

Curso

Texturização para Escultura Digital



## Curso

### Texturização para Escultura Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/design/curso/texturizacao-escultura-digital](http://www.techtitute.com/pt/design/curso/texturizacao-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

Certificação

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

A modelação 3D é uma das técnicas de computação gráfica mais populares nos últimos anos. A implementação da Escultura Digital em setores como os videojogos, a arquitetura, a saúde, o cinema e o entretenimento digital em geral, entre outros, tornou essencial o domínio das suas técnicas e ferramentas. No entanto, para o sucesso da obra a nível visual e funcional, esta deve incluir acabamentos finais de qualidade e, para isso, é importante utilizar a texturização como técnica principal. Neste programa, o aluno dominará as técnicas escultóricas mais utilizadas atualmente na modelação e integrá-las-á entre si. A definição de perfis para o seu desenvolvimento como especialista, no domínio em que trabalha atualmente ou para a abertura de novas oportunidades.



“

*Irá manipular três grandes programas do setor, como o ZBrush, o Substance painter e o 3D Max, para obter acabamentos fotorrealistas”*

Graças à impressão 3D, à digitalização tridimensional, aos motores de videogames ou à fresagem, a implementação da Escultura Digital em diferentes indústrias foi impulsionada. Neste programa, o aluno irá adquirir um grande domínio da fase de texturização, bem como dos sistemas de exportação standard entre os vários programas, podendo tirar partido das grandes qualidades de cada software e atuar eficazmente em sistemas integrados de equipas de trabalho. Serão utilizados programas de gestão de texturas de software livre para extrair todos os mapas necessários de um projeto, a fim de compreender a filosofia da texturização.

Da mesma forma, este programa permitirá ao profissional aprender exaustivamente a pintar geometrias diretamente com programas como o ZBrush, 3D Max e um dos grandes programas dos últimos tempos e utilizado nas grandes superproduções cinematográficas, VFX e jogos AAA como o Unreal Engine, com o qual conseguirá um acabamento verdadeiramente fotorrealista.

Em apenas 6 semanas, o aluno do Curso de Texturização para Escultura Digital compreenderá a utilização de referências como sistema de modelação e moldará a estrutura dos seus trabalhos de forma técnica, desenvolvendo, através da modelação orgânica em ZBrush, uma elevada qualidade de detalhe que pode ser integrada num programa pioneiro de infoarquitetura como o Lumion.

Este programa, ministrado pela TECH Universidade Tecnológica, através de uma metodologia de estudo inovadora e totalmente online, permite ao profissional receber uma capacitação contínua e eficiente através da utilização de dispositivos à sua escolha com ligação à Internet e o apoio de uma equipa docente especializada. Com a opção de descarregar os conteúdos para sua referência e cumprir os objetivos de preparação e obter a sua certificação em apenas 6 semanas.

Este **Curso de Texturização para Escultura Digital** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelação 3D e escultura digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com que está concebido fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



*Se é um profissional ou tem experiência no domínio do design 3D, este programa é para si”*

“*Aprenda todas as técnicas de Texturização para Escultura Digital e faça a diferença no seu ambiente de trabalho*”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Apresente uma análise aprofundada da modelação de cenários utilizando o 3Ds Max e a sua integração com o ZBrush.*

*Estudar totalmente online dá-lhe a oportunidade de organizar os seus objetivos profissionais e pessoais para o sucesso.*



# 02

## Objetivos

Este programa abre as portas da profissionalização a qualquer pessoa que trabalhe ou tenha tido experiência em design 3D e infoarquitetura, *Art Design*, *Technical Artist*, generalistas 3D, modeladores, texturizadores, iluminadores ou como Concept Art. O nosso principal objetivo é fornecer todos os conhecimentos na área da Texturização para Escultura Digital, bem como o manuseamento de softwares e ferramentas específicas, que o levarão a obter resultados únicos nos seus projetos.



“

*Gosta do mundo do design e pretende especializar-se na sua carreira? Este Curso é para si. Inscreva-se e estude totalmente online”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer 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-fotorrealistas para melhorar os projetos de escultura digital
- ◆ Manusear e utilizar de forma avançada vários sistemas de modelação orgânica *Edit Poly* e *Splines*
- ◆ Obter acabamentos especializados em *Hard Surface* e infoarquitetura
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e dos videojogos para obter resultados excelentes.





## Objetivos específicos

---

- ◆ Utilizar mapas de textura PBR e materiais
- ◆ Utilizar modificadores de textura
- ◆ Aplicar software de criação de mapas
- ◆ Criar *Bake* de textura
- ◆ Manusear a textura para gerar melhorias na nossa modelação
- ◆ Utilizar de forma complexa os sistemas de importação/exportação entre programas
- ◆ Abordar de forma avançada o Substance Painter

“*As indústrias básicas estão atualmente a implementar a Escultura Digital nos seus processos. Aproveite o crescimento do setor e opte por se tornar um profissional*”

# 03

## Direção do curso

Para garantir o bom desenrolar do processo de aprendizagem, a TECH Universidade Tecnológica selecionou um corpo docente de alto nível, composto por profissionais especializados em modelação 3D. Transmitirão os seus conhecimentos através de métodos inovadores para que o aluno aprenda as matérias de estudo de uma forma eficaz e consiga finalmente integrá-las no seu desempenho profissional.



“

*Faça o seu percurso rumo à profissionalização com a ajuda de especialistas, num ambiente online seguro”*

## Direção



### Dr. Salvador Sequeros Rodríguez

- Modelador freelance e generalista 2D/3D
- Concept Art e modelação 3D para Slicecore, Chicago
- Videomapping e modelações Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior em Animação 3D, Escola Superior de Imagem e Som da ESISV, Valladolid
- Docente do Ciclo de Formação de Nível Superior GFGS Animação 3D, Instituto Europeu de Design IED, Madrid
- Modelação 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos, Castellón
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual, Universidade URJC, Madrid
- Licenciatura em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialização em Desenho e Escultura)



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso abrange toda a matéria sobre Texturização para Escultura Digital, fornecida em conteúdos práticos e teóricos, disponíveis num ambiente online dinâmico e seguro. Isto permite ao aluno adquirir os conhecimentos mais avançados e atualizados em modelação 3D e acabamento profissional. Poderá dominar as técnicas de forma eficaz, graças aos exercícios práticos e aos conteúdos interativos que tornam a experiência do utilizador muito mais ágil. Participará em comunidades de especialistas, terá fóruns, salas de reunião e chats privados com os seus professores, bem como a possibilidade de descarregar o programa de estudos para consulta offline.





“

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

## Módulo 1. Texturização para escultura digital

- 1.1. Texturização
  - 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 especular
- 1.4. Melhorias de malha
  - 1.4.1. Mapas normais
  - 1.4.2. Mapa de *displacement*
  - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestores de texturas
  - 1.5.1. Photoshop
  - 1.5.2. *Materialize* e sistemas *online*
  - 1.5.3. Digitalização 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. Exportações e importações
  - 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. Tratamento de materiais
- 1.10. Substance Painter avançado
  - 1.10.1. Efeitos realistas
  - 1.10.2. Melhorar o *Bake*
  - 1.10.3. Materiais SSS, pele humana



*Conheça as últimas tendências do mercado e os fluxos de trabalho na indústria da animação 3D, dos videogames e da impressão tridimensional”*

0?

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A 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 tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### Práticas de aptidões e competências

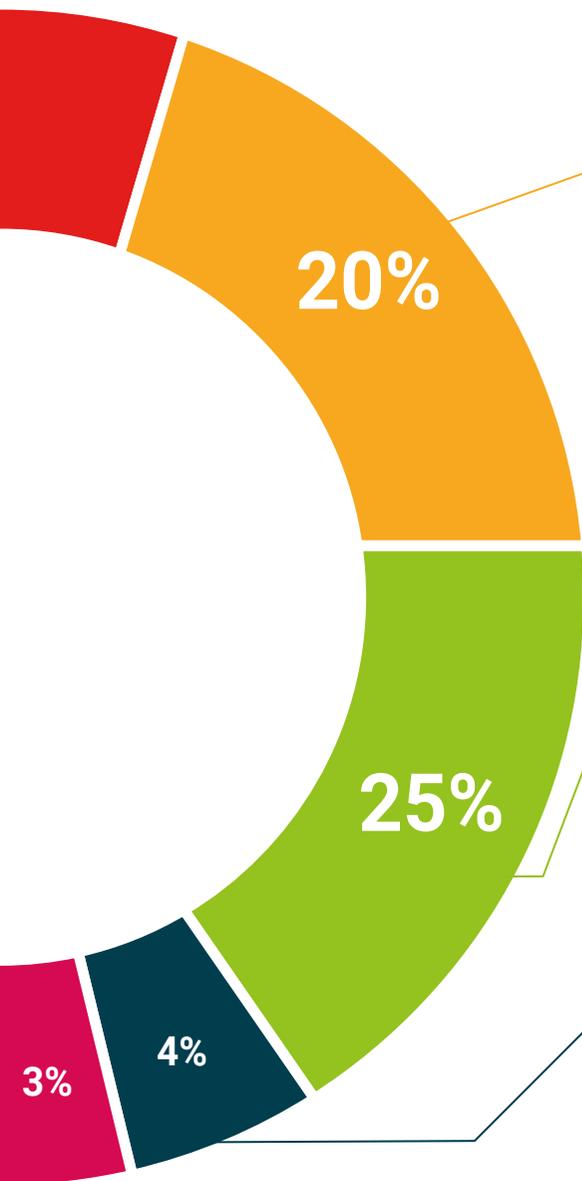
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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 necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Texturização para Escultura Digital garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano 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 educacional 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 carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Texturização para Escultura Digital**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Texturização para  
Escultura Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Texturização para Escultura Digital