

# Curso

UVS em Arte para  
Realidade Virtual



## Curso

### UVS 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/uv-arte-realidade-virtual](http://www.techtute.com/pt/design/curso/uv-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

---

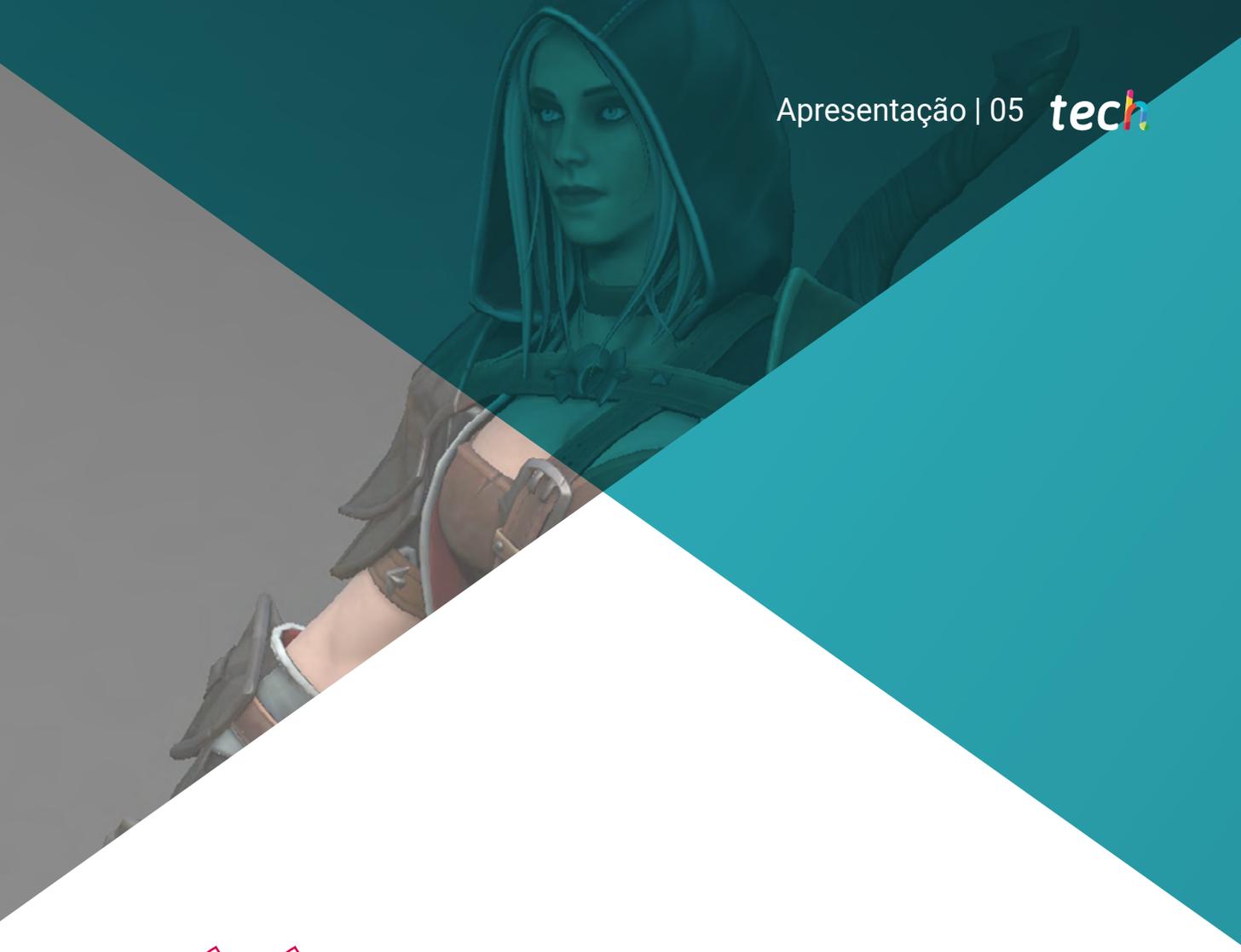
*pág. 30*

# 01

# Apresentação

A boa texturização de um projeto 3D é essencial para obter um resultado profissional, e isso não seria conseguido sem a execução correta de um mapa de UVs. Neste curso, dá-se mais um passo na especialização deste processo e concentra-se diretamente nos criadores e designers que desejam ver a sua arte nos videojogos de Realidade Virtual. Uma equipa docente com experiência no setor *gaming* acompanha os alunos neste programa ministrado num modo 100% online e com um sistema *Relearning* o que melhora a capacidade de aprendizagem. Tudo isto para ajudar os artistas digitais a atingir o seu objetivo de progredir numa indústria que exige profissionais altamente qualificados.





“

*Um bom mapeamento faz a diferença nos designs 3D. Supere-se nas suas criações com este Curso”*

O Curso de UVs em Arte para Realidade Virtual orienta os criadores artísticos para o aperfeiçoamento da técnica de modelagem 3D num setor com grande crescimento nas últimas décadas, respondendo assim às exigências de uma indústria de videojogos que requer cada vez mais profissionais especializados.

Este curso consolida os conhecimentos dos fundamentos do UVS, a partir dos quais trabalhará em casos práticos para aperfeiçoar a técnica de mapeamento com programas como o Zbrush, Topogum ou o Rizom. A equipa de professores que ministra este curso tem um excelente domínio do processo de mapeamento, graças à sua formação académica e experiência na criação de projetos de Realidade Virtual no setor dos videojogos.

Uma excelente oportunidade para aprender com os profissionais mais relevantes do setor, através de um método online que dá aos alunos a flexibilidade de aceder à grande variedade de conteúdos multimédia e distribuir a carga letiva conforme a sua conveniência. Tudo isto, com um programa na vanguarda do ensino académico.

Este **Curso de UVS 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
- ◆ 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



*Alcance um elevado nível de realismo e qualidade na sua modelagem 3D, graças à aprendizagem neste Curso”*



*Torne-se um especialista em modelagem 3D para videojogos de RV. Inscreva-se neste Curso*

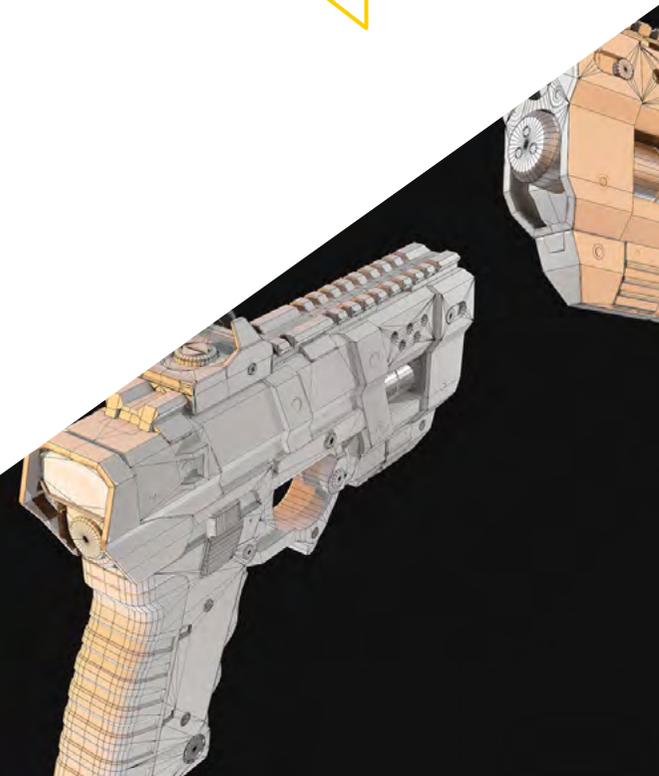
O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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.

*Aprenda a dominar a ferramenta especializada Rizom UV e obtenha designs artísticos de alta qualidade.*

*Procura resultados ótimos nas suas criações artísticas? Melhore a sua técnica com este programa.*



# 02

## Objetivos

Neste Curso, os artistas digitais que procuram criações tridimensionais profissionais atingirão o seu objetivo no final deste programa, onde aprenderão a dominar todas as ferramentas para criar UVs com *Zbrush* e obter o máximo proveito do espaço das UVs. Além disso, serão capazes de dominar os programas de referência utilizados no setor *gaming*. Tudo isto será conseguido graças à equipa de professores que orientará os alunos durante as seis semanas do curso.





“

*Faça com que a sua arte 3D seja um sucesso na indústria dos videojogos de Realidade Virtual. Alcance o seu objetivo com este Curso”*



## 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* em *Substance Painter*
- ◆ Gerir camadas com perícia
- ◆ Ser capaz de criar um dossier e apresentar trabalhos a um nível profissional, com a máxima qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Dominar as ferramentas UVs disponíveis no ZBrush
- ◆ Saber onde cortar uma modelagem
- ◆ Tirar o melhor partido do espaço UV
- ◆ Dominar o Rizom UV, uma ferramenta especializada

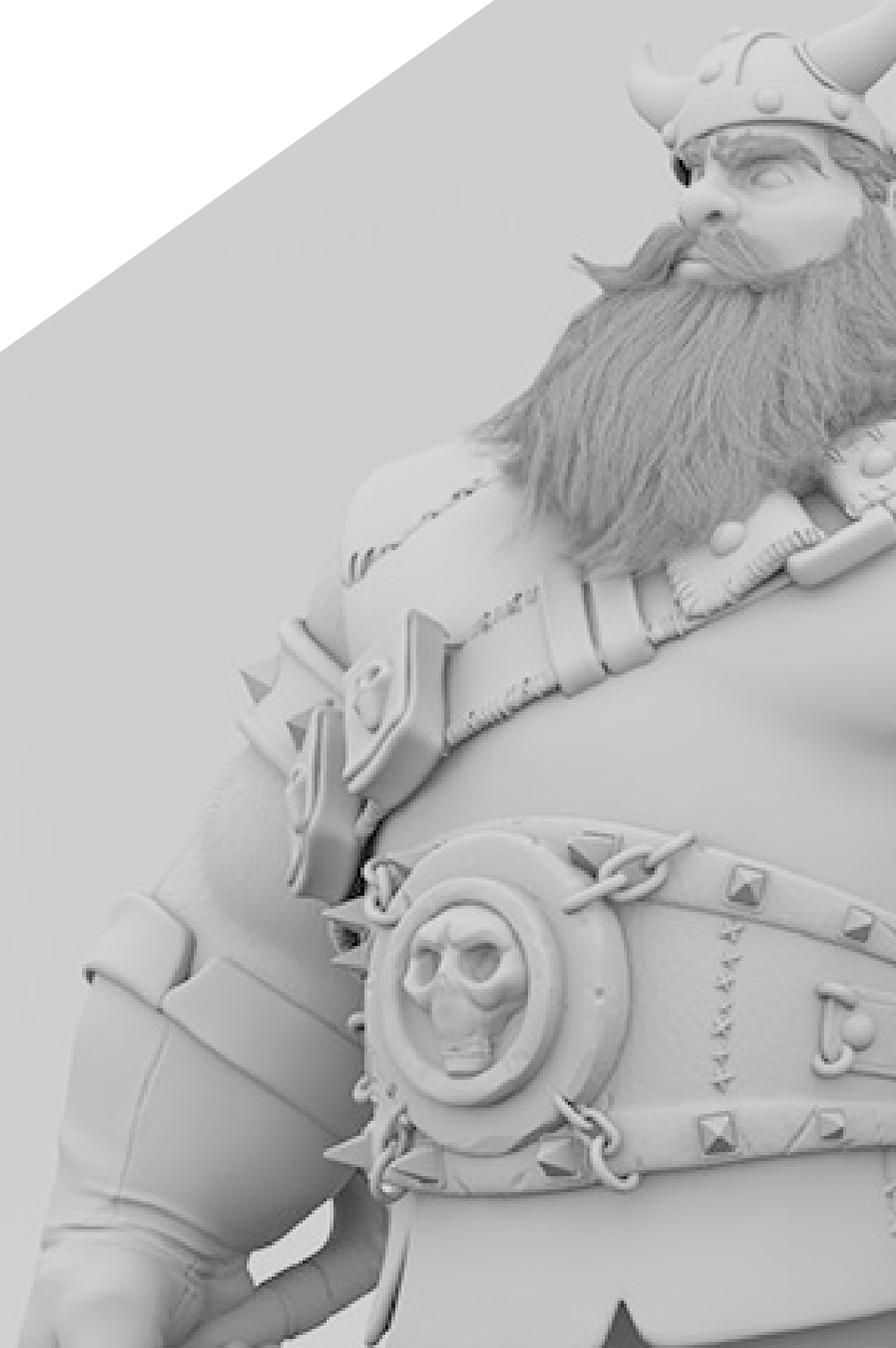
“

*A biblioteca de recursos interactivos e o sistema de Relearning facilitarão a compreensão dos conceitos deste Curso”*

# 03

## Direção do curso

A indústria dos videogames mergulha na Realidade Virtual para atrair um público ávido por novidades. Um setor emergente, onde poucos especialistas dominam a matéria. É por isso que a TECH seleciona rigorosamente os professores que ministram este curso. Desta forma, os alunos têm a garantia de um corpo docente que, graças à sua experiência nesta área, fornece um conhecimento atualizado e de acordo com as exigências deste setor em expansão.





“

*A equipa de professores traz a sua experiência no setor para dar-lhe as diretrizes essenciais nas suas criações tridimensionais centradas nos videojogos de Realidade Virtual”*

## 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

## Professores

### Sr. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent na 5CA
- ♦ Criador e designer de ambientes 3D e VR na Inmoreality
- ♦ Designer de arte na Seamantis Games
- ♦ Fundador da Evolve Games
- ♦ Licenciatura em Design Gráfico pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Licenciatura em Design de Videojogos e Conteúdo Interativo pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Mestrado em Game Design- U-tad, Desing School de Madrid



# 04

## Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Curso centrar-se-á inteiramente nos fundamentos avançados do mapeamento UVs. Os alunos, durante as seis semanas deste programa, aprofundarão cada fase do processo de desenvolvimento do *mapping* profissional. Para o efeito, o corpo docente criou simulações de casos reais que colocarão os artistas digitais à prova com projetos que poderiam apresentar a qualquer estúdio. É igualmente, os alunos dispõem de uma vasta gama de conteúdos multimédia que os ajudarão a aperfeiçoar esta técnica de modelagem 3D.





“

*A modalidade 100% online foi concebida para profissionais como tu, que procuram conciliar estudos e trabalho”*

## Módulo 1. UVs

- 1.1. Uvs Avançadas
  - 1.1.1. *Warnings*
  - 1.1.2. *Cortes*
  - 1.1.3. *Densidade da textura*
- 1.2. Criação de uvs no Zbrush -UVMaster
  - 1.2.1. *Controlos*
  - 1.2.2. *Unwrap*
  - 1.2.3. *Topologia invulgar*
- 1.3. UVMaster: *painting*
  - 1.3.1. *Control Painting*
  - 1.3.2. *Criação de Seams*
  - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
  - 1.4.1. *UV Packing*
  - 1.4.2. *Criação de ilhas*
  - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: clones
  - 1.5.1. *Trabalhar com clones*
  - 1.5.2. *Polygrups*
  - 1.5.3. *Pintura com control*
- 1.6. Rizom UV
  - 1.6.1. *Rizom Script*
  - 1.6.2. *Interface*
  - 1.6.3. *Importando com Uvs ou sem Uvs*



- 1.7. *Seams e cuts*
  - 1.7.1. *Atalhos do teclado*
  - 1.7.2. *Painel 3D*
  - 1.7.3. *Painel UV*
- 1.8. *UV Unwrap e Layout Panel*
  - 1.8.1. *Unfold*
  - 1.8.2. *Optimize*
  - 1.8.3. *Layout e Packing*
- 1.9. *UV mas Tools*
  - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip e Fit*
  - 1.9.2. *TopoCopy e Stack1*
  - 1.9.3. *Edge Loop Parâmetros*
- 1.10. *UV Rizom avançado*
  - 1.10.1. *Auto seams*
  - 1.10.2. *Uvs channels*
  - 1.10.3. *Texel Density*



*Um mapeamento 3D de alta qualidade só pode ser aprendido com os melhores. Este Curso tem um conteúdo atualizado por especialistas na criação e design gráfico de Realidade Virtual”*

# 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

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

# Certificação

O Curso de UVS 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 UVS 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 UVS 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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sites



Curso  
UVS 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

UVS em Arte para  
Realidade Virtual

