

Curso

SCI-Enviroment em Arte
para Realidade Virtual



Curso

SCI-Enviroment em Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso/sci-environment-arte-realidade-virtual

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodología de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01 Apresentação

A indústria dos videojogos que utilizam a tecnologia de Realidade Virtual registou um boom de utilizadores nos últimos anos. Steam revelou em 2020 que as vendas de videojogos de RV aumentaram 32% em comparação com o ano anterior. Uns números que têm vindo a aumentar nos últimos anos. Este setor em plena expansão é uma grande oportunidade para os designers artísticos, que devem ter um dossier profissional para aceder aos grandes estúdios. Este ensino, com uma equipa docente especializada, uma metodologia 100% online e uma biblioteca com conteúdos interactivos, permite aos alunos completar Sci-Fi Environment completo e de alta qualidade.



“

Os gamers procuram mergulhar em universos cada vez mais realistas. Mostre o seu melhor Sci-Fi Environment aos grandes estúdios e conquiste-os”

O Curso de SCI-Environment em Arte para Realidade Virtual oferece aos designers artísticos a preparação essencial para criar cenários e espaços tridimensionais a um nível elevado. Isto permitir-lhes-á progredir nas suas carreiras profissionais numa indústria em crescimento.

Este curso será ministrado por uma equipa de professores com experiência em projetos de Realidade Virtual e com formação em design gráfico e criação de videojogos, que fornecerá aos alunos as ferramentas necessárias para poderem realizar assets de qualidade e SCI-Fi Environment ao nível dos melhores designers do setor.

Este programa, com um conteúdo baseado em casos eminentemente práticos, permitirá ao designer gráfico otimizar os seus fluxos de trabalho e identificar os pontos de design onde deve investir mais ou menos tempo. Tudo isto para que o resultado final seja profissional e esteja em conformidade com as exigências do setor dos videojogos de RV.

A metodologia exclusivamente online deste Curso oferecido pela TECH é uma oportunidade para o profissional que deseja conciliar o trabalho com a aprendizagem. Além disso, os resumos em vídeo, as leituras complementares e o sistema *Relearning* facilitarão a consolidação dos conhecimentos.

Este **Curso de SCI-Environment em Arte para Realidade Virtual** 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 Arte para Realidade Virtual
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*As suas criações artísticas são fantásticas,
agora só precisa de apresentar um excelente
dossier graças à aprendizagem neste Curso”*

“

Dê um passo em frente na sua carreira profissional no domínio do design de videojogos VR, graças a este Curso”

Implemente as suas criações em Unity como um verdadeiro profissional de design gráfico. Inscreva-se neste Curso.

Crie designs gráficos do início ao fim com este Curso. Uma equipa pedagógica especializada acompanhá-lo-á.

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta capacitação foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

Graças a este Curso de SCI- Environment em Arte para Realidade Virtual, os designers gráficos poderão enfrentar com profissionalismo a realização de um *Environment* eficazmente durante todo o processo criativo até à sua conclusão. Além disso, os alunos saberão identificar as melhores ferramentas a aplicar em função do design a obter, e conhecerão os programas a utilizar para o efeito. Ao longo deste curso, a equipa docente mostrará os recursos mais úteis para obter um projeto de modelagem real e de alta qualidade.



“

Seja capaz de selecionar corretamente os programas que melhor adaptam-se ao seu Pipeline”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem de *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Compreender os fundamentos da retopologia
- ◆ Compreender os princípios básicos das UVs
- ◆ Dominar o bakeado no *Substance Painter*
- ◆ Gerir camadas com perícia
- ◆ Ser capaz de criar um *dossier* e apresentar o trabalho a um nível profissional, com a máxima qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Estabelecer os conhecimentos adquiridos
- ◆ Compreender a utilidade de todas as *dicas* aplicadas a um projeto real
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*
- ◆ Ter um trabalho de qualidade profissional no seu *dossier*
- ◆ Analisar e assimilar do início ao fim um *Environment*



A biblioteca de recursos multimédia facilitará a sua aprendizagem e a consolidação de conhecimentos neste Curso

03

Direção do curso

A equipa especializada que ministra este programa foi cuidadosamente selecionada pela TECH, a fim de garantir aos alunos um ensino de qualidade, em sintonia com o setor dos videojogos baseado na tecnologia da Realidade Virtual. Para o efeito, este curso conta com um corpo docente com um vasto conhecimento das ferramentas de design gráfico e de criação de vídeo jogos utilizadas no setor. Os seus conhecimentos e experiência serão de grande ajuda para o profissional gráfico que procura progredir na carreira profissional.



“

A experiência da equipa docente em projetos de videojogos de Realidade Virtual será de grande ajuda neste Curso”

Direção



Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambiente para jogos PS4 na Rascal Revolt
- Licenciatura em Belas Artes pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- Mestrado em Arte e Design para Videojogos pela Universidade U-Tad de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste curso abrange, durante as seis semanas, o processo criativo e de implementação de um SCI-Fi Environment profissional. Os designers gráficos que desejem aplicar todos os seus conhecimentos artísticos terão a oportunidade de fazê-lo graças aos casos práticos que encontrarão em cada uma das seções do módulo que compõem o plano de estudos deste curso. Com o método *Relearning* e os conteúdos multimédia adicionais, os alunos, no final deste curso, poderão abordar com garantias qualquer projeto no domínio dos videojogos com Realidade Virtual.



“

A texturização e a modelagem dos diferentes elementos do seu design vão brilhar depois de concluir este programa”

Módulo 1. Sci-fi Environment

- 1.1. *Sci-Fi concept* e planificação
 - 1.1.1. Referências
 - 1.1.2. Planeamento
 - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementação no Unity
 - 1.2.1. Importar o *Blockout* e verificar a escala
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Arquivos e materiais preliminares
- 1.3. Módulo 1: Solos
 - 1.3.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.3.2. *UVs* e Bakeado
 - 1.3.3. Texturização
- 1.4. Módulo 2: Paredes
 - 1.4.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.4.2. *UVs* e Bakeado
 - 1.4.3. Texturização
- 1.5. Módulo 3: Tetos
 - 1.5.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.5.2. Retopo, *Uvs* e Baking
 - 1.5.3. Texturização
- 1.6. Módulo 4: Extras (tubos, grades, etc.)
 - 1.6.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.6.2. *UVs* e Bakeado
 - 1.6.3. Texturização





- 1.7. *Hero Asset 1: Portas mecânicas*
 - 1.7.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.7.2. Retopo, *Uvs* e Bakeado
 - 1.7.3. Texturização
- 1.8. *Hero Asset 2: Câmara de hibernação*
 - 1.8.1. Modelação modular *High to Low*
 - 1.8.2. Retopo, *Uvs* e Bakeado
 - 1.8.3. Texturização
- 1.9. No Unity
 - 1.9.1. Importação das texturas
 - 1.9.2. Aplicação de materiais
 - 1.9.3. Iluminação da cena
- 1.10. Finalização do Projeto
 - 1.10.1. Visualização em RV
 - 1.10.2. *Prefab* e Exportação
 - 1.10.3. Conclusões



*O resultado das suas criações
vai refletir o nível de experiência
que possui. Aperfeiçoe as suas
competências com este Curso”*

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar
novos desafios em ambientes incertos
e alcançar o sucesso em sua carreira”*

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

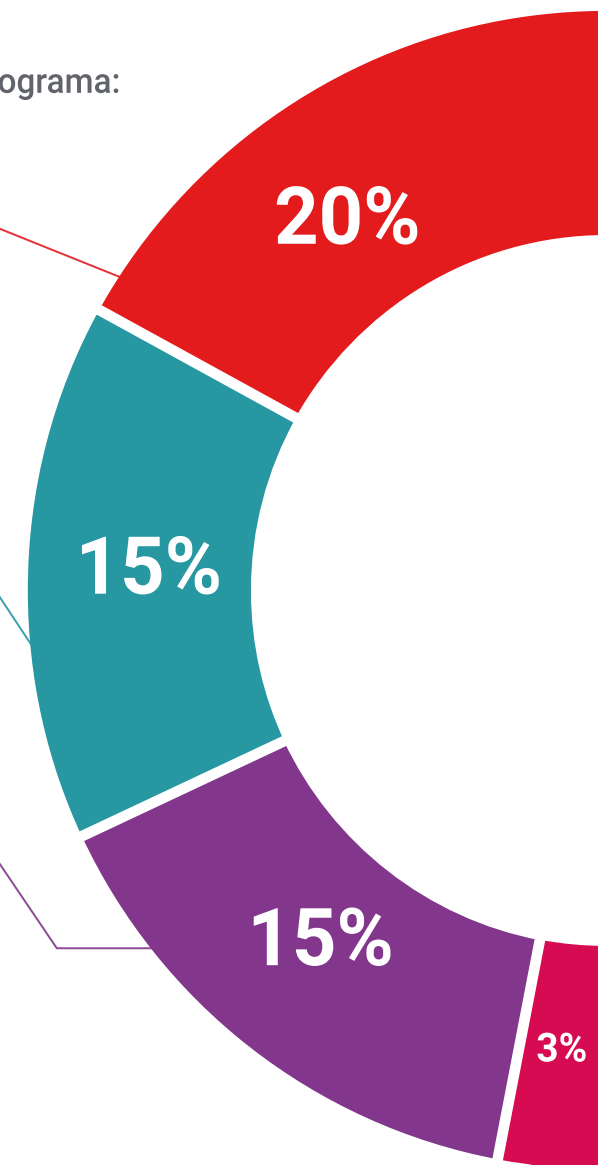
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



06

Certificação

O Curso de SCI-Enviroment em Arte para Realidade Virtual garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de SCI-Enviroment em Arte para Realidade Virtual** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de SCI-Enviroment em Arte para Realidade Virtual**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação



Curso
SCI-Enviroment em Arte
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

SCI-Enviroment em Arte
para Realidade Virtual