

Curso

Criação de Ambientes Orgânicos
no Unreal Engine



tech universidade
tecnológica

Curso

Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/curso/criacao-ambientes-organicos-unreal-engine

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

O avanço contínuo dos motores de videogame tornou possível elevar os designs realizados pelos melhores profissionais do setor. Trata-se de uma indústria que tem crescido de maneira acelerada e que exige perfis cada vez mais especializados. Neste cenário, é fundamental dominar um dos softwares mais destacados: o Unreal Engine. Dessa forma, o especialista obterá criações altamente realistas e acabamentos de elevada qualidade. Por esse motivo, a TECH desenvolveu este curso que conduz o aluno a obter uma aprendizagem avançada das mais sofisticadas técnicas de modelagem, iluminação e renderização para a criação de ambientes orgânicos de primeiro nível. Sem dúvida, uma excelente oportunidade para realizar uma capacitação online, que oferece recursos pedagógicos inovadores e é ministrada por autênticos especialistas em Design 3D e Animação de videogames.



“

Com este Curso Universitário, você aprimorará seus designs de Ambientes Orgânicos e poderá aspirar a ter seus projetos incluídos nos estúdios mais modernos”

As infinitas possibilidades oferecidas atualmente pelos motores de videogame aos designers profissionais abrem um amplo leque de possibilidades criativas. Dessa forma, com base no conhecimento mais avançado sobre os softwares essenciais, o especialista garantirá que seus projetos atinjam o nível de qualidade esperado em uma indústria *Gamer* altamente desafiadora.

De acordo com estes critérios, os títulos como Fornite, Unreal Tournament e Gears of War alcançaram o sucesso. Com o objetivo que o aluno deste programa obtenha uma excelente evolução neste setor, a TECH desenvolveu este Curso de Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine.

Este é um curso intensivo de 6 semanas, que conduzirá o aluno a se aprofundar em técnicas de iluminação, texturização de vegetação, modelagem de terreno e na implementação das soluções mais eficazes em todo o processo de criação do projeto. Para alcançar este objetivo, a TECH também disponibilizará ferramentas didáticas baseadas em vídeos detalhados, resumos de vídeos, leituras e estudos de caso.

Além disso, graças ao *Relearning*, o profissional poderá avançar de maneira natural pelo programa, consolidando os novos conceitos adquiridos e reduzindo assim as longas horas de estudo e memorização.

Com isso, o aluno obterá conhecimentos que aumentarão suas oportunidades para atuar nos estúdios de criação mais avançados do setor de videogames. Sem dúvida, uma oportunidade única de crescimento pessoal e profissional por meio de um programa flexível que poderá ser realizado a qualquer momento de sua preferência. O aluno somente precisará de um dispositivo eletrônico com conexão à internet, permitindo visualizar o conteúdo programático deste programa a qualquer momento. Uma opção acadêmica inovadora em sintonia com os tempos atuais.

Este **Curso de Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações de última geração e práticas sobre as disciplinas fundamentais para a prática profissional
- ♦ Contém 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



Você está diante de uma opção acadêmica que ampliará suas possibilidades de crescimento profissional na indústria de videogames”

“

Obtenha uma renderização cinematográfica de alta qualidade graças às técnicas apresentadas neste programa 100% online”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste plano de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surjam ao longo do programa acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Matricule-se hoje mesmo em uma capacitação flexível, acessível de forma prática a partir do seu celular com conexão à internet.

Aprenda a dominar a aplicação de todos os tipos de luzes, atmosferas e efeitos de neblina ao cenário do seu próximo videogame.



02

Objetivos

Ao concluir este curso universitário, o futuro designer terá obtido o conhecimento necessário para aperfeiçoar suas competências e habilidades na Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine. Trata-se de uma meta que poderá ser alcançada durante as 6 semanas desta capacitação, resultando em um acréscimo de qualidade em seus projetos. Sem dúvida, uma oportunidade única de evolução na carreira na indústria *gamer*, um diferencial oferecido pela TECH.



“

Com este Curso, você poderá integrar os principais truques para resolver os principais problemas na modelagem de ambientes orgânicos”



Objetivos Gerais

- ♦ Dominar a retopologia, uvs e texturização para aprimorar os modelos criados
- ♦ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar de maneira eficiente na modelagem 3D
- ♦ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos

“

Domine as principais técnicas que permitirão texturizar todas as peças que compõem o seu projeto”





Objetivos Específicos

- ♦ Estudar a funcionalidade do software e a configuração do projeto
- ♦ Aprofundar no estudo do PST e no *Storytelling* da cena a fim de conseguir um bom design para nosso *Environment*
- ♦ Aprender as diferentes técnicas de modelagem de terreno e orgânica e a implementação de nossos próprios modelos escaneados
- ♦ Aprofundar-se no sistema de criação de vegetação e como controlá-lo perfeitamente em *Unreal Engine*
- ♦ Criar diferentes tipos de texturas das partes do projeto, assim como *shading* e materiais com seus respectivos ajustes
- ♦ Desenvolver o conhecimento sobre diferentes tipos de luzes, atmosferas, partículas e neblina, como colocar diferentes tipos de câmeras e tirar fotos para ter nossa composição de diferentes maneiras

03

Direção do curso

O corpo docente deste Curso Universitário é formado por especialistas com ampla experiência profissional como designers e criadores de videogames. Essa equipe conta com grande experiência na área, aplicando seus conhecimentos em um plano de estudos que permitirá ao aluno vivenciar uma experiência de aprendizagem de alto nível. Além disso, todas as dúvidas que o aluno possa apresentar sobre o conteúdo deste curso poderão ser esclarecidas pela excelente equipe de especialistas que lecionam este programa.



“

Obtenha sucesso com os melhores especialistas em Design 3D, Animação e Ambientes Interativos”

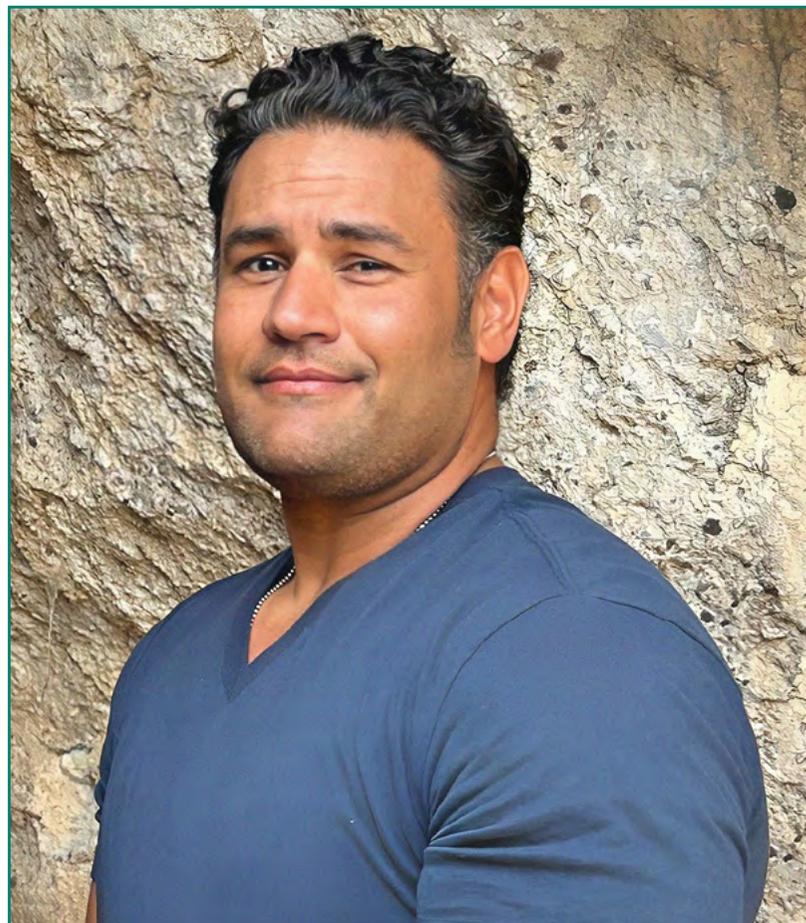
Diretor Internacional Convidado

Joshua Singh é um profissional destacado com mais de 20 anos de experiência na indústria de **videogames**, reconhecido internacionalmente por suas habilidades em **direção de arte e desenvolvimento visual**. Com uma sólida formação em **softwares** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop**, ele deixou uma marca significativa no campo do **design de jogos**. Além disso, sua experiência abrange o **desenvolvimento visual** tanto em 2D quanto em 3D, e ele se destaca por sua capacidade de resolver problemas de maneira colaborativa e reflexiva em **ambientes de produção**.

Como Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Joshua colaborou e guiou equipes de elite de artistas, garantindo que as obras atendam aos padrões de qualidade exigidos. Ele também atuou como Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc., onde criou um ambiente seguro para sua equipe e foi responsável por todos os ativos de personagens em videogames.

Com uma trajetória notável que inclui cargos de liderança em empresas como Wildlife Studios e Wavedash Games, Joshua Singh tem sido um defensor do desenvolvimento artístico e um mentor para muitos na indústria. Sua experiência também inclui passagens por grandes e renomadas empresas como Blizzard Entertainment e Riot Games, onde trabalhou como Artista Sênior de Personagens. Entre seus projetos mais relevantes, destacam-se sua participação em videogames de enorme sucesso, como Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.

Sua habilidade para unificar a visão de Produto, Engenharia e Arte tem sido fundamental para o sucesso de numerosos projetos. Além de seu trabalho na indústria, ele compartilhou sua experiência como instrutor na prestigiada Gnomon School of VFX e foi palestrante em eventos renomados como o Tribeca Games Festival e a ZBrush Summit.



Sr. Singh, Joshua

- Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Califórnia, Estados Unidos
- Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc
- Diretor de Arte na Wildlife Studios
- Diretor de Arte na Wavedash Games
- Artista Sênior de Personagens na Riot Games
- Artista Sênior de Personagens na Blizzard Entertainment
- Artista na Iron Lore Entertainment
- Artista 3D na Sensory Sweep Studios
- Artista Sênior na Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudos Gerais pela Universidade Estadual de Dixie
- Certificado em Design Gráfico pelo Eagle Gate College

“

Graças à TECH, você poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

- Especialista em animação 3D
- *Concept Artist*, Modelador 3D, *Shading* em Timeless Games Inc.
- Consultor de design de vinhetas e animação para propostas comerciais em multinacionais espanholas
- Especialista 3D na Blue Pixel 3D
- Técnico Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- Mestrado e *Bacharelado* em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para Videogames e Cinema no CEV, Escola de Comunicação, Imagem e Som



04

Estrutura e conteúdo

A TECH está consciente da importância de dominar a técnica e o melhor software para a criação dos designs mais espetaculares do mundo dos videogames. Por este motivo, elaboramos um plano de estudos orientado para conhecer todos os recursos e ferramentas disponibilizados pelo Unreal Engine para a criação de Ambientes Orgânicos de alta qualidade. Além disso, esse programa é complementado pela biblioteca virtual, disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana.



“

Um plano de estudos desenvolvido para elevar suas habilidades criativas e criar espaços para os títulos mais impactantes da indústria de videogames”

Módulo 1. Criação de Ambientes Orgânicos em Unreal Engine

- 1.1. Configuração de Unreal Engine e organização do projeto
 - 1.1.1. Interface e configuração
 - 1.1.2. Organização de pastas
 - 1.1.3. Busca de ideias e referências
- 1.2. *Blocking* de um ambiente em Unreal Engine
 - 1.2.1. PST: elementos primários, secundários e terciários
 - 1.2.2. Design de cenas
 - 1.2.3. *Storytelling*
- 1.3. Modelagem de terreno: Unreal Engine e Maya
 - 1.3.1. *Unreal Terrain*
 - 1.3.2. Esculpindo o terreno
 - 1.3.3. *Heightmaps*: Maya
- 1.4. Técnicas de modelagem
 - 1.4.1. Escultura em rocha
 - 1.4.2. Pincel para rocha
 - 1.4.3. Penhascos e otimização
- 1.5. Criação de vegetação
 - 1.5.1. *Speedtree* software
 - 1.5.2. Vegetação *Low Poly*
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Texturas em *Substance Painter* e Mari
 - 1.6.1. Terreno estilizado
 - 1.6.2. Textura hiper-realista
 - 1.6.3. Aconselhamento e diretrizes
- 1.7. Fotogrametria
 - 1.7.1. Biblioteca Megascan
 - 1.7.2. *Agisoft Metashape software*
 - 1.7.3. Otimização do modelo



- 1.8. *Shading* e materiais em Unreal Engine
 - 1.8.1. *Blending* de texturas
 - 1.8.2. Configuração do material
 - 1.8.3. Últimos retoques
- 1.9. Iluminação e pós-produção de nosso ambiente em Unreal Engine
 - 1.9.1. Look da cena
 - 1.9.2. Tipos de luzes e atmosferas
 - 1.9.3. Partículas e neblina
- 1.10. Renderização cinematográfica
 - 1.10.1. Técnicas de câmera
 - 1.10.2. Captura de vídeo e tela
 - 1.10.3. Apresentação e acabamento final

“

Apresente os acabamentos de alto nível em seus projetos do Ambientes Orgânicos e avance no setor de videogames graças à TECH”

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.



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

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

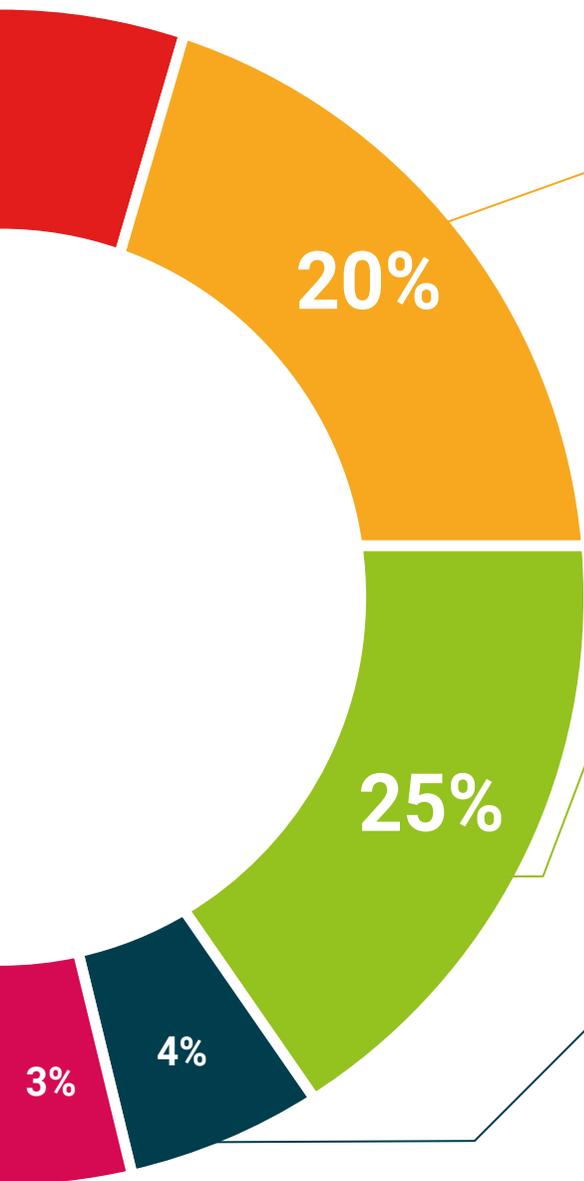
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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 Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine 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 seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine** 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 Criação de Ambientes Orgânicos no Unreal Engine**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*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 sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Criação de Ambientes
Orgânicos no Unreal
Engine

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

Curso

Criação de Ambientes
Orgânicos no Unreal Engine