

Curso

UVs na Arte para Realidade Virtual



Curso

UVs 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.techtitute.com/br/videogame/curso/uvs-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

O correto mapeamento de texturas é um dos fatores determinantes para um excelente design de modelagem 3D. Essa é uma técnica fundamental para o profissional que deseja avançar em sua carreira artística, especialmente quando se trata de imergir no setor de videogames baseados em realidade virtual. Além disso, este programa fornecerá as ferramentas necessárias para obter excelentes UVs e aproveitar ao máximo as texturas de figuras tridimensionais. A destacada equipe de professores desta capacitação oferecerá ao aluno simulações de casos reais que facilitará a aprendizagem e enriquecerá o conteúdo com atualizados e avançados materiais multimídia.





“

Crie UVs de qualidade em seus projetos 3D e avance em sua carreira no setor de videogames tridimensionais”

O curso de UVs na Arte para Realidade Virtual está direcionado ao profissional e ao artista criativo que deseja aprimorar suas técnicas de mapeamento 3D, especialmente em suas criações voltadas para os videogames de realidade virtual.

Essa capacitação fornecerá uma base sólida de conhecimentos sobre os fundamentos de UVs, que permitirá ao aluno aperfeiçoar a técnica de programas como o *Zbrush*, o *TopoGun* ou o *Rizom*. Além disso, o profissional disposto a especializar-se nessa área terá à sua disposição uma equipe de professores especializada, oferecendo as diretrizes e as ferramentas necessárias para aprimorar-se em UVs e no design de modelagem 3D.

Trata-se de uma excelente oportunidade para avançar em um dos setores de tecnologia mais avançados da última década. Para isso, o aluno receberá uma capacitação 100% online, permitindo maior flexibilidade em sua aprendizagem. O profissional precisará dispor de um dispositivo com acesso à internet para explorar a plataforma virtual e os recursos multimídia, as leituras complementares e as simulações de casos reais.

Este **Curso de UVs 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, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



Através deste programa, você obterá maior realismo em suas criações artísticas, dominando as técnicas de UVs”

“

O setor de games em realidade virtual exige cada vez mais profissionais especializados. Matricule-se nesta capacitação”

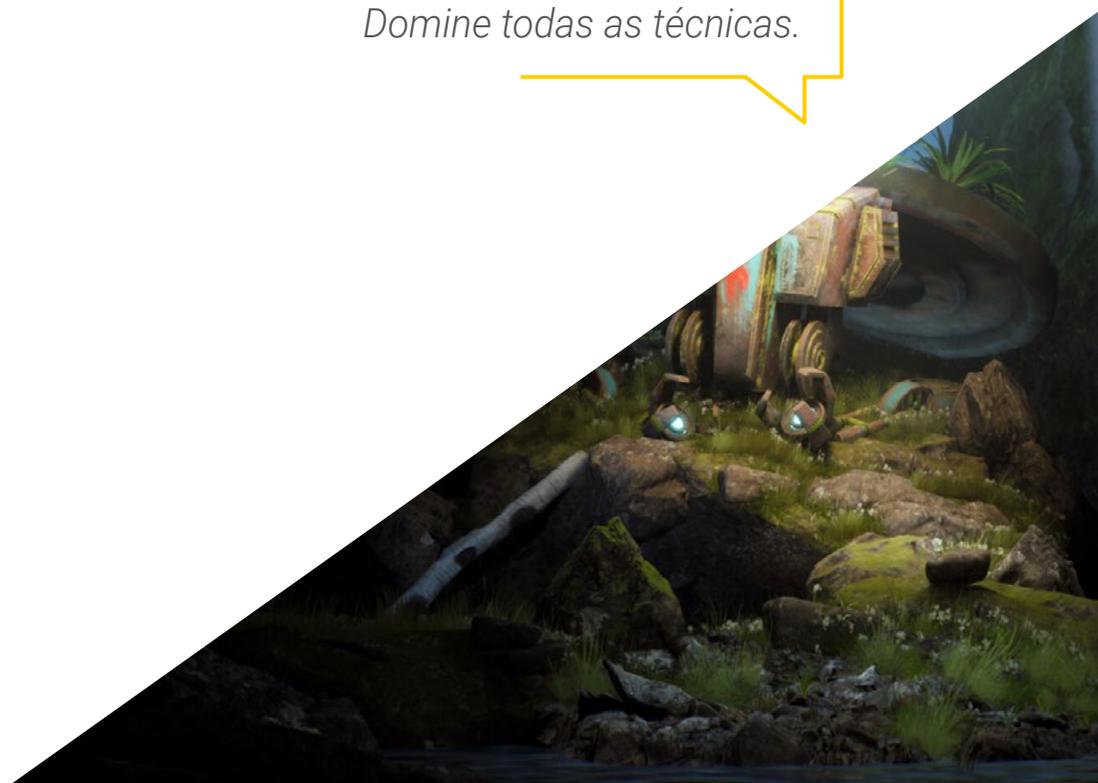
A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

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.

Suas criações artísticas em 3D terão um ótimo resultado graças à aprendizagem proporcionada por este curso.

A indústria de games em realidade virtual está à espera da sua modelagem 3D. Domine todas as técnicas.



02

Objetivos

Nesta capacitação, o profissional que busca especializar-se em suas técnicas de criação e modelagem poderá dominar todas as ferramentas que permitam a criação de UVs, incluindo o inovador programa Zbrush. Além disso, será possível aproveitar ao máximo o espaço das UVs e masterizar em diferentes programas, alguns como o *Rizom*, que apenas alguns designers gráficos dominam de forma perfeita. Nessa experiência acadêmica, o aluno será guiado por uma equipe de professores especializada na área de videogames de realidade virtual.



“

*Sua meta está mais próxima de ser alcançada.
Aperfeiçoe suas criações 3D e obtenha resultados
de qualidade graças a este programa”*



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

- ◆ Dominar as ferramentas de UVs disponíveis em ZBrush
- ◆ Saber onde cortar uma modelagem
- ◆ Aproveitar ao máximo o espaço das UVs
- ◆ Masterizar Rizom UV ferramenta especializada

“

Os recursos multimídia e o sistema Relearning irão ajudá-lo em sua aprendizagem com este curso de UVs na Arte para Realidade Virtual”

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica disponibilizará uma educação de elite ao alcance de todos os alunos. Em seus programas, são selecionados cuidadosamente os professores para oferecer conteúdos de qualidade e uma experiência satisfatória ao longo de toda a formação. Para esta capacitação, reunimos uma equipe de professores especializada na área do design artístico e da criação de videogames de realidade virtual, proporcionando ao profissional os conhecimentos mais atualizados.





“

A equipe docente especializada transmitirá todo o seu conhecimento e experiência neste programa, contribuindo para o seu crescimento profissional no setor de videogames de realidade virtual”

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

Professores

Sr. Mario Márquez Maceiras

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



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos dessa capacitação abordará detalhadamente os fundamentos avançados das UVs. O aluno aprenderá sobre as principais ferramentas utilizadas nos programas normalmente adotados pelos principais estúdios que projetam e criam videogames de realidade virtual. Além disso, o profissional matriculado nesta capacitação estará imerso na criação de um excelente mapeamento. A equipe de professores elaborou uma grande variedade de recursos interativos e de casos práticos reais, além do sistema *Relearning* que auxiliará no aperfeiçoamento dessa técnica de modelagem 3D.



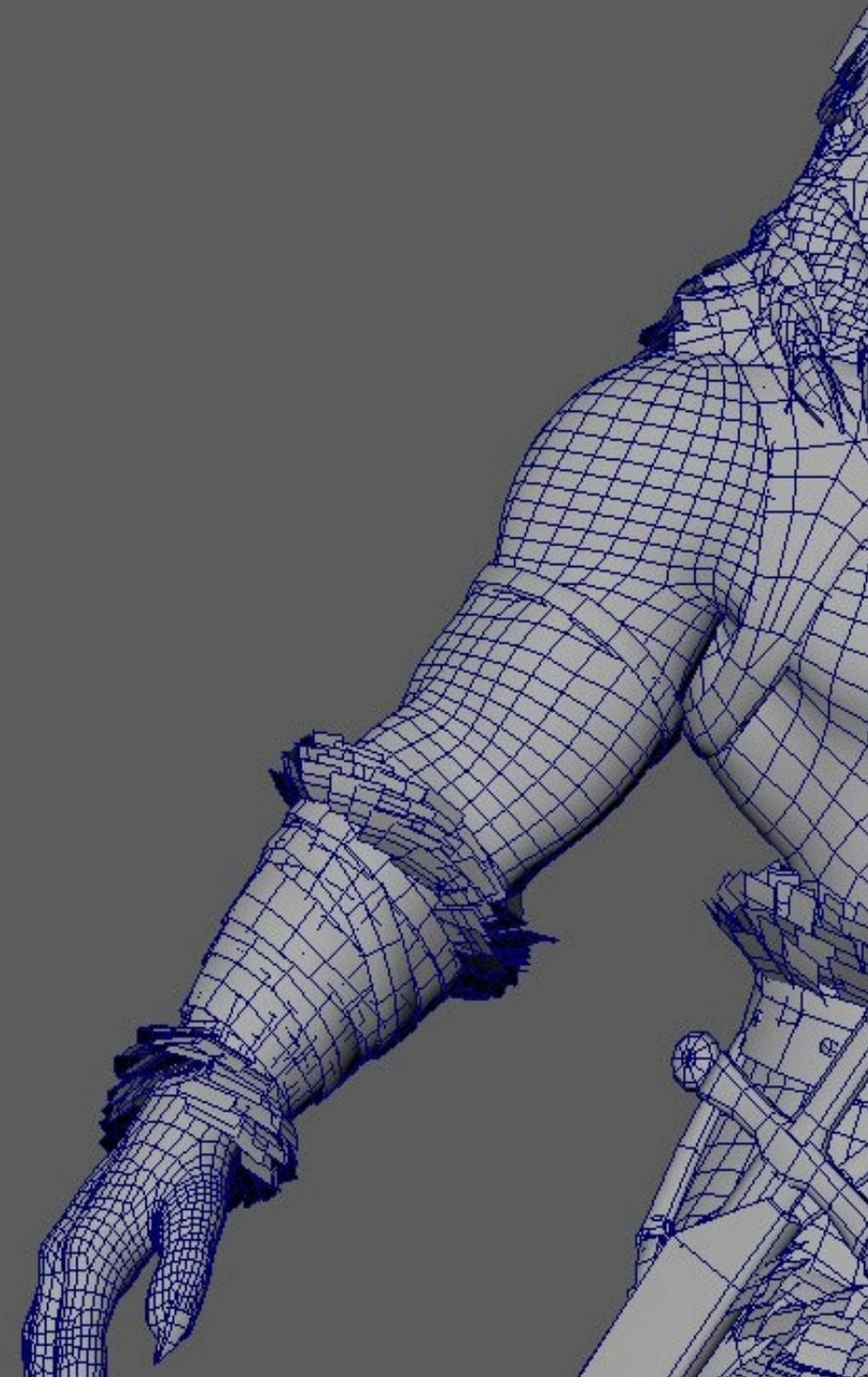


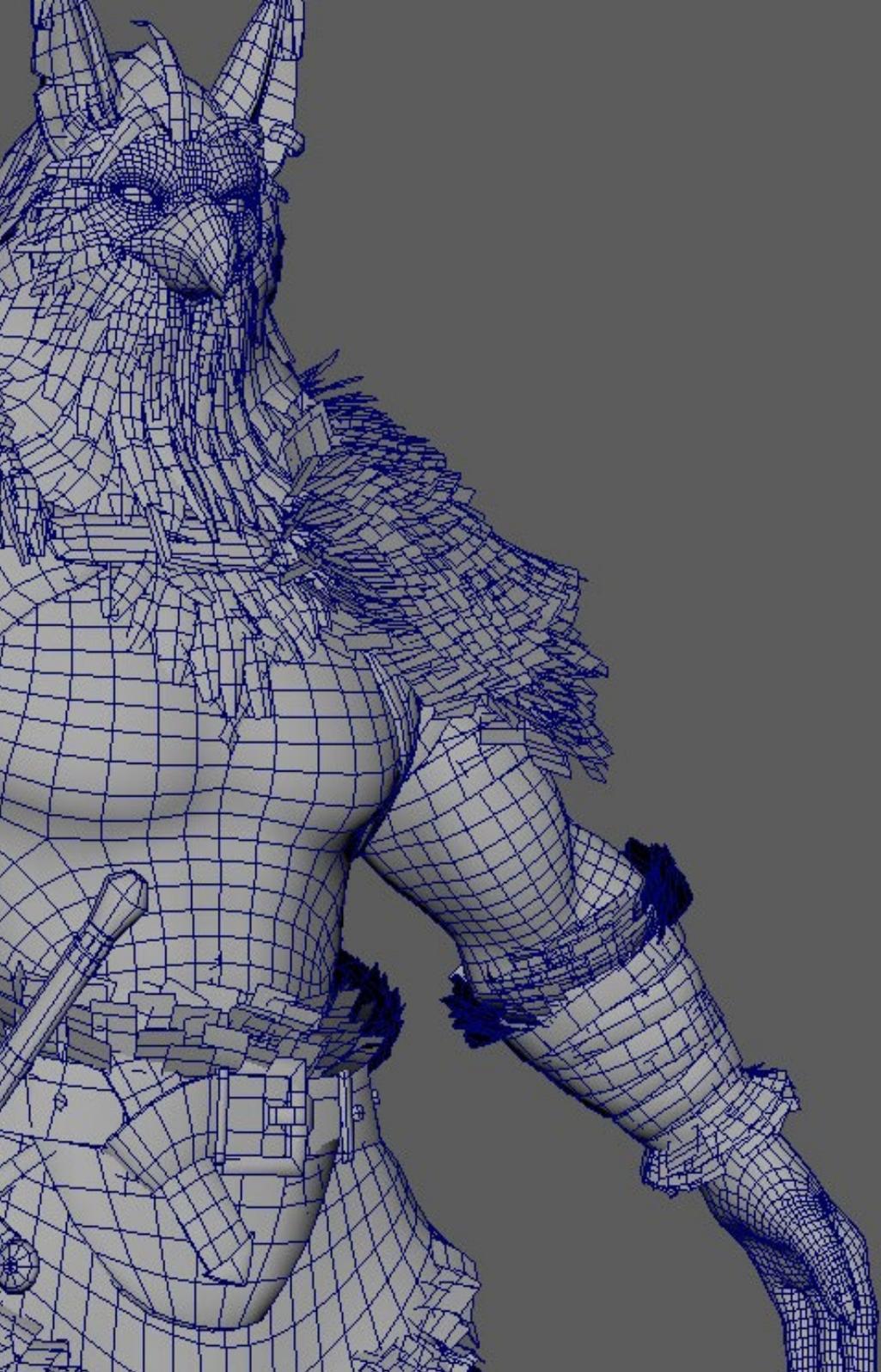
“

Uma capacitação 100% online desenvolvida para que você possa acessá-la a qualquer momento”

Módulo 1. UVs

- 1.1. UVs avançadas
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. Cortes
 - 1.1.3. Densidade de textura
- 1.2. Criação de UVs em *Zbrush-UV Master*
 - 1.2.1. Controles
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. Topologia *Unusual*
- 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. *Controle Painting*
- 1.6. *Rizom UV*
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. A interface
 - 1.6.3. Importação com UVs ou sem UVs
- 1.7. *Seams and 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 mais Tools*
 - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip e Fit*
 - 1.9.2. *Topo Copy 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*



Conheça os segredos para obter um mapeamento 3D de alta qualidade em sua modelagem para videogames de realidade virtual"

05

Metodologia

Esta capacitação 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, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O Método do Estudo de Caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“

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

O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do estudo de 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 alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o Método do Estudo de Caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como 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 nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com múltiplos 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 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 a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de 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 de estudos, 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 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos 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.



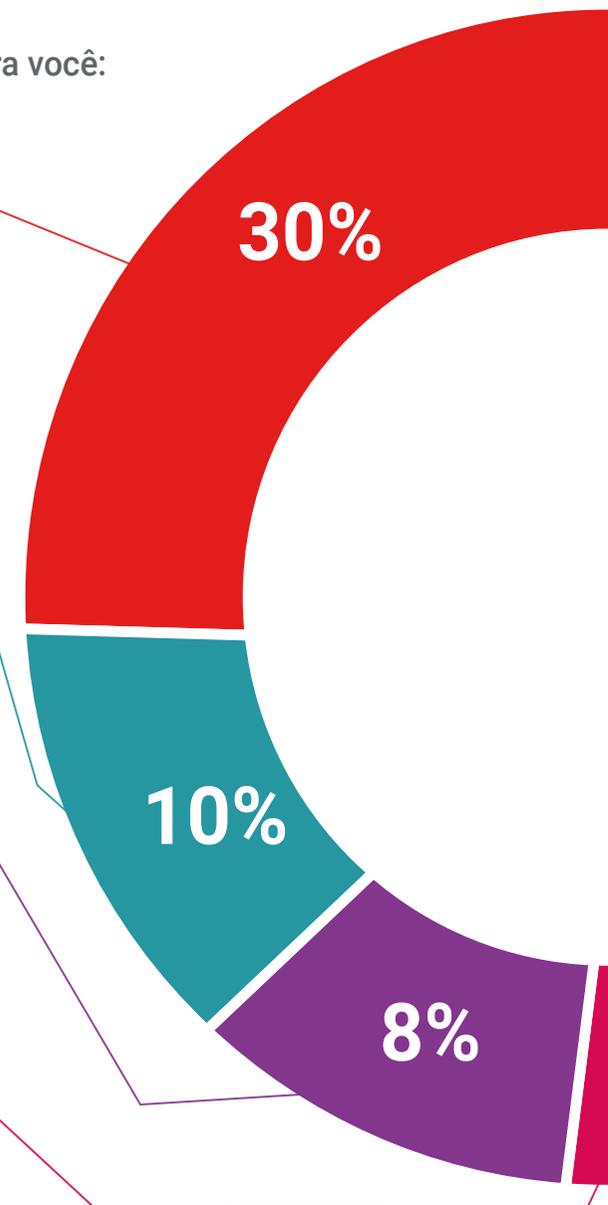
Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto 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 for necessário para complementar sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no 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, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

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



06

Certificado

O Curso de UVs na Arte para Realidade Virtual 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 UVs 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 UVs na Arte para Realidade Virtual**

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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
UVs 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

UVs na Arte para Realidade Virtual

