

Curso

SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual



Curso SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

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

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

A indústria de videogames baseada na tecnologia da realidade virtual estima que, no futuro, haverá o dobro de *gamers* conectados em comparação com os números atuais. Diante de um setor em plena ascensão, o profissional que pretenda estar presente nos melhores estúdios de criação de títulos deverá especializar-se e apresentar um dossiê com seus melhores designs. Nessa capacitação, a equipe docente especializada na área do design simulará a encomenda de um projeto para um videogame de realidade virtual. Dessa forma, o profissional poderá produzir um *Sci-Fi Environment* completo e impecável. O método de ensino online, o sistema *relearning* e os resumos em vídeo facilitarão a consolidação de todos os conhecimentos abordados nessa capacitação.





“

Prepare-se para uma indústria de games de realidade virtual em plena expansão. Apresente o seu melhor Sci-Fi Environment aos grandes estúdios da indústria"

O curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual prepara o profissional para apresentar suas criações em 3D de forma otimizada em uma indústria de videogames que está à procura de profissionais mais qualificados e especializados.

Esse programa fornecerá ao profissional as ferramentas fundamentais para a criação de assets de qualidade e um SCI-Fi *Environment* à altura dos grandes designers do setor de games. O meticuloso trabalho criativo contará com a orientação de uma equipe de professores que domina a técnica e os softwares mais utilizados na área do design para videogames e da realidade virtual.

Esse ensino eminentemente prático permitirá ao profissional otimizar recursos e processos de trabalho, possibilitando discernir onde investir mais ou menos tempo no projeto, dependendo do resultado desejado. Essa formação está alinhada com as demandas das empresas que atuam nessa área, auxiliando o profissional a impulsionar sua carreira.

Trata-se de uma grande oportunidade proporcionada pela TECH para o aluno que pretenda ampliar seus conhecimentos através de um sistema *relearning* e de um método de ensino online altamente flexível. A grande variedade de recursos multimídia e a aprendizagem baseada em casos reais completarão um programa desenvolvido para o profissional do design 3D do presente e do futuro.

Este **Curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte na Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ 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



Esta capacitação irá ajudá-lo a impulsionar sua carreira na indústria de videogames"

“

Suas criações artísticas são fantásticas, agora você só precisará apresentar um excelente dossiê”

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.

O seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada 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.

Especialize-se no design artístico de videogames em realidade virtual e garanta o seu futuro profissional.

Supere-se e crie um SCI-FI Environment que surpreenderá os grandes estúdios de games de realidade virtual.



02

Objetivos

O plano de estudos deste curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual explicará ao profissional como realizar com eficiência um *Environment* do início ao fim. Além disso, o aluno será capaz de identificar quais são as melhores opções a serem aplicadas, dependendo do design e do programa utilizado. Nesse processo de aprendizagem, a equipe de professores fornecerá as principais dicas para a realização de um projeto real de modelagem de alta qualidade para videogames de realidade virtual.



“

Matricule-se neste curso para obter as diretrizes necessárias na realização de projetos eficientes na indústria de videogames de realidade virtual"



Objetivos Gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o *baked* em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um *dossiê* e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam adequadamente ao *pipelinedo* aluno





Objetivos Específicos

- ◆ Consolidar os conhecimentos adquiridos
- ◆ Entender a utilidade de todas as dicas aplicadas a um projeto real
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam adequadamente ao *pipeline* do aluno
- ◆ Contar com um trabalho de qualidade profissional em seu dossiê

“

A simulação de casos reais neste programa lhe permitirá colocar-se à altura dos grandes designers de modelagem 3D da indústria de videogames em realidade virtual”

03

Direção do curso

A equipe de professores que ministrará esse programa foi selecionada pela TECH Universidade Tecnológica de acordo com sua filosofia de proporcionar uma educação de elite acessível para todos os alunos. Para alcançar uma qualificação na área de videogames em realidade virtual, essa capacitação será ministrada por professores altamente qualificados. Sua grande contribuição para este ensino, juntamente com a variedade de recursos multimídia, serão os pontos fortes desta capacitação, o que possibilitará o crescimento profissional do aluno.



“

A experiência da equipe de professores na indústria de videogames será fundamental para conhecer a demanda do setor”

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista Sênior 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 ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- Formado 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 de Videogames pela U-tad de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa foi desenvolvido por uma excelente equipe de professores partindo de uma perspectiva eminentemente prática, permitindo ao profissional que busca integrar sua criatividade e arte aos melhores videogames de realidade virtual. O aluno aperfeiçoará sua técnica ao longo das seis semanas do programa, explorando todos os elementos e ferramentas utilizados na criação de um *Sci-Fi Environment* de alta qualidade.



“

Uma capacitação especialmente desenvolvida para você, possibilitando visualizar suas criações artísticas nos melhores títulos da indústria”

Módulo 1. Sci-Fi Environment

- 1.1. Sci-Fi *concept* e planejamento
 - 1.1.1. Referências
 - 1.1.2. Planejamento
 - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Implementação em Unity
 - 1.2.1. Importação do *Blockout* e verificando a escala
 - 1.2.2. *Skybox*
 - 1.2.3. Arquivos e materiais *preliminares*
- 1.3. Módulos 1: solos
 - 1.3.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.3.2. UVs e *Baked*
 - 1.3.3. Texturização
- 1.4. Módulos 2: paredes
 - 1.4.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.4.2. UVs e *Baked*
 - 1.4.3. Texturização
- 1.5. Módulos 3: tetos
 - 1.5.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.5.2. Retopologia, UVs e *Baked*
 - 1.5.3. Texturização
- 1.6. Módulos 4: extras (tubulações, grades, etc.)
 - 1.6.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.6.2. UVs e *Baked*
 - 1.6.3. Texturização
- 1.7. *Hero Asset* 1: portas mecânicas
 - 1.7.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.7.2. Retopologia, UVs e *Baked*
 - 1.7.3. Texturização





- 1.8. *Hero Asset 2: câmara de hibernação*
 - 1.8.1. Modelagem modular *High to Low*
 - 1.8.2. Retopologia, UVs e *Baked*
 - 1.8.3. Texturização
- 1.9. Em Unity
 - 1.9.1. Importação de texturas
 - 1.9.2. Aplicação de materiais
 - 1.9.3. Iluminação de cenas
- 1.10. Finalização de projeto
 - 1.10.1. Visualização em realidade virtual
 - 1.10.2. *Prefab* e exportação
 - 1.10.3. Conclusões

“

Suas criações em 3D merecem uma apresentação e excelentes resultados. Conquiste esse objetivo com esta capacitação”

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.



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*”

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

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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.



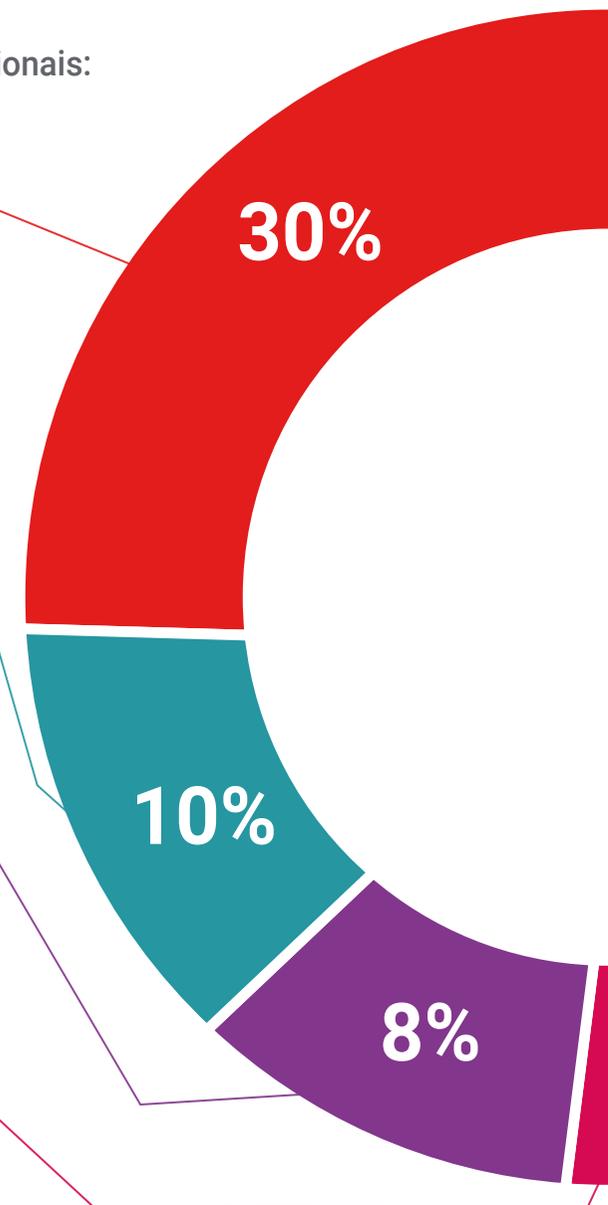
Práticas de habilidades e competências

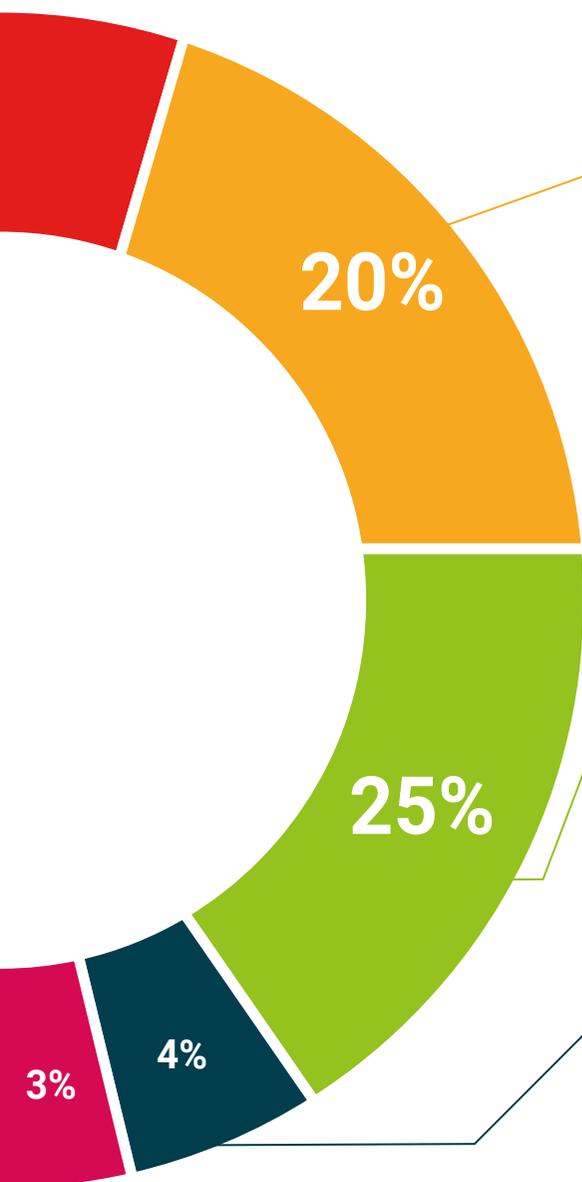
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual** 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 SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



futuro

saúde confiança pessoas

informação orientadores

educação certificação ensino

garantia aprendizagem

instituições tecnologia

comunidade compromisso

atenção personalizada

conhecimento inovação

presente qualidade

desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Curso
SCI -Environment na Arte
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

SCI -Environment na Arte para Realidade Virtual

