

Curso

UVs e Texturização 3D  
com Allegorithmic



## Curso

### UVs e Texturização 3D com Allegorithmic

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

Acesso ao site: <https://www.techtitute.com/br/videogame/curso/curso-uvs-texturizacao-3d-allegorithmic>

# 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 texturização em videogames é fundamental. Os jogadores são meticolosos quando se trata de examinar até mesmo os menores detalhes de seus títulos favoritos. Portanto, qualquer erro no mapeamento de um modelo levará inevitavelmente à sua descoberta, pondo em questão o trabalho do departamento de modelagem 3D. Por esta razão, uma compreensão completa das mais recentes técnicas de mapeamento e texturização é um pré-requisito para o acesso aos melhores empregos do setor. Através deste curso da TECH, o aluno aprenderá os segredos de programas como Substance Painter e Mari, a fim de dominá-los e passar para melhores vagas ou projetos profissionais.





“

*Esta capacitação será fundamental quando você decidir dar o salto profissional definitivo para melhores estúdios de design ou para criar seu próprio videogame”*

A qualidade final de um modelo 3D depende em grande parte do mapeamento UV correto e da texturização cuidadosa e detalhada. Com o cuidado adequado neste processo final, resultados impressionantes podem ser alcançados, dignos dos títulos triplos-A mais fortes da indústria.

Os designers 3D que desejam alcançar uma distinção notável em seu trabalho e trajetória profissional devem ser especialistas nas principais ferramentas de mapeamento e texturização, pois mesmo na animação da cinemática, a experiência dos modeladores envolvidos é essencial para alcançar o melhor resultado possível.

Por ser um software complexo com múltiplos usos, este curso se concentra nos aspectos mais essenciais e úteis para o aluno, indo diretamente aos conteúdos mais relevantes que o posicionarão como um designer exemplar para assumir trabalhos importantes de texturização e mapeamento de modelos.

Um programa de estudos que, com seu formato 100% online, permite aos estudantes a flexibilidade necessária para combiná-lo com suas outras tarefas ou responsabilidades de trabalho e pessoais. Esta capacitação elevará seu talento profissional a novos níveis, permitindo que você tenha acesso a projetos de videogame muito melhores.

Este **Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis que fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As 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



*Sendo um especialista em Substance Painter e Mari, não demorará muito para que projetos mais ambiciosos e poderosos relacionados a videogames venham ao seu encontro"*

“

*Se você já pensou que poderia texturizar os modelos de cidades como Los Santos, Night City, Night City ou Rapture, este curso aproxima você daquele futuro desejado”*

O corpo docente do curso 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 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 de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*O mapeamento e a texturização correta de seus modelos 3D dará um acabamento ainda mais profissional ao seu portfólio pessoal.*

*Você se destacará em seu departamento sendo a referência quando se trata de modelar ou texturizar qualquer tipo de trabalho.*



# 02

## Objetivos

Este curso visa influenciar positivamente a carreira profissional de seus alunos, proporcionando uma qualificação fundamental no mundo da modelagem 3D, a fim de obter acesso a posições e projetos mais prestigiados. Graças aos esforços da TECH em reunir um grupo docente experiente no setor, o aluno está direcionando seus esforços para onde realmente importa, atendendo às demandas mais urgentes do mercado de videogames.





“

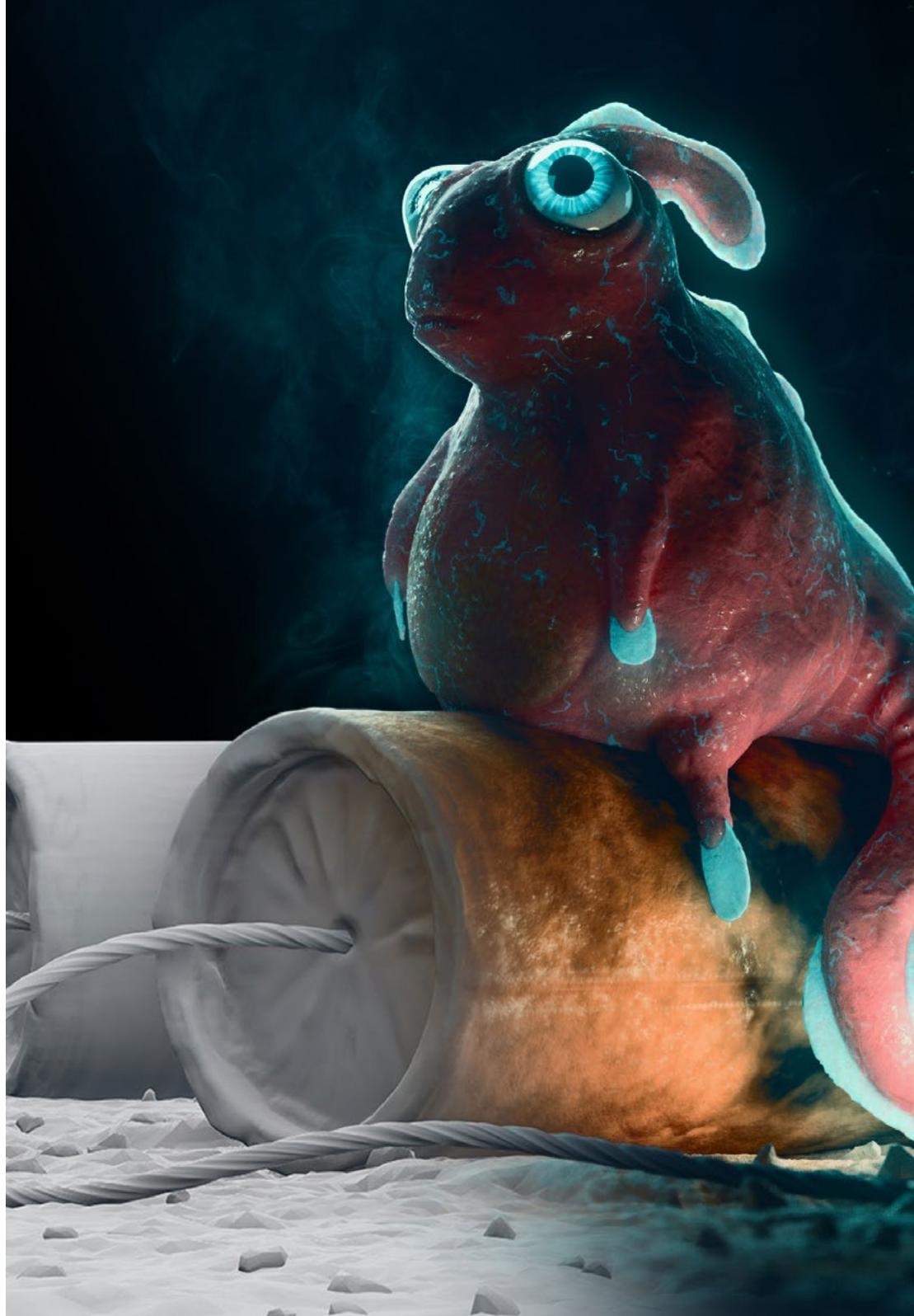
*Seu objetivo profissional é melhorar a si mesmo, seu salário e sua carreira. A TECH ajuda você em todos estes aspectos, com a mais essencial capacitação do mercado 3D em sua área"*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal, a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas
- ◆ Dominar a retopologia, UVs e texturas, para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico, para trabalhar mais eficientemente na modelagem 3D
- ◆ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D, para poder candidatar-se aos melhores empregos





## Objetivos específicos

---

- ◆ Estudar a forma mais ideal de UVs nos sistemas Maya e UDIM
- ◆ Desenvolver o conhecimento para criar texturas em Substance Painter para videogames
- ◆ Saber como texturizar no Mari para modelos hiper-realistas
- ◆ Aprender a criar texturas XYZ e mapas de *Displacement* em nossos modelos
- ◆ Aprofundar-se na importação de nossas texturas em Maya

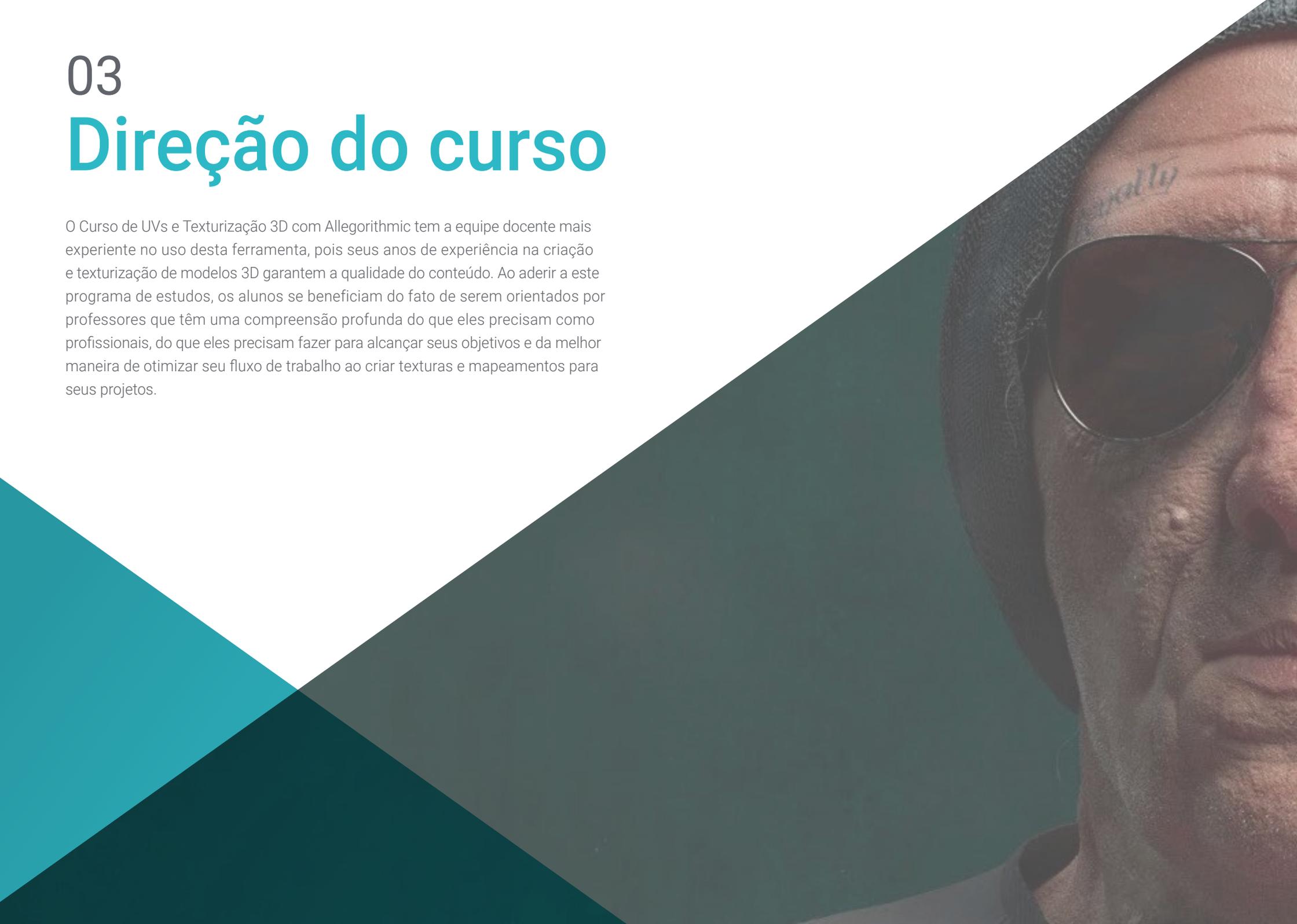
“

*Se você quiser ter acesso às melhores funções na indústria de videogame, você precisa desta capacitação. Não pense duas vezes e matricule-se agora”*

# 03

## Direção do curso

O Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic tem a equipe docente mais experiente no uso desta ferramenta, pois seus anos de experiência na criação e texturização de modelos 3D garantem a qualidade do conteúdo. Ao aderir a este programa de estudos, os alunos se beneficiam do fato de serem orientados por professores que têm uma compreensão profunda do que eles precisam como profissionais, do que eles precisam fazer para alcançar seus objetivos e da melhor maneira de otimizar seu fluxo de trabalho ao criar texturas e mapeamentos para seus projetos.





“

*Você está prestes a dar um grande salto de qualidade ao escolher os melhores professores possíveis para melhorar seu desempenho em Substance Painter e Mari”*

## Direção



### Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Artista conceitual, modeladora 3D, sombreamento na Timeless Games Inc.
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



# 04

## Estrutura e conteúdo

Os alunos buscam a máxima eficiência neste tipo de programa de estudos. Por isso, a TECH empregou a metodologia educacional mais vanguardista para a elaboração de todo o conteúdo do curso. Através do Relearning, o aluno assimila conceitos como a criação e preparação de UVs ou detalhes avançados de mapeamento de uma forma muito mais natural. Isto é complementado por um forte apoio de conteúdo prático e real, no qual o aluno observa como texturizar corretamente todos os tipos de trabalho e modelos em 3D. Isto permite um ensino contextual, no qual o estudante melhora sua própria metodologia de trabalho à medida que o curso progride.





“

*Você aprenderá a texturizar e criar mapas UVs de forma prática, com as últimas versões de Substance Painter e Mari”*

## Módulo 1. UVs e texturização com Allegorithmic Substance Painter e Mari

- 1.1. Criando UVs de alto nível no Maya
  - 1.1.1. UVs faciais
  - 1.1.2. Criação e *Layout*
  - 1.1.3. Advanced UVs
- 1.2. Preparação de UVs para sistemas UDIMs com foco em modelos de grandes produções
  - 1.2.1. UDIMs
  - 1.2.2. UDIMs no Maya
  - 1.2.3. Texturas em 4K
- 1.3. Texturas XYZ. O que são e como usá-las?
  - 1.3.1. XYZ. Hiper-realismo
  - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
  - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturização: videogames e filmes
  - 1.4.1. Substance Painter
  - 1.4.2. Mari
  - 1.4.3. Tipos de texturização
- 1.5. Texturização no Substance Painter voltado para videogames
  - 1.5.1. Baking de *High a Low Poly*
  - 1.5.2. Texturas PBR e sua importância
  - 1.5.3. ZBrush com Substance Painter
- 1.6. Finalizando nossas texturas do Substance Painter
  - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
  - 1.6.2. Texturização de modelos
  - 1.6.3. Cicatrizes, sardas, tatuagens, pinturas ou maquiagem





- 1.7. Textura facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas de cores
  - 1.7.1. Texturas XYZ no ZBrush
  - 1.7.2. *Wrap*
  - 1.7.3. Correção de erros
- 1.8. Textura facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas de cor
  - 1.8.1. Interface do Mari
  - 1.8.2. Texturização no Mari
  - 1.8.3. Projeção de texturas da pele
- 1.9. Detalhamento avançado de Mapas de *Displacements* no Zbrush e Mari
  - 1.9.1. Pintura texturizada
  - 1.9.2. Displacement para hiper-realismo
  - 1.9.3. Criação de *Layers*
- 1.10. *Shading* e aplicação das texturas no Maya
  - 1.10.1. *Shaders* da pele no Arnold
  - 1.10.2. Olhar hiper-realista
  - 1.10.3. Retoques e dicas

“

*Realize seus sonhos, melhore profissionalmente e crie os modelos 3D com que você sempre sonhou graças a este curso”*

# 05

# Metodologia

Este programa de estudos oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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

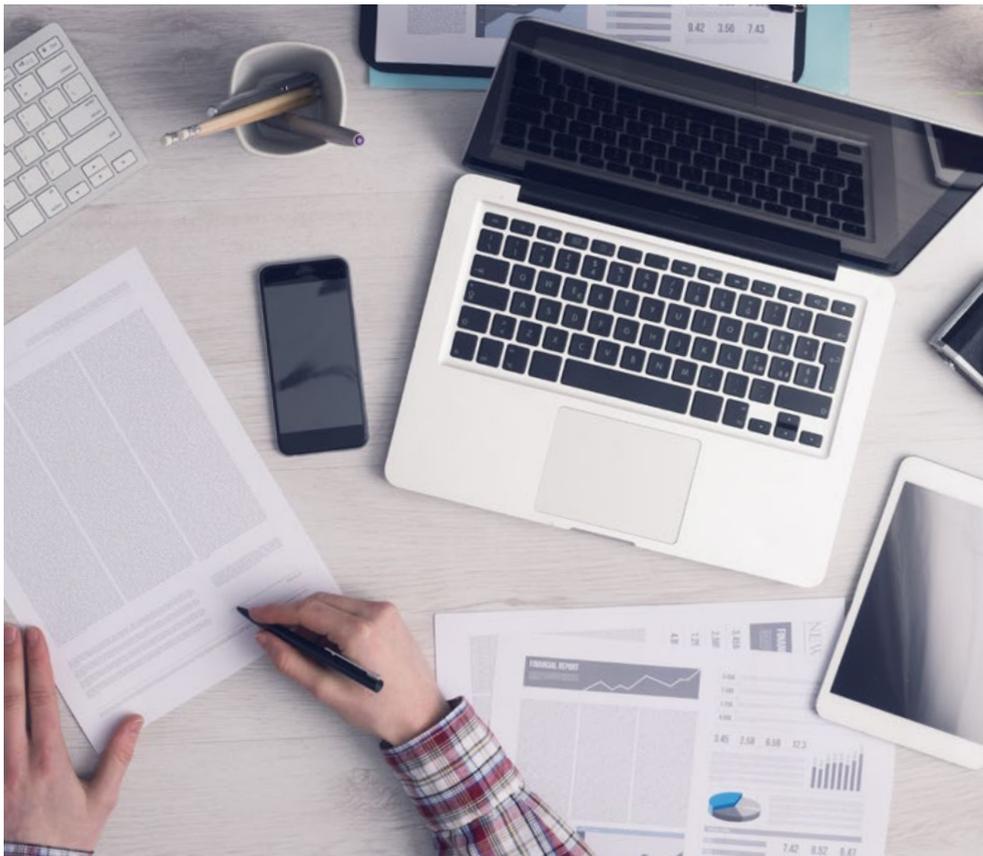
Nosso programa de estudos oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH, você poderá 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 de estudos.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é 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 estudo de caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa de estudos prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

*O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do estudo de 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, consistia em apresentar 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.

Diante de uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do estudo de caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 6 semanas, você irá se deparar com diversos casos reais. Você deverá 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 ponta, 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 de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos programas, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa de estudos, 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, ciências 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 capacitação, 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Este programa de estudos oferece os melhores materiais educacionais, preparados 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 especialistas terceiros.

O chamado "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



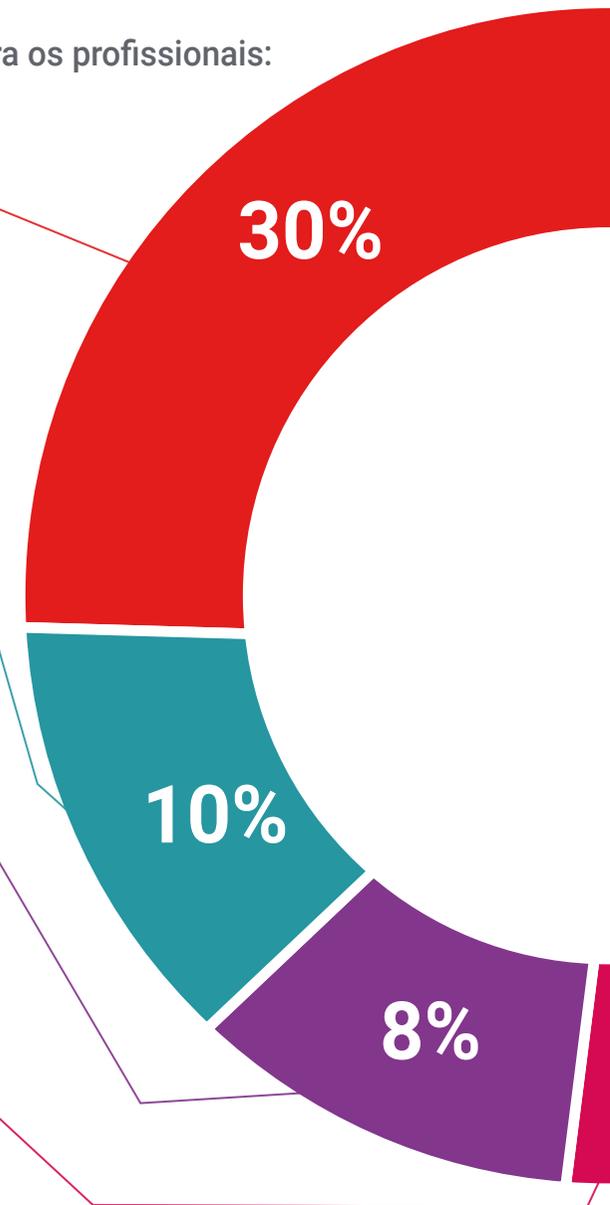
#### Práticas de habilidades e competências

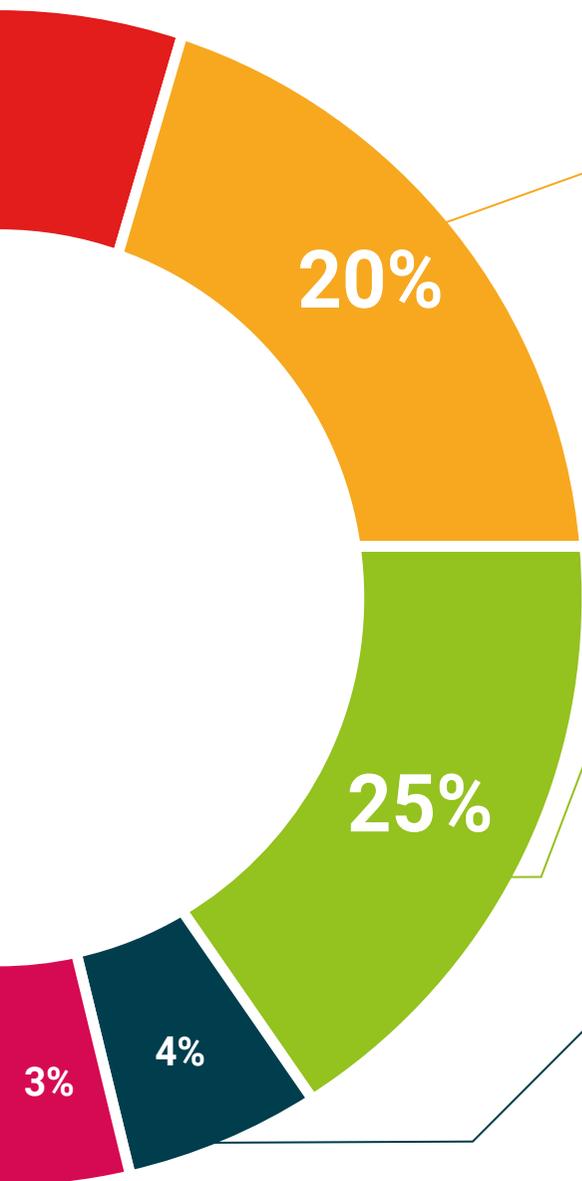
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o estudante 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

Os conhecimentos do aluno são avaliados e reavaliados periodicamente ao longo do programa de estudos, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que o estudante possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso Uvs e Texturização 3D com Allegorithmic 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 e Texturização 3D com Allegorithmic** 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 e Texturização 3D com Allegorithmic**

Nº de Horas Oficiais: **150**



\*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 simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
UVs e Texturização 3D  
com Allegorithmic

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

# Curso

## UVs e Texturização 3D com Allegorithmic

