

Curso

Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital





Curso

Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital

- » 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/videogame/curso/criacao-terrenos-ambientes-organicos-escultura-digital

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

Desenvolver terrenos é uma das especializações mais interessantes, pois concentrar toda a criatividade no espaço onde a trama do videogame se desdobrará permite fomentar o mais surpreendente hiperrealismo. Ele dá uma grande qualidade ao projeto com a criação de diferentes ambientes, onde realizar testes de animação dos personagens. Portanto, o desenvolvimento de novas habilidades expande as possibilidades dos profissionais de hoje em um mercado com alta demanda. Este programa de estudos 100% online visa fornecer aos profissionais todo o conhecimento necessário para criar espaços e abordar a natureza em todas as suas formas e paisagens, através da orientação de especialistas com base na metodologia mais inovadora baseada no *relearning*.



“

Aprenda sistemas fractais como o SpeedTree e utilize ferramentas poderosas de geração de terrenos orgânicos com pesquisas do Heightmap”

Incentivar a criatividade ou o mais surpreendente hiperrealismo do mundo tecnológico de hoje é uma tarefa para os empreendedores. Aqueles que sempre assumem o risco de inovar e demonstram que, com técnica e conhecimento, é sempre possível obter o melhor resultado. Aqueles que desejam se destacar por suas habilidades, contam com este Curso de Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital, onde encontrarão todo o conteúdo teórico e prático escolhido por especialistas para seu aprendizado.

O programa de estudos deste curso está estruturado de tal forma que o estudante poderá dominar elementos *low poly* para integrá-los em espaços de realidade virtual ou *videogames*, a sistemas de *high poly* através da modelagem em *ZBrush*. Além dos sistemas fractais como o *SpeedTree* e as poderosas ferramentas de geração de terrenos orgânicos. Com *Heightmapping* em *realtime* como os *Terrain* de *Unity* ou *Unreal* e até mesmo posicionamento das águas e dinâmicas realistas como o vento.

Da mesma forma, você aprenderá como usar técnicas de *motion capture* e criar espaços de movimento para testar o desenvolvimento de futuros projetos interativos. Finalmente, filmar os projetos com câmeras cinematográficas para um possível *showreel* e criar cenas com experiências de realidade virtual imersiva (VR). Além disso, um programa executável para passar para seus clientes sem o software de desenvolvimento.

Tudo isso é possível graças ao melhor sistema de aprendizagem online, baseado no *relearning*, implementado pela TECH. Combinando vários formatos de conteúdo, cuidadosamente selecionados por especialistas, disponíveis desde o primeiro dia para consulta ou download a partir de um dispositivo de sua escolha com conexão à Internet. Isto oferece maior comodidade ao profissional de hoje, que deseja continuar sua capacitação.

Este **Curso de Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Modelagem 3D e escultura digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ 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



Você criará espaços onde você poderá encorajar a criatividade ou o mais incrível hiperrealismo, implementando a realidade virtual"

“

O desenvolvimento do terreno é uma das especializações mais interessantes no ambiente digital para videogames. Amplie suas possibilidades com este Curso"

Este modo de estudo permite que você inclua novas técnicas em seus projetos atuais e as aprimore.

Matricule-se agora e conheça todas os benefícios da metodologia relearning.

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá 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.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso é que os profissionais se desenvolvam em novas áreas de trabalho e obtenham os melhores resultados em cada um de seus projetos, aplicando as diferentes técnicas de modelagem orgânica e sistemas fractais para a geração de elementos da natureza, que é o principal objetivo deste Curso, que se aprofunda em todas as técnicas e ferramentas para a Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital. Um programa de estudos que combina o máximo rigor pedagógico com os mais altos padrões acadêmicos e a mais recente tecnologia educacional.



“

Impulsione sua carreira com uma capacitação exclusiva e única. Como só a TECH pode oferecê-las a você"



Objetivos gerais

- ◆ Aplicar com precisão os processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização
- ◆ Desenvolver espaços cheios de criatividade e hiperrealismo utilizando o modelo orgânico
- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer as diferentes técnicas de modelagem orgânica e sistemas fractais para a geração de elementos da natureza e do terreno, assim como a implementação de nossos próprios modelos e escaneamentos 3D
- ◆ Aprofundar no sistema de criação de vegetação e como controlá-la profissionalmente em *Unity* e *Unreal Engine*
- ◆ Criar cenas com experiências imersivas VR

“ *Com este curso, você será capaz de criar espaços cheios de criatividade em seu próximo desenvolvimento de videogames* ”

03

Direção do curso

A TECH escolheu os professores mais especializados na disciplina de modelagem 3D e concept art para elaborar e ministrar este Curso de Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital. Eles escolheram minuciosamente cada um dos tópicos de estudo e acompanharão o estudante durante todo o processo de aprendizagem em um ambiente 100% online, através de uma plataforma segura e dinâmica.





“

O programa de estudos é conduzido por professores especializados em Escultura Digital, o que dá um selo de qualidade ao conteúdo”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- ♦ Modelador 2D/3D freelancer e generalista
- ♦ Arte conceitual e modelagem 3D para Slicecore. Chicago
- ♦ Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV. Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madri
- ♦ Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC, Madri
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso apresenta uma distribuição do programa de estudos que permite ao aluno aprender continuamente as técnicas e ferramentas atualmente utilizadas para a Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital. Conteúdo especializado desenvolvido por professores especializados, disponível desde o primeiro dia para consulta ou download a partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Com base no relearning, uma metodologia inovadora que permite uma experiência de aprendizagem ágil através da repetição de conceitos, para completar o curso em apenas 6 semanas.



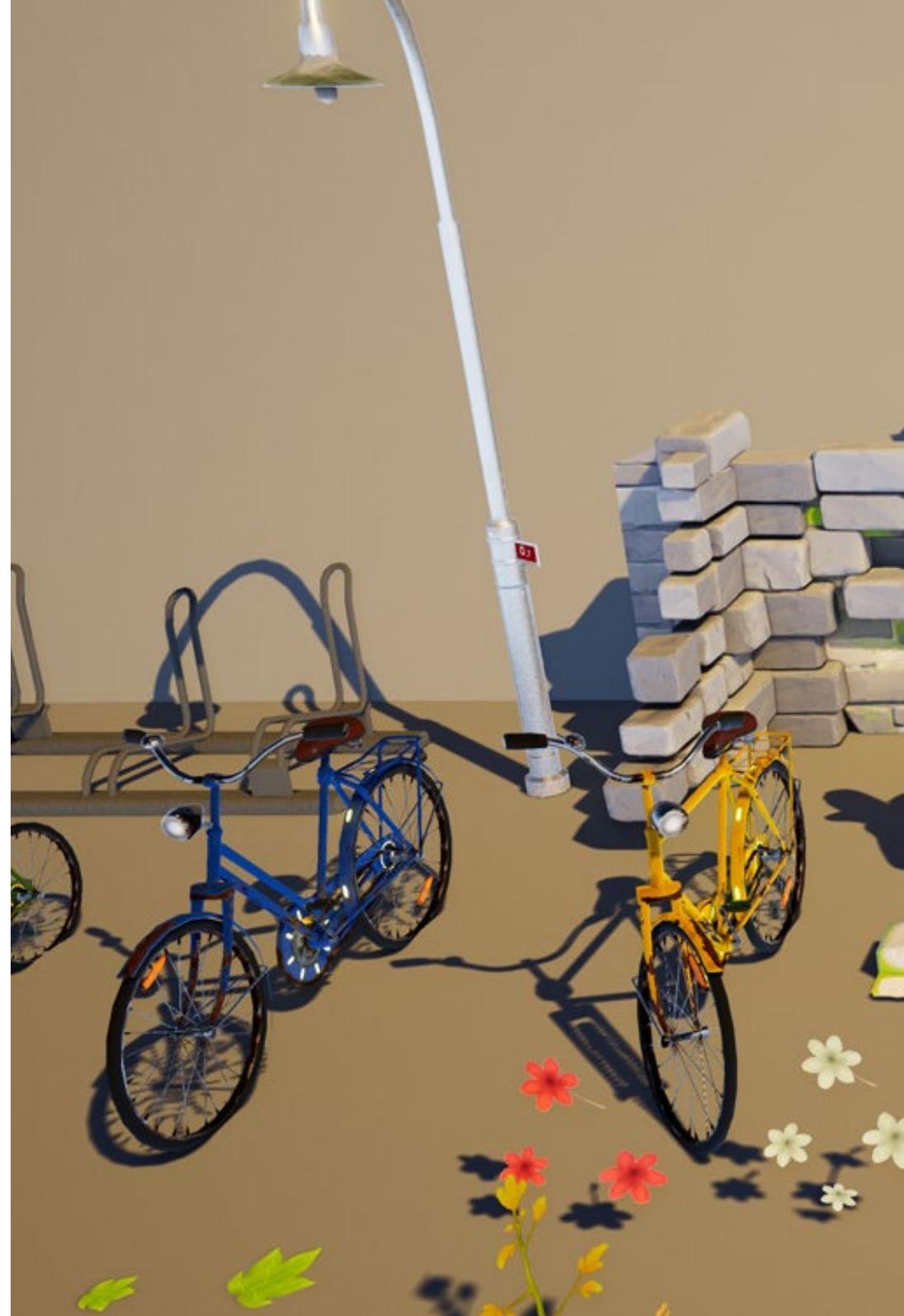


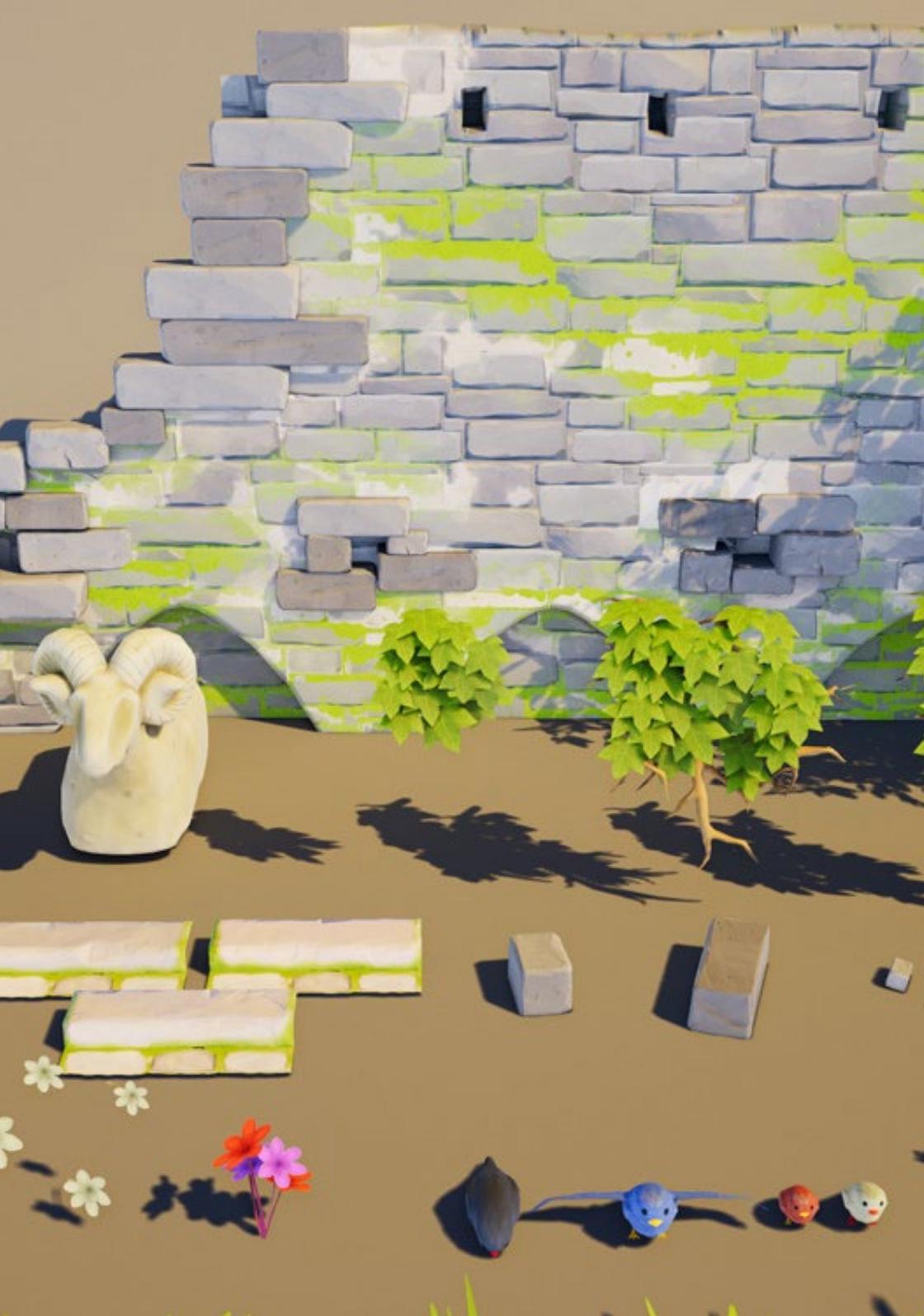
“

Aprenda a usar ferramentas poderosas de geração de terrenos orgânicos com pesquisas em Heightmap como Terrain de Unity ou Unreal em realtime”

Módulo 1. Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos

- 1.1. Modelagem orgânica na natureza
 - 1.1.1. Adaptação de pincéis
 - 1.1.2. Criação de rochas e penhascos
 - 1.1.3. Integração com *Substance Painter* 3D
- 1.2. Terreno
 - 1.2.1. Mapas de deslocamento em terrenos
 - 1.2.2. Criação de rochas e penhascos
 - 1.2.3. Bibliotecas de escaneamento
- 1.3. Vegetação
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. Vegetação *Low Poly*
 - 1.3.3. Fractais
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Modelagem orgânica de terreno
 - 1.4.2. Pintura de terreno
 - 1.4.3. Criação de vegetação
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Texturização
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Físicas e realismo
 - 1.6.1. Físicas
 - 1.6.2. Vento
 - 1.6.3. Fluidos
- 1.7. Passeios virtuais
 - 1.7.1. Câmeras virtuais
 - 1.7.2. Terceira pessoa
 - 1.7.3. Primeira pessoa FPS
- 1.8. Cinematografia
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Gravação e executáveis





- 1.9. Visualização da modelagem em realidade virtual
 - 1.9.1. Dicas de modelagem e texturização
 - 1.9.2. Aproveitamento do espaço interaxial
 - 1.9.3. Preparação de projetos
- 1.10. Criação da cena em VR
 - 1.10.1. Situação das câmeras
 - 1.10.2. Terrenos e infoarquitetura
 - 1.10.3. Plataformas de uso

“

Junte-se à comunidade de profissionais que vêem a capacitação online como a verdadeira chave para o sucesso”

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 forma 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*”

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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. 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 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu 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 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 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.



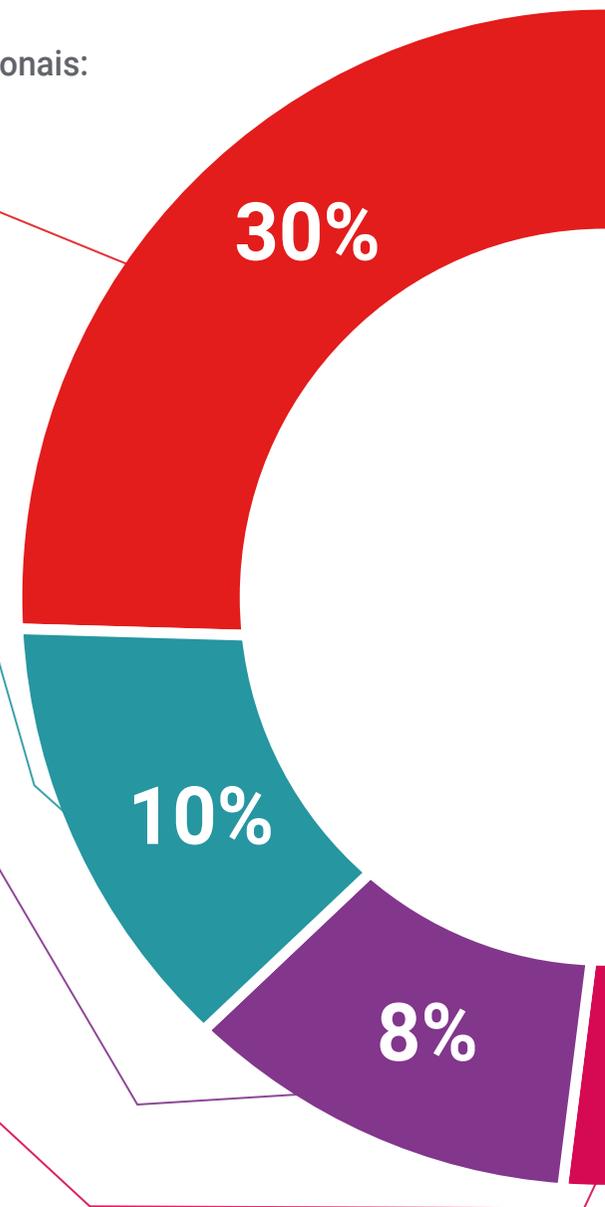
Práticas de habilidades e competências

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 Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital 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 Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital** 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 Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital**

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 qualificação
desenvolvimento sistemas

tech universidade
tecnológica

Curso

Criação de Terrenos
e Ambientes Orgânicos
com Escultura Digital

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

Curso

Criação de Terrenos e Ambientes Orgânicos com Escultura Digital

