

Curso

Texturização para Escultura Digital



Curso

Texturização para Escultura Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/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

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O processo de texturização é fundamental em qualquer processo de modelagem e escultura digital. As texturas são as que proporcionam um acabamento mais realista ao modelo que está sendo projetado. Este processo envolve múltiplos aspectos como materiais PBR, *baked* de texturas e até mesmo a importação e exportação de malhas. Todos estes aspectos serão abordados neste plano de estudos, permitindo ao aluno introduzir ou melhorar sua técnica de texturização em modelagem 3D e escultura digital. Para isso, esta capacitação online proporcionará um conteúdo inovador elaborado por especialistas e profissionais na vanguarda desta área.





“

Esta capacitação foi elaborada por especialistas na vanguarda desta área, proporcionando informações atualizadas e inovadoras no campo da texturização da escultura digital"

Este Curso de Texturização para Escultura Digital foi desenvolvido pela TECH para que o aluno que decida realizá-lo possa obter conhecimentos introdutórios e atualizados sobre as ferramentas e utilidades aplicadas nesta área. A ampla utilização da escultura digital e da modelagem tridimensional na sociedade levou à necessidade de contar com profissionais qualificados nesta técnica.

O plano de estudos começa abordando os mapas de textura PBR e os materiais, assim como a utilização de modificadores de texturas e a aplicação de software gerador de mapas. O conteúdo se detém, neste ponto, em noções sobre as melhorias da malha e os gestores de textura. Ao mesmo tempo, analisaremos a criação de *baked* de diferentes texturas, tais como *hardsurface* ou superfícies duras, texturas orgânicas ou uniões de *baking*.

Posteriormente, aprofundaremos no manejo da texturização para gerar melhorias na modelagem, utilizando sistemas avançados de importação e exportação entre programas como o *Substance Painter* ou *ZBrush* para o domínio de mapas de texturas *Low Poly* com detalhes *High Poly* ou o tratamento de materiais.

Este curso foi desenvolvido em um formato 100% online, pois a TECH visa possibilitar ao aluno conciliar sua aquisição de novos conhecimentos com outras atividades pessoais e profissionais. O aluno será acompanhado por uma equipe de professores composta por autênticos especialistas na área, disponibilizando todos os materiais pedagógicos e didáticos.

Este **Curso de Texturização para Escultura Digital** 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 e escultura Digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Obtenha o conhecimento mais atualizado em texturização para escultura digital através deste curso online"



Atualize-se na área de texturização para escultura digital com este plano de estudos 100% online, acompanhado de materiais didáticos disponíveis em sua plataforma virtual"

Compreenda os mapas de textura PBR, incluindo a utilização de modificadores de textura e a aplicação de software gerador de mapas através deste curso online.

Conheça as específicas aplicações de Substance Painter e ZBrush no processo de texturização digital.

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 programa enfatiza a Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.



02

Objetivos

O objetivo deste curso é proporcionar ao aluno uma compreensão do processo de texturização avançada em sistemas PBR, a fim de aprimorar projetos de escultura digital. Para isso, o aluno aprenderá outras questões, como o domínio e uso de outras modalidades avançadas de modelagem orgânica, como *Edit Poly* e *Splines*, *baked* de texturas *Hard Surface* e orgânicas ou a aplicação também avançada de algumas ferramentas líderes do setor, como o *Substance Painter* ou *ZBrush*.



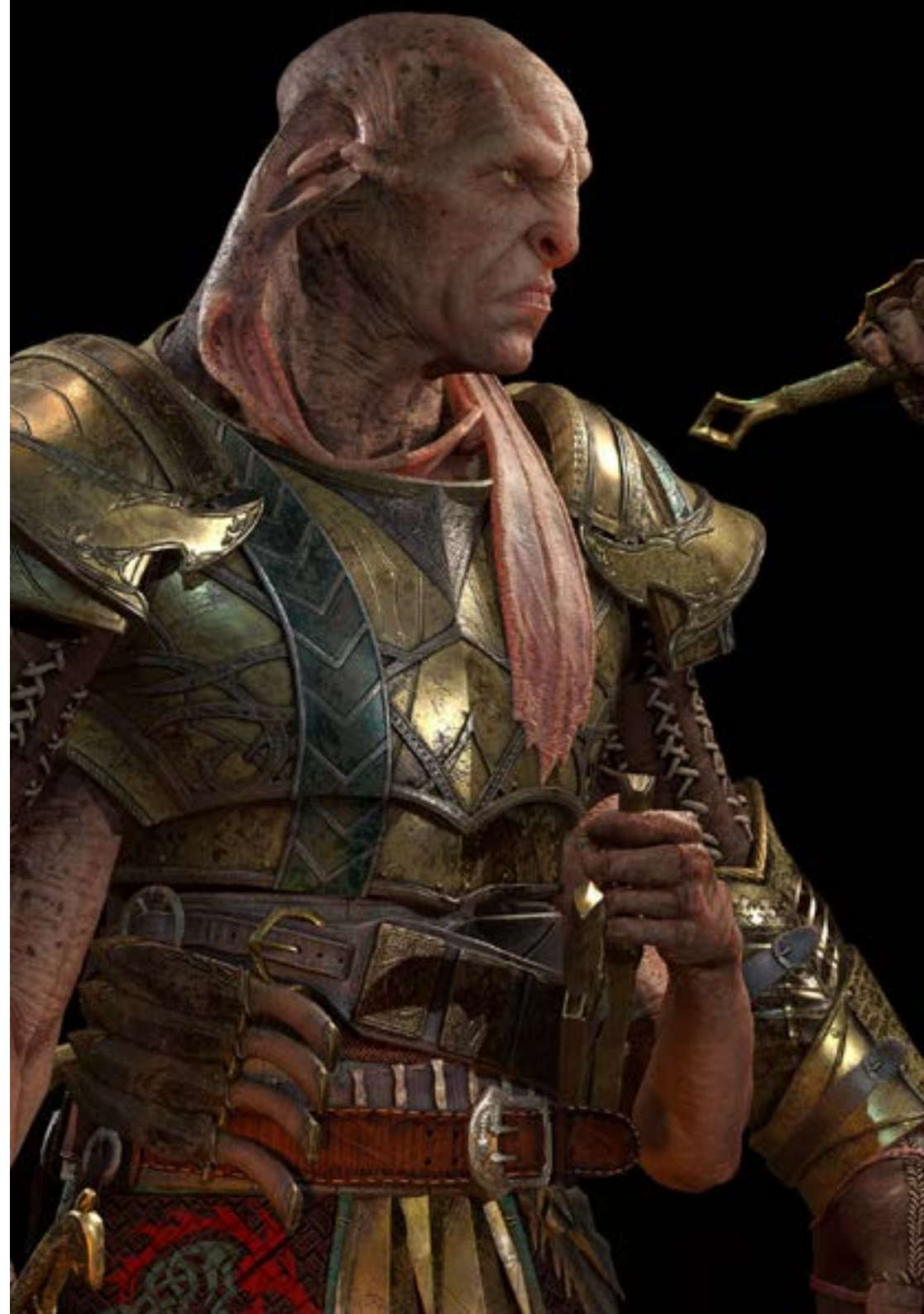
“

Aprenda a utilizar as principais ferramentas da área, tais como Substance Painter ou ZBrush no processo de texturização para melhorar os projetos de escultura digital"



Objetivos gerais

- ◆ Compreender 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
- ◆ Administrar e utilizar de forma avançada diversos sistemas de modelagem orgânica, *Edit poly* e *Splines*
- ◆ Obter acabamentos especializados em *Hard Surface* e infoarquitetura
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Usar mapas e materiais de textura PBR
- ◆ Empregar modificadores de texturas
- ◆ Aplicar *softwares* geradores de mapas
- ◆ Criar *bake* de texturas
- ◆ Gerenciar a texturização para gerar melhorias em nossa modelagem
- ◆ Utilizar de maneira Complexo os sistemas de importação e exportação entre programas
- ◆ Administrar de forma avançado o *Substance Painter*

“

Este curso foi elaborado para proporcionar ao aluno as melhores habilidades em diferentes áreas da aplicação da escultura digital”

03

Direção do curso

Profissionais e especialistas do mais alto prestígio na área de modelagem tridimensional e escultura digital compõem o corpo docente e diretivo deste curso. Através de métodos inovadores, a equipe de professores transmitirá seus conhecimentos de forma prática para que o aluno compreenda e, posteriormente, consiga integrá-los ao seu desempenho profissional. Por esta razão, a TECH se empenha em ministrar seus programas com a metodologia *re-learning* e *learning by doing*, estimulando uma aprendizagem autônoma e prática para o aluno.



“

Obtenha uma aprendizagem prática e coloque à prova suas habilidades e competências através deste plano de estudos elaborado pela TECH”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- Modelador 2D/3D freelancer e generalista
- Arte conceitual e modelagem 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV. Valladolid
- Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madrid
- Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)
- Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC Madrid



04

Estrutura e conteúdo

As capacitações desenvolvidas pela TECH possuem um formato que o aluno poderá assimilar de forma progressiva e autônoma, portanto, o conteúdo apresenta inicialmente informações preliminares e posteriormente passa aos conceitos mais práticos e diretamente aplicáveis. Este abrangente curso percorre várias questões importantes a serem consideradas para a texturização na escultura digital.



“

De forma progressiva e autônoma: é o tipo de aprendizagem que a TECH estimula, para que você consolide seus conhecimentos”

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 especulação
- 1.4. Melhorias na malha
 - 1.4.1. Mapa de normais
 - 1.4.2. Mapa de deslocamentos
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestores de texturas
 - 1.5.1. *Photoshop*
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemas online
 - 1.5.3. Escaneamento 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. Exportação e importação
 - 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. Tratamentos de materiais
- 1.10. *Substance Painter* avançado
 - 1.10.1. Efeitos realistas
 - 1.10.2. Melhorar os *baked*
 - 1.10.3. Materiais SSS, pele humana

“

Matricule-se agora: em apenas seis semanas você será um especialista em texturização para escultura digital”

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 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 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 irá experimentar uma forma 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.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

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

“

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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática 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, 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 o 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, 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 dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, 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, ciência 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 especialização, 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 estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado 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 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.



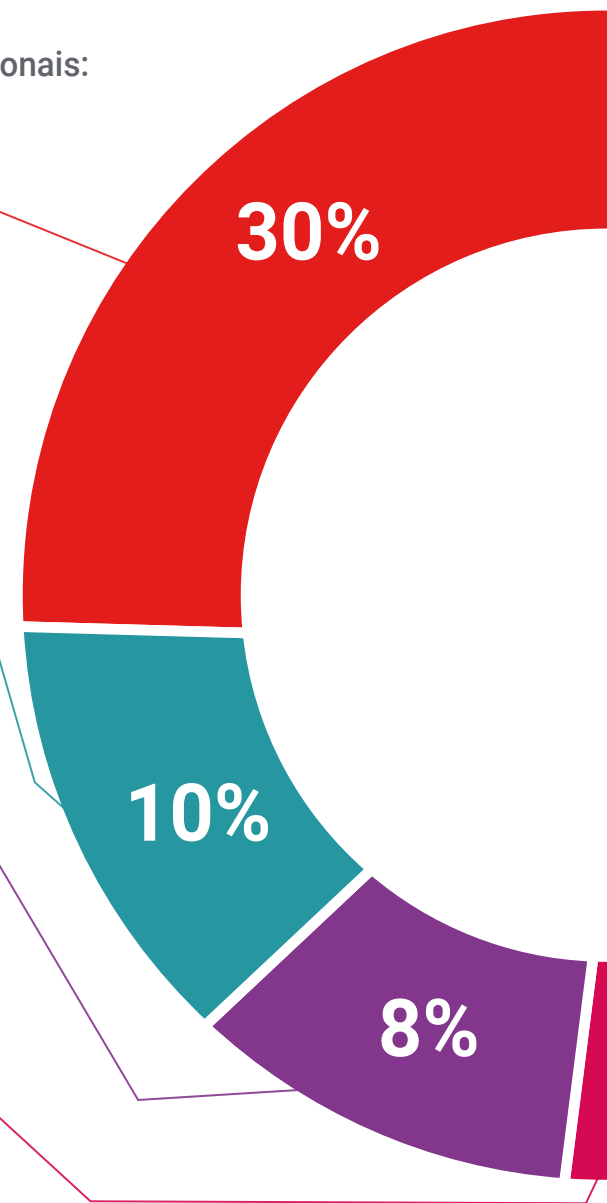
Práticas de habilidades e competências

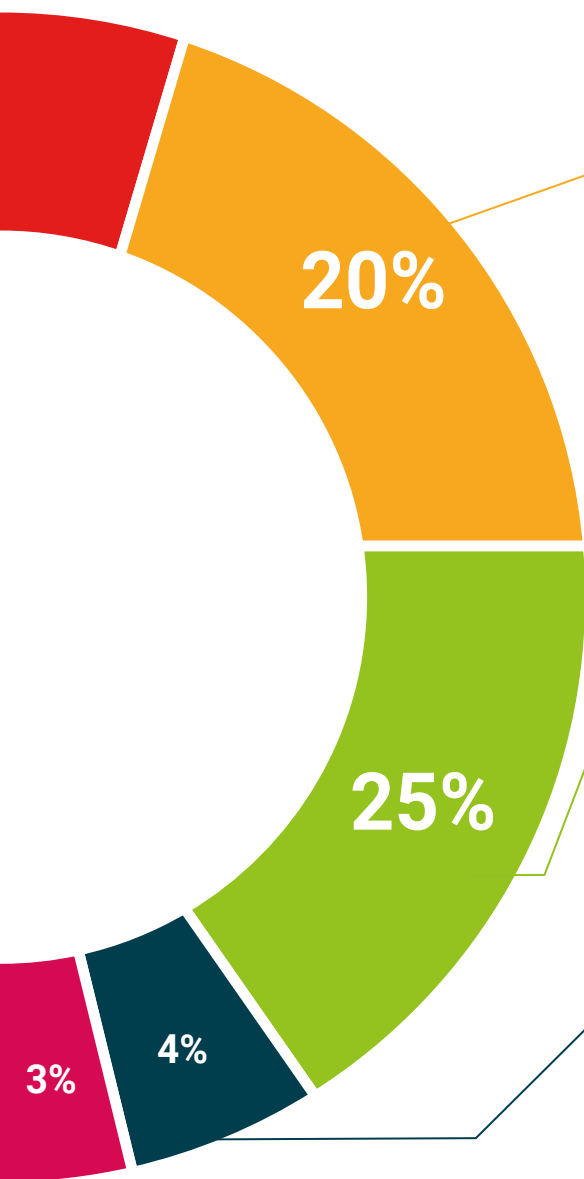
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

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

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Texturização para Escultura Digital 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 Texturização para Escultura Digital** 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 Texturização para Escultura Digital**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



*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 qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
Texturização para
Escultura Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Texturização para Escultura Digital