

Curso

Texturização para
Escultura Digital



Curso Texturização para 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.techtitute.com/br/videogame/curso/texturização-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

Uma das atrações que mais atraem os fãs de videogames é o realismo que eles expressam, a capacidade de destacar a criatividade artística, musical e visual. Os videogames estão se tornando cada vez mais profissionais em termos de gráficos, história e composição em geral. A implementação da escultura digital nesta indústria tornou essencial o domínio de suas técnicas e ferramentas para se conseguir uma escultura verdadeiramente profissional, assim como os materiais, a fim de se obter um ótimo acabamento final. No entanto, para dominá-los, o profissional deve ser capacitado com os conhecimentos mais atualizados, e é por isso que neste programa de estudos o aluno dominará as técnicas de escultura mais utilizadas na modelagem atual e as integrará 100% online e com a orientação de especialistas para se formar em 6 semanas.



“

Você vai melhorar suas habilidades em três grandes programas do setor, como ZBrush, Substance painter e 3DS Max, para obter acabamentos fotorealistas”

Nos últimos anos, o conceito de modelagem mudou radicalmente, de modo que hoje a texturização não pode ser separada da modelagem e vice-versa, já que estas duas etapas de desenvolvimento coexistem simbioticamente. Para conseguir uma escultura verdadeiramente profissional, você precisa das coordenadas das texturas, assim como dos materiais, para ter um ótimo acabamento final. Graças a isto, é possível obter a mesma modelagem com diferentes níveis de poligonização e ter estas informações coletadas como texturas.

Neste curso, o profissional dominará a fase de texturização, assim como os sistemas de exportação padrão entre os diferentes programas, o que o ajudará a aproveitar as grandes qualidades de cada *software*, a fim de atuar eficientemente em sistemas integrados de equipes de trabalho. Você utilizará programas gratuitos de gestão de textura de *software* para extrair todos os mapas necessários de um projeto para entender a filosofia da texturização.

Você também aprenderá como pintar geometrias diretamente com programas como *ZBrush*, *3DS Max* e um dos grandes programas dos últimos tempos e utilizado em grandes blockbusters de filmes, jogos VFX e AAA como o *Substance Painter*, com os quais se consegue um ótimo acabamento fotorrealistas. Você desenvolverá a modelagem orgânica com *ZBrush* com uma alta qualidade de detalhes, que você também poderá integrar em um programa de estudos pioneiro em infoarquitetura, como o *Lumion*.

Em apenas 6 semanas e através de uma metodologia de estudo inovadora e totalmente *online*, o profissional poderá se capacitar graças a um curso contínuo e eficiente, através do uso de dispositivos de sua escolha com conexão à Internet e o acompanhamento de uma equipe de professores especializados; o que lhes permitirá atingir os objetivos de profissionalização de forma ágil e eficiente.

Este **Curso de Texturização para 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
- ◆ 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



Se você é um profissional ou tem experiência na área de design 3D e quer aprimorar suas habilidades, este Curso é para você"

“

Aprenda como pintar geometrias diretamente com programas como ZBrush, 3DS Max e Substance painter para obter um ótimo acabamento fotorealista”

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.

Domine vários tipos de software livre e seus programas de gerenciamento de texturas, para extrair todos os mapas necessários para seu projeto.

Estude em seu próprio ritmo, graças à metodologia totalmente online e baseada no relearning implementada pela TECH.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Texturização para Escultura Digital é fornecer todo o conhecimento na área, como o uso de *softwares* e ferramentas específicas, o que levará o profissional a obter resultados únicos em seus projetos. Assim, abra as portas da profissionalização a todos aqueles que trabalham ou tiveram experiência em design 3D, infoarquitetura, como *Art Design*, *Technical Artist*, generalistas 3D, modeladores, texturizadores, iluminadores ou *concept art* e que querem fazer seu caminho na indústria dos videogames.



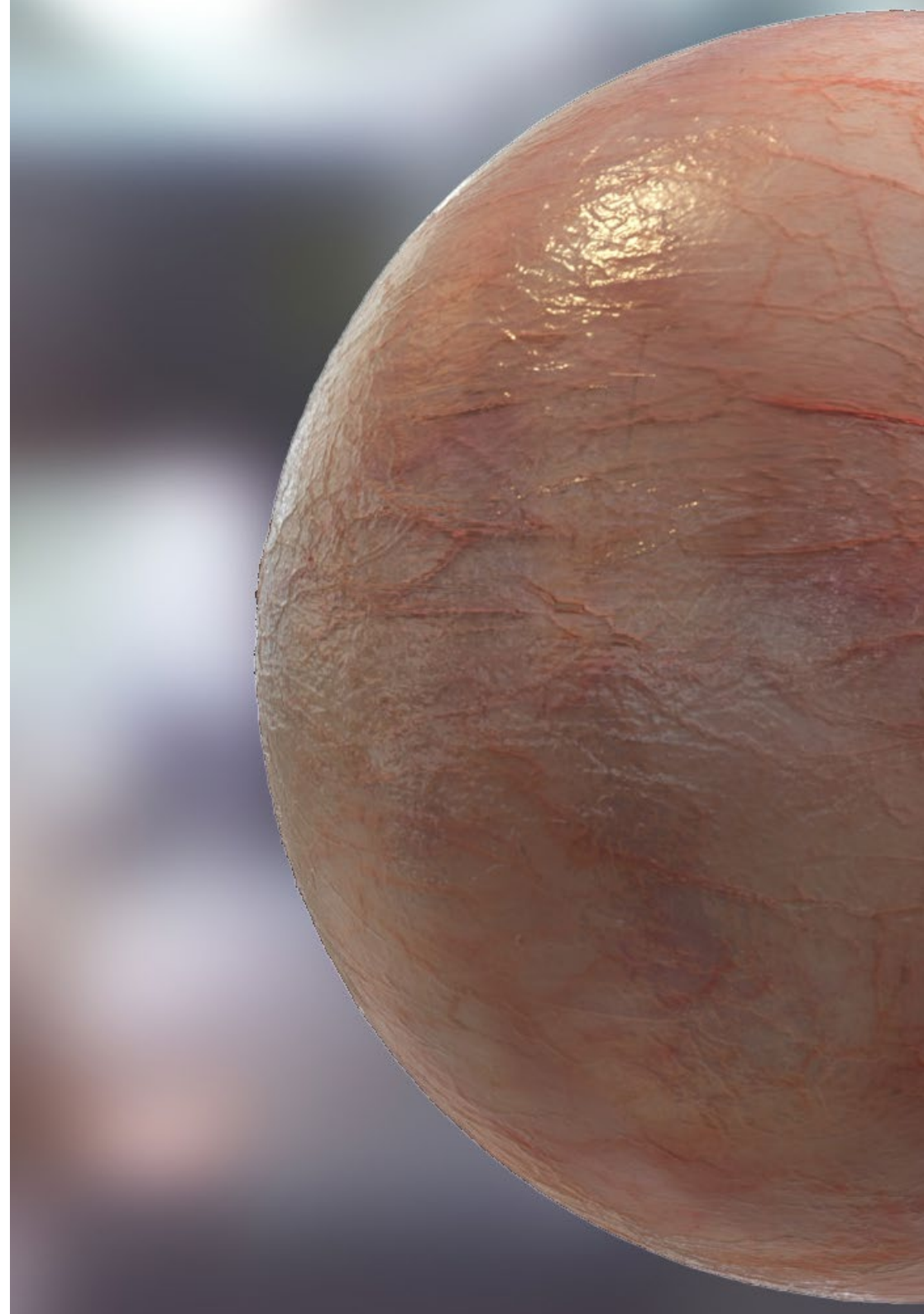
“

Você gosta do mundo dos videogames e está procurando se especializar em sua carreira? Este Curso é para você. Matricule-se e estude completamente online"



Objetivos gerais

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Compreender a texturização avançada de sistemas realistas de PBR e não fotorrealista para melhorar os projetos de escultura digital
- ◆ Administrar e utilizar de forma avançada diversos sistemas de modelagem orgânica, *Edit poly* e *Splines*
- ◆ Obter acabamentos especializados em *Hard Surface* e infoarquitetura
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Usar mapas e materiais de textura PBR
- ◆ Empregar modificadores de texturas
- ◆ Aplicar *softwares* geradores de mapas
- ◆ Criar bake de texturas
- ◆ Gerenciar a texturização para gerar melhorias em nossa modelagem
- ◆ Utilizar de maneira Complexo os sistemas de importação e exportação entre programas
- ◆ Administrar de forma avançado o *Substance Painter*

“

O setor de videogames é imparável, aproveite o crescimento da indústria e opte pela profissionalização em áreas específicas”

03

Direção do curso

A TECH selecionou um corpo docente de alto nível formado por especialistas profissionais em modelagem 3D, que transmitirão seus conhecimentos através da metodologia mais inovadora baseada no *relearning* e uma diversidade de recursos multimídia, para que o aluno aprenda efetivamente os temas de estudo e finalmente consiga integrá-los ao seu desempenho profissional. Desta forma, ele garante que o processo de aprendizagem ocorra adequadamente.

“

*Capacite-se por especialistas
em um ambiente online seguro”*

Direção



D. 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

O conteúdo deste programa de estudos de Texturização para Escultura Digital está dividido em conteúdo prático e teórico, disponível em um ambiente online dinâmico e seguro totalmente *online*, que permite ao aluno adquirir o conhecimento mais avançado e atualizado em modelagem 3D e acabamentos profissionais a serem desenvolvidos na indústria de videogames. Você compartilhará em comunidades de especialistas, através de fóruns, salas de reunião e conversas particulares; e você poderá baixar o programa de estudos para consulta offline.



“

A TECH é a primeira universidade digital que combina o Método do Estudo de Caso de Harvard com um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição: o Relearning”

Módulo 1. Texturização para Escultura Digital

- 1.1. Texturizado
 - 1.1.1. Modificadores de texturas
 - 1.1.2. Sistemas *compact*
 - 1.1.3. Slate hierarquia de nós
- 1.2. Materiais
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorrealistas
 - 1.2.3. Não fotorrealistas. *Cartoon*
- 1.3. Texturas PBR
 - 1.3.1. Texturas processuais
 - 1.3.2. Mapas de cor, albedo e *diffuse*
 - 1.3.3. Opacidade e especulação
- 1.4. Melhorias na malha
 - 1.4.1. Mapa de normais
 - 1.4.2. Mapa de deslocamentos
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestores de texturas
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemas *online*
 - 1.5.3. Escaneamento de texturas
- 1.6. UVW e *Baking*
 - 1.6.1. *Bake* de texturas *Hard Surface*
 - 1.6.2. *Bake* de texturas orgânicas
 - 1.6.3. Uniões de *Baking*
- 1.7. Exportação e importação
 - 1.7.1. Formatos de texturas
 - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 1.7.3. Subdivisão vs. *Dinamesh*
- 1.8. Pintura de malhas
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*



- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. *ZBrush com Substance Painter*
 - 1.9.2. *Mapas de texturas Low Poly com detalhe High Poly*
 - 1.9.3. *Tratamentos de materiais*
- 1.10. *Substance Painter avançado*
 - 1.10.1. *Efeitos realistas*
 - 1.10.2. *Melhorar os baked*
 - 1.10.3. *Materiais SSS, pele humana*



Conheça as últimas tendências aplicadas no mercado e o Workflow da indústria de videogames. Matricule-se agora e obtenha sua certificação em 12 semanas”

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.



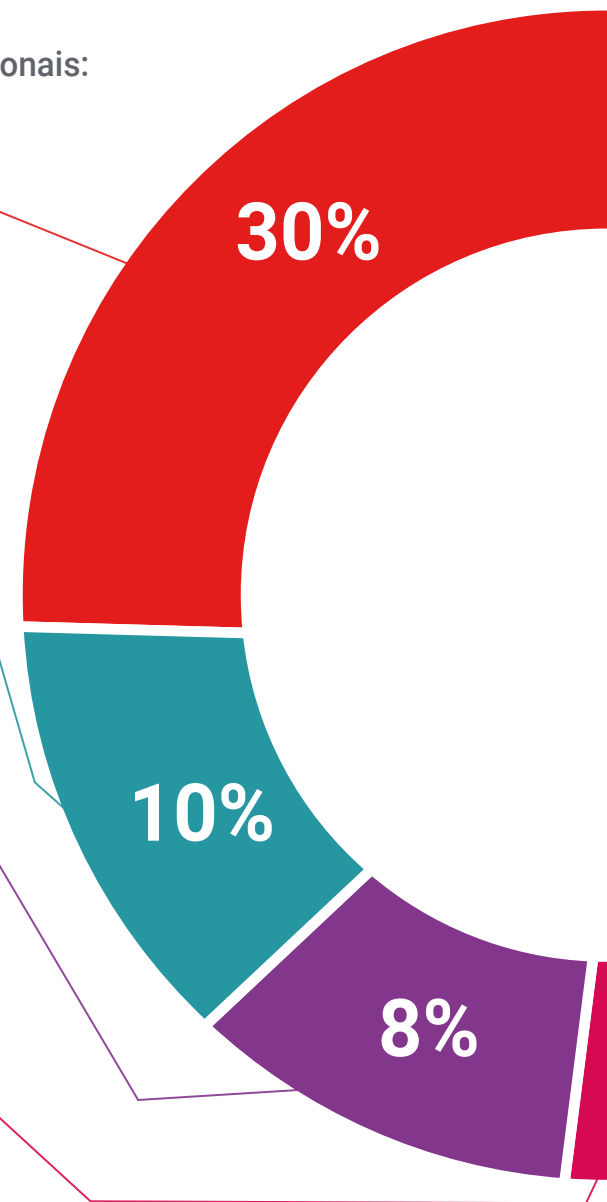
Práticas de habilidades e competências

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 Texturização para 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 Texturização para 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 Texturização para Escultura Digital**

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
Texturização para
Escultura Digital

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

Curso

Texturização para
Escultura Digital

