

Curso

Uvs e Texturização 3D com Allegorithmic



Curso

Uvs e Texturização 3D com Allegorithmic

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/uvs-texturizacao-3d-allegorithmic

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

A texturização nos videojogos é fundamental. Os jogadores são meticolosos quando se trata de examinar até os mais pequenos detalhes dos seus jogos favoritos, pelo que qualquer erro no mapeamento de um modelo levará inevitavelmente à sua descoberta, pondo em causa o trabalho do departamento de modelação 3D. Por esta razão, para aceder aos melhores lugares na indústria, é necessário ter um conhecimento profundo das técnicas mais avançadas de mapeamento e texturização. Graças a este certificado da TECH, o aluno aprenderá os segredos escondidos em programas como o Substance Painter ou o Mari, a fim de os dominar e passar para melhores cargos ou projetos profissionais.





“

Esta capacitação será fundamental quando decidir progredir profissionalmente para melhores estúdios de design ou para criar o seu próprio videojogo"

A qualidade final de um modelo 3D depende, em grande medida, de um mapeamento UV correto e de uma texturização cuidadosa e detalhada. Com o devido cuidado neste processo final, podem ser alcançados resultados impressionantes, dignos dos jogos triplo A mais poderosos da indústria.

Os designers 3D que queiram fazer uma distinção notável no seu trabalho e percurso profissional têm de ser especialistas nas principais ferramentas de mapeamento e texturização, pois mesmo na animação cinematográfica, a perícia dos modeladores envolvidos é essencial para alcançar o melhor resultado possível.

Tratando-se de um software complexo e com múltiplas utilizações, esta certificação centra-se nos aspetos mais essenciais e úteis para o aluno, indo diretamente aos conteúdos mais relevantes que o posicionarão como um designer exemplar para assumir importantes trabalhos de texturização e mapeamento de modelos.

Um curso que, com o seu formato 100% online, permite ao aluno a flexibilidade necessária para o conciliar com as suas outras tarefas ou responsabilidades profissionais e pessoais. Esta capacitação elevará o seu talento profissional a novos níveis, permitindo-lhe aceder a projetos de videojogos muito melhores.

Este **Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic** 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 modelação 3D
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ a disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



“ Sendo um especialista em Substance Painter e Mari, não demorará muito até que surjam projetos mais ambiciosos e poderosos relacionados com videojogos ”

“

Se alguma vez pensou que poderia texturizar os modelos de cidades como Los Santos, Night City ou Rapture, este Curso Universitário aproxima-o desse futuro desejado”

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-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.

O mapeamento e a texturização corretos dos seus modelos 3D darão um acabamento ainda mais profissional ao seu portefólio pessoal.

Destacar-se-á no seu departamento sendo a referência quando se trata de modelar ou texturizar qualquer tipo de trabalho.



02

Objetivos

Esta certificação tem como propósito influenciar positivamente a carreira profissional dos seus alunos, proporcionando-lhes uma certificação fundamental no mundo da modelação 3D para acederem a cargos e projetos de maior prestígio. Graças ao esforço da TECH em reunir um grupo de professores com experiência no setor, o aluno dirige os seus esforços para onde realmente importa, atendendo às exigências mais urgentes do mercado dos videojogos.





“

O seu objetivo profissional é evoluir pessoal, salarial e profissionalmente. A TECH cobre-o em todos os aspetos com a certificação 3D mais essencial do mercado na sua área”



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- ◆ Domínio da retopologia, UVs e texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelação 3D
- ◆ Obter as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





Objetivos específicos

- ◆ Estudar a forma mais otimizada das UV's no software Maya e os sistemas de UDIM
- ◆ Desenvolver os conhecimentos para texturizar no Substance Painter destinado a videojogos
- ◆ Obter os conhecimentos para texturizar no **software** Mari para modelos hiper-realistas
- ◆ Aprender a criar texturas XYZ e mapas de *Displacement* nos nossos modelos
- ◆ Aprender a importar as nossas texturas para o Maya

“

Se quer aceder aos melhores cargos na indústria dos videojogos, precisa desta capacitação. Não hesite e inscreva-se agora”

03

Direção do curso

O Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic conta com o corpo docente mais versado na utilização desta ferramenta, uma vez que os seus anos de experiência na criação e texturização de modelos 3D garantem a qualidade dos conteúdos. Ao aderir a este curso, o aluno beneficia da orientação de professores que conhecem bem as suas necessidades enquanto profissional, o que precisa de fazer para atingir os seus objetivos e a melhor forma de otimizar o seu fluxo de trabalho na criação de texturas e mapeamentos para os seus projetos.





“

Está prestes a fazer um enorme investimento em qualidade ao escolher os melhores professores possíveis para melhorar o seu desempenho em Substance Painter e Mari"

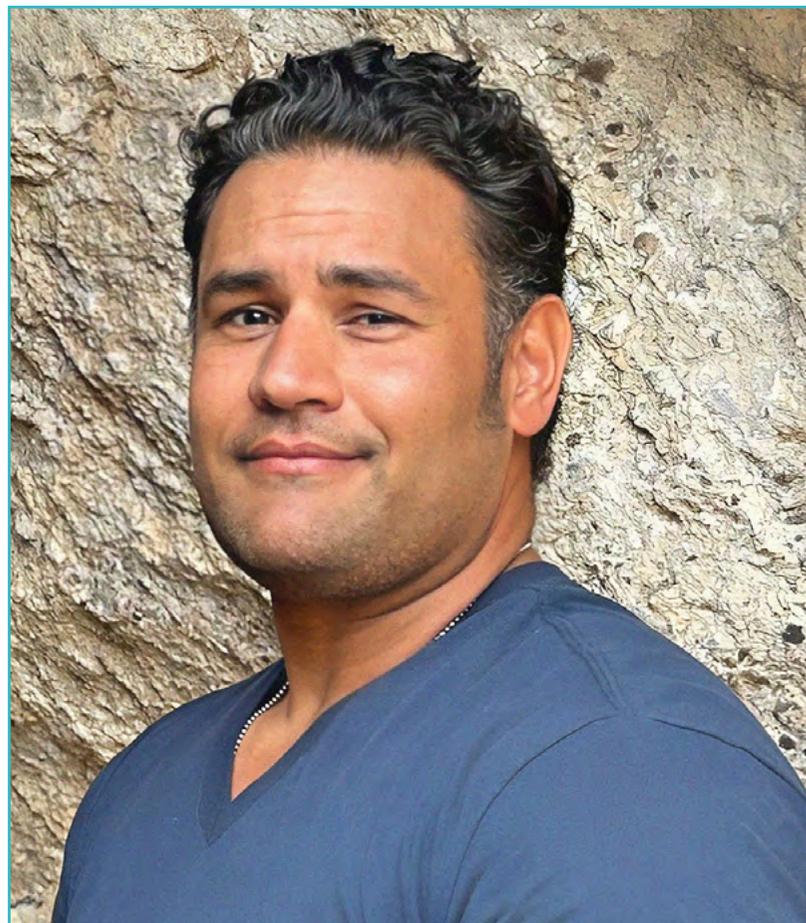
Diretor Convidado Internacional

Joshua Singh é um profissional destacado com mais de 20 anos de experiência na indústria de videogames, reconhecido internacionalmente por suas habilidades em direção de arte e desenvolvimento visual. Com uma sólida formação em softwares como Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop, ele deixou uma marca significativa no campo do design de jogos. Além disso, sua experiência abrange o desenvolvimento visual tanto em 2D quanto em 3D, e ele se destaca por sua capacidade de resolver problemas de maneira colaborativa e reflexiva em ambientes de produção.

Como Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Joshua colaborou e guiou equipes de elite de artistas, garantindo que as obras atendam aos padrões de qualidade exigidos. Ele também atuou como Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc., onde criou um ambiente seguro para sua equipe e foi responsável por todos os ativos de personagens em videogames.

Com uma trajetória notável que inclui cargos de liderança em empresas como Wildlife Studios e Wavedash Games, Joshua Singh tem sido um defensor do desenvolvimento artístico e um mentor para muitos na indústria. Sua experiência também inclui passagens por grandes e renomadas empresas como Blizzard Entertainment e Riot Games, onde trabalhou como Artista Sênior de Personagens. Entre seus projetos mais relevantes, destacam-se sua participação em videogames de enorme sucesso, como *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* e *Overwatch*.

Sua habilidade para unificar a visão de Produto, Engenharia e Arte tem sido fundamental para o sucesso de numerosos projetos. Além de seu trabalho na indústria, ele compartilhou sua experiência como instrutor na prestigiada Gnomon School of VFX e foi palestrante em eventos renomados como o Tribeca Games Festival e a ZBrush Summit.



Sr. Singh, Joshua

- Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Califórnia, Estados Unidos
- Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc
- Diretor de Arte na Wildlife Studios
- Diretor de Arte na Wavedash Games
- Artista Sênior de Personagens na Riot Games
- Artista Sênior de Personagens na Blizzard Entertainment
- Artista na Iron Lore Entertainment
- Artista 3D na Sensory Sweep Studios
- Artista Sênior na Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudos Gerais pela Universidade Estadual de Dixie
- Certificado em Design Gráfico pelo Eagle Gate College

“

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo.”

Direção



Dra. Carla Gómez Sanz

- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Artista conceitual, modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- ♦ Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videojogos e cinema na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som



04

Estrutura e conteúdo

Os estudantes procuram a máxima eficácia neste tipo de programa de ensino, razão pela qual a TECH utilizou a metodologia educativa mais vanguardista para a elaboração de todos os conteúdos do programa. Através do relearning, o aluno assimila conceitos como a criação e a preparação de UVs ou detalhes avançados de mapeamento de forma muito mais natural. Isto é complementado por um forte apoio em conteúdos práticos e reais, em que o aluno observa como texturizar corretamente todo o tipo de trabalhos e modelos 3D. Isto permite um ensino contextualizado, em que o aluno vai aperfeiçoando a sua própria metodologia de trabalho à medida que o Curso avança.





“

Aprenderá a texturizar e a criar mapas UV de uma forma prática, com as versões mais recentes do Substance Painter e do Mari”

Módulo 1. UVs y texturização com Allegorithmic Substance Painter e Mari

- 1.1. Criação de UVs de alto nível no Maya
 - 1.1.1. Uvs faciais
 - 1.1.2. Criação e *Layout*
 - 1.1.3. Advanced UVs
- 1.2. Preparação de UVs para sistemas UDIMs com foco em modelos de grande produção
 - 1.2.1. UDIMs
 - 1.2.2. UDIMs no Maya
 - 1.2.3. Texturas em 4K
- 1.3. Texturas XYZ: O que são e como utilizá-las?
 - 1.3.1. XYZ. Hiper-realismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Mapas de texturas*
- 1.4. Texturização: videogames e cinema
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Tipos de texturização
- 1.5. Texturização no Substance Painter destinado a videogames
 - 1.5.1. Bake com high a low poly
 - 1.5.2. Texturas PBR e a sua importância
 - 1.5.3. Zbrush com Substance Painter
- 1.6. Acabamento de texturas no Substance Painter
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturização de modelos
 - 1.6.3. Cicatrizes, sardas, tatuagens, pinturas e maquiagem





- 1.7. Texturização facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas a cor
 - 1.7.1. Texturas XYZ no Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Correção de erros
- 1.8. Texturização facial hiper-realista com texturas XYZ e mapas a cor
 - 1.8.1. Interface do Mari
 - 1.8.2. Texturização no Mari
 - 1.8.3. Projeção das texturas da pele
- 1.9. Pormenores avançados de Mapas de *Displacements* no Zbrush e no Mari
 - 1.9.1. Pintura de texturas
 - 1.9.2. Displacement para o hiper-realismo
 - 1.9.3. Criação de *Layers*
- 1.10. *Shading* e implementação de texturas no Maya
 - 1.10.1. *Shaders* da pele no Arnold
 - 1.10.2. Olho hiper-realista
 - 1.10.3. Retoques e conselhos



Realize os seus sonhos, evolua profissionalmente e crie os modelos 3D com que sempre sonhou graças a este Curso"

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

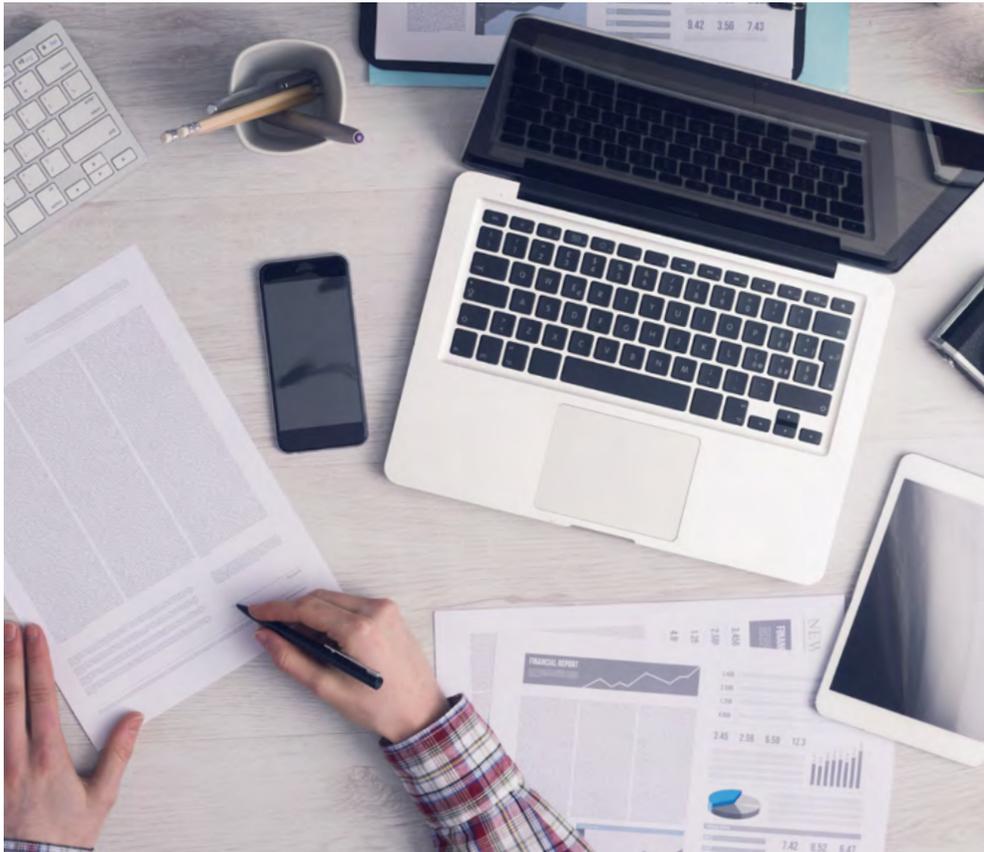
O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

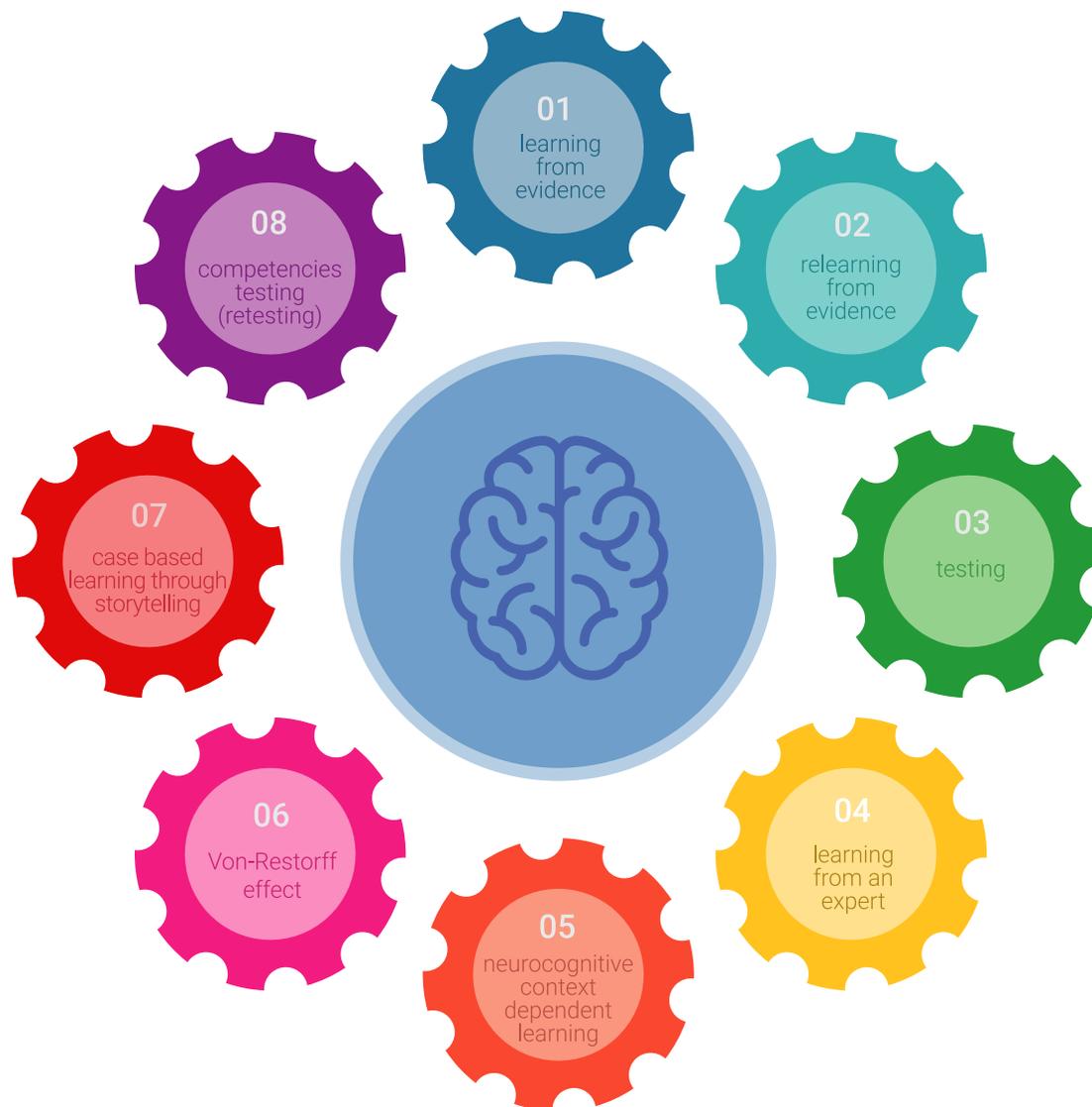
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

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

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Práticas de aptidões e competências

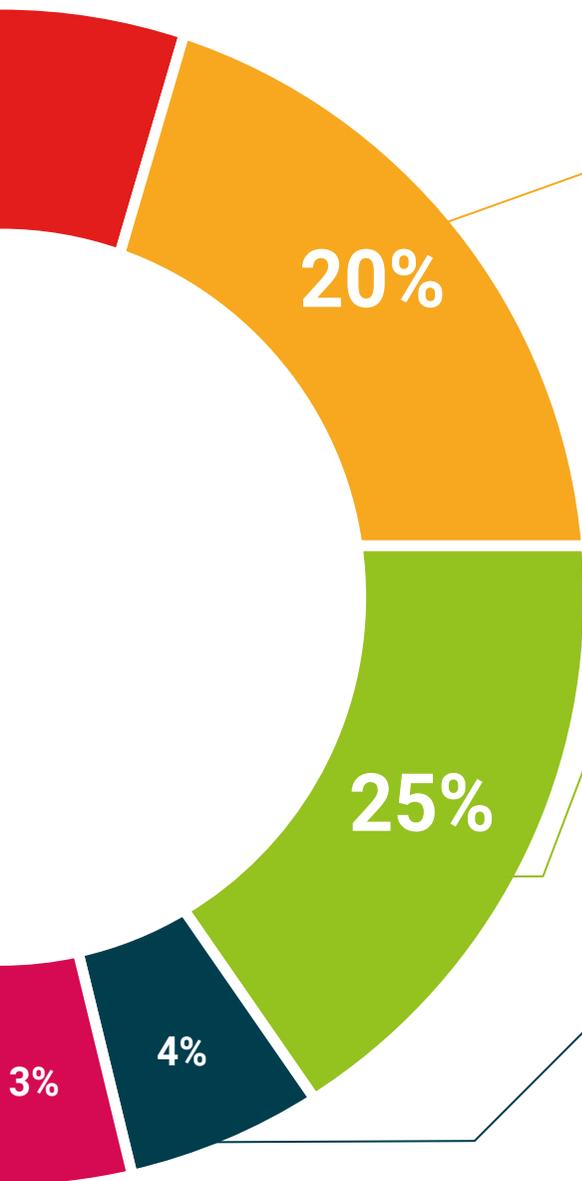
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de UVs e Texturização 3D com Allegorithmic** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **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 carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Uvs e Texturização 3D com Allegorithmic**

ECTS: **6**

Carga horária: **150**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.

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

tech universidade
tecnológica

Curso

Uvs e Texturização
3D com Allegorithmic

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Uvs e Texturização 3D com Allegorithmic

