidade Virtual

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

Programa Avançado

Baked, UVS e Sci-Environment
na Arte para Realidade Virtual