

Curso

Zbrush na Arte para Realidade Virtual



Curso

Zbrush 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/design/curso/zbrush-arte-realidade-virtual

Índice

01

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

As atualizações mais recentes do Zbrush forneceram novos recursos aos designers gráficos a fim de impulsionar e inspirar suas criações 3D na indústria dos videogames. Seu grande potencial, com o uso de pincéis personalizáveis para dar forma, texturizar e pintar a argila virtual, continua sendo um grande atrativo para os profissionais devido ao seu realismo. Através de uma abordagem inovadora, esta capacitação viabilizará a qualificação dos artistas digitais em uma indústria que está à procura de profissionais altamente capacitados para integrar suas equipes. Todos estes aspectos com uma metodologia 100% online e eficaz, graças ao sistema *Relearning*, que coloca este ensino na vanguarda acadêmica.



“

*Aprimore suas competências
profissionais e aperfeiçoe sua técnica
com Zbrush, através desta capacitação"*

O Curso de Zbrush na Arte para Realidade Virtual enfatiza em seu plano de estudos o ensino essencial exigido por todos os designers gráficos que aspiram melhorar suas habilidades em um setor altamente competitivo.

Os principais estúdios contam com uma equipe de profissionais que precisam dominar os melhores softwares para suas criações artísticas, bem como acompanhar as últimas atualizações para obter um excelente desempenho. Por isso, este curso proporcionará os elementos necessários para artistas digitais que buscam prosperar na indústria de videogames baseados na Realidade Virtual.

Esta capacitação apresentará as ferramentas de escultura em 3D: *Polymesh*, *subtools* e Gizmo 3D. Além disso, o aluno será introduzido ao design de objetos simples para concluir com uma modelagem mais complexa usando booleanos. O uso de pincéis personalizáveis e seu grande potencial também contarão com seu próprio espaço neste programa.

Uma capacitação que permitirá ao profissional avançar no campo do design gráfico e com a flexibilidade proporcionada em uma aprendizagem 100% online. Trata-se de uma opção que contará com acesso à plataforma virtual de qualquer dispositivo com conexão à internet, a qualquer hora do dia. Desta forma, o aluno poderá estudar ao ritmo que melhor se adapte à sua realidade.

Este **Curso de Zbrush 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
- ♦ 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



Qualquer designer gráfico pretende que suas criações sejam um sucesso na indústria dos videogames de VR. Matricule-se nesta capacitação e você conseguirá este objetivo"

“

Com os conteúdos específicos de Dynamesh e Polygroups abordados nesta capacitação, você poderá aprimorar suas técnicas de pincelar e esculpir”

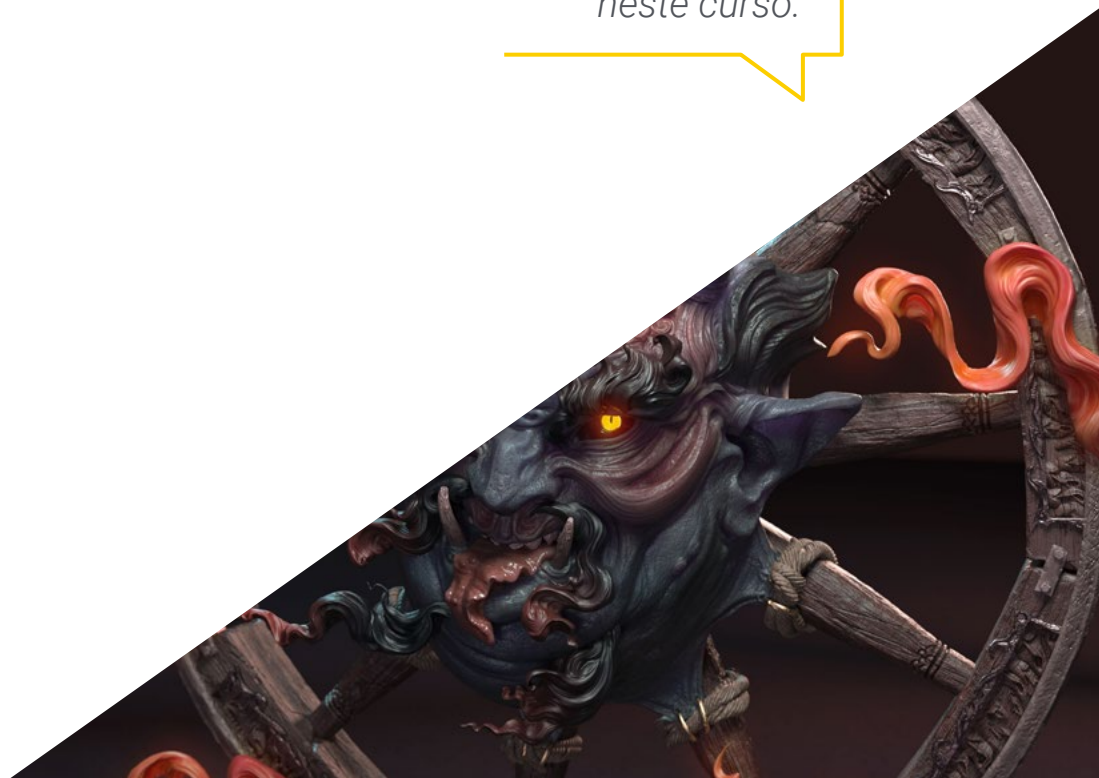
O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Obtenha a melhor escultura em seus projetos para videogames de Realidade Virtual e avance em sua trajetória profissional.

Os grandes estúdios de design estarão encantados com a sua modelagem 3D. Matricule-se neste curso.



02

Objetivos

O conteúdo desta capacitação visa proporcionar aos artistas digitais todas as ferramentas necessárias para que possam desenvolver uma excelente escultura em suas criações 3D. O aluno conhecerá as mais recentes novidades do programa Zbrush e aprenderá como transformar objetos, criar qualquer tipo de malha e a utilizar os pincéis IMM e Curve. Um corpo docente especializado na área de design gráfico e criação de videogames baseados na Realidade Virtual fornecerá as dicas fundamentais para evitar erros durante o processo de criação. Todos estes aspectos através de um vasto conteúdo audiovisual e simulações de casos reais.



“

Obtenha o máximo de realismo em sua modelagem 3D utilizando as múltiplas ferramentas apresentadas nesta capacitação"



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* 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 ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Poder criar qualquer tipo de malha para começar a modelagem
- ◆ Ser capaz de criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os pincéis IMM e Curve
- ◆ Realizar uma modelagem *low poly* a *high poly*
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade

“

Torne-se um importante designer gráfico na área de videogames de VR, através deste programa"

03

Direção do curso

A constante transformação da indústria de videogames exige dos designers e criadores artísticos uma maior qualificação, especialmente no campo da Realidade Virtual, que vem apresentando um grande crescimento nos últimos anos. Para enfrentar um cenário com uma grande variedade de possibilidades profissionais, o artista digital precisará do apoio de um corpo docente qualificado, que depositará todos os seus conhecimentos nesta capacitação. Neste programa, a TECH responderá às exigências dos profissionais do setor de *gaming* através de uma capacitação de qualidade dirigida para todos.



“

Um corpo docente especializado irá acompanhá-lo neste curso, permitindo-lhe alcançar seus objetivos profissionais nesta indústria em pleno crescimento"

Direção



Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- 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. Morro, Pablo

- ♦ Artista 3D especialista em modelagem, VFX e texturização
- ♦ Artista 3D em Mind Trips
- ♦ Graduado em Criação e Design de Videogames pela Universidade Jaume I



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos desta capacitação foi desenvolvido por uma equipe de professores com experiência na área do design gráfico e na criação de videogames de Realidade Virtual. O conteúdo que os artistas digitais terão acesso durante as seis semanas deste programa contemplará de forma detalhada todos os elementos necessários para conseguir uma excelente escultura e pintura. Os personagens e cenários que os designers criarão baseando-se em casos práticos será uma das principais ferramentas para colocar o aluno em uma determinada situação, que futuramente enfrentará no campo profissional para realizar projetos similares. O sistema de aprendizagem *Relearning*, baseado na reiteração de conteúdos também ajudará a melhorar as competências dos profissionais.



“

Através desta capacitação, você poderá eliminar as limitações da modelagem tradicional e criar de forma livre"

Módulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. Subtools
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Criar malhas
 - 1.2.1. Quick Mesh e primitivas
 - 1.2.2. Mesh Extract
 - 1.2.3. Booleanas
- 1.3. Esculpido
 - 1.3.1. Simetria
 - 1.3.2. Principais pincéis
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. Máscaras
 - 1.4.1. Pincéis e menu de máscaras
 - 1.4.2. Máscaras em pincéis
 - 1.4.3. Polygroups
- 1.5. Esculpido de *prop* orgânico k
 - 1.5.1. Esculpido LowPoly
 - 1.5.2. Esculpido LowPoly evolução
 - 1.5.3. Esculpido LowPoly final
- 1.6. Pincéis IMM
 - 1.6.1. Controles
 - 1.6.2. Inserir multi mesh
 - 1.6.3. Criação de pincéis IMM





- 1.7. Pincéis *Curve*
 - 1.7.1. Controles
 - 1.7.2. Criação de pincéis *curve*
 - 1.7.3. Pincéis IMM com curvas
- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. Subdivisões e Dynamic Subdivisions
 - 1.8.2. HD-geometry
 - 1.8.3. Projetar ruídos
- 1.9. Outros tipos de malhas
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Esculpido de *prop* orgânico *High Poly*
 - 1.10.1. Esculpido de *prop*
 - 1.10.2. Esculpido de *prop* evolução
 - 1.10.3. Esculpido de *prop* final

“

Aprenda a criar texturas 3D em tempo real com um dos programas mais inovadores no setor do design gráfico”

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 maneira 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 pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem 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 abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

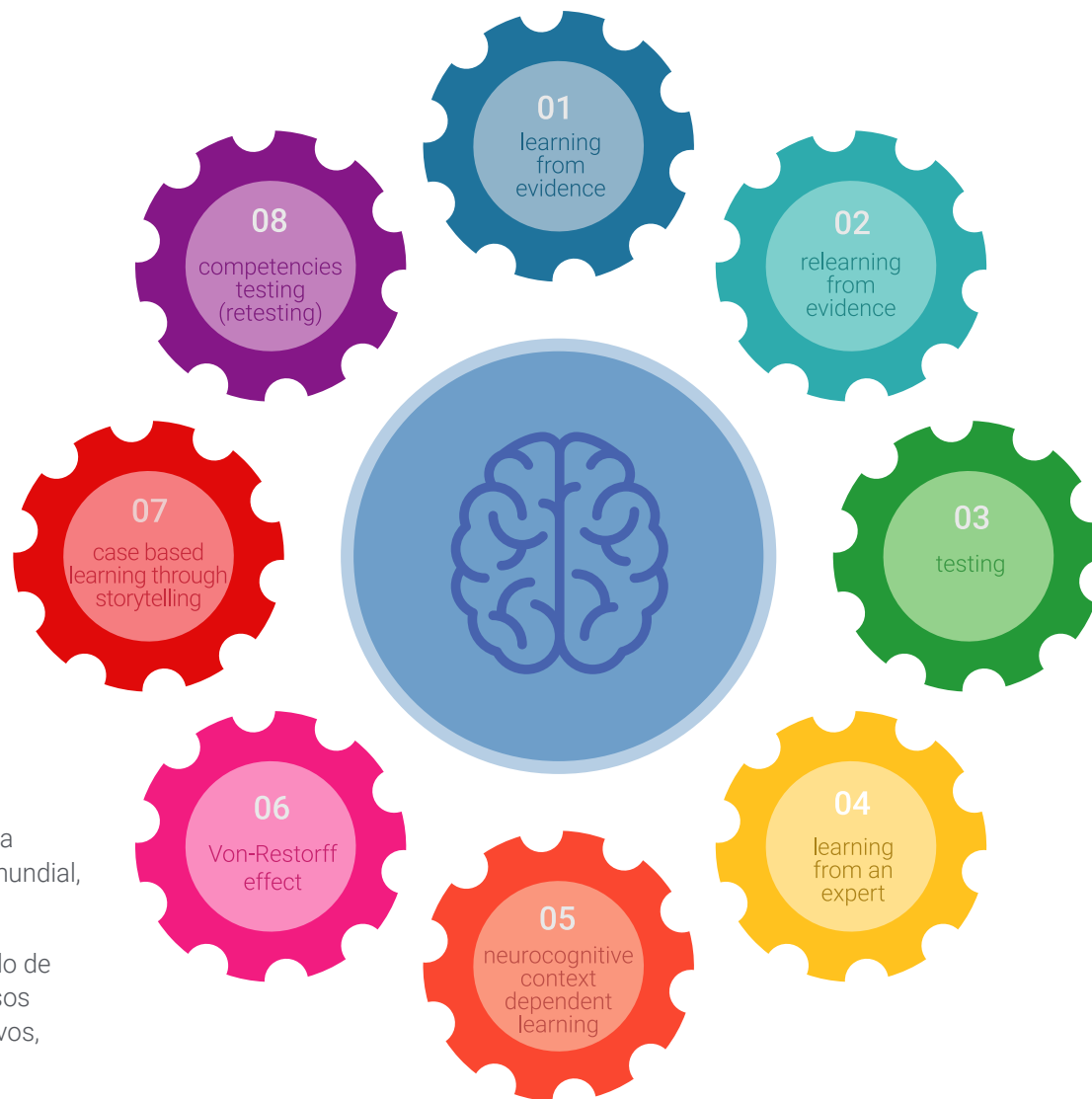
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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 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 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



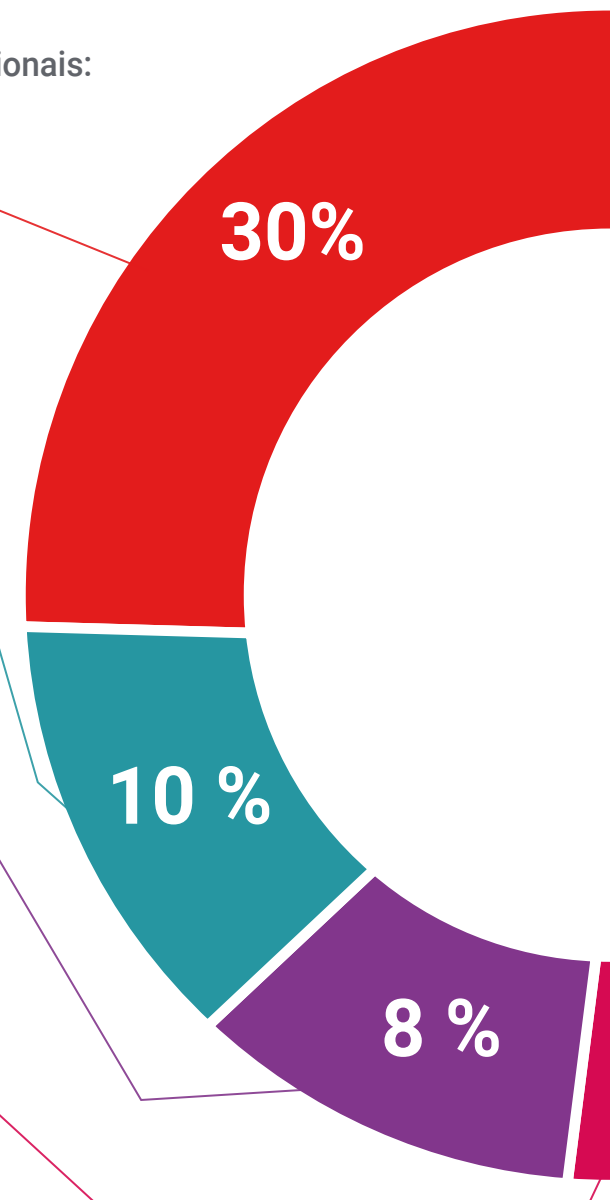
Práticas de habilidades e competências

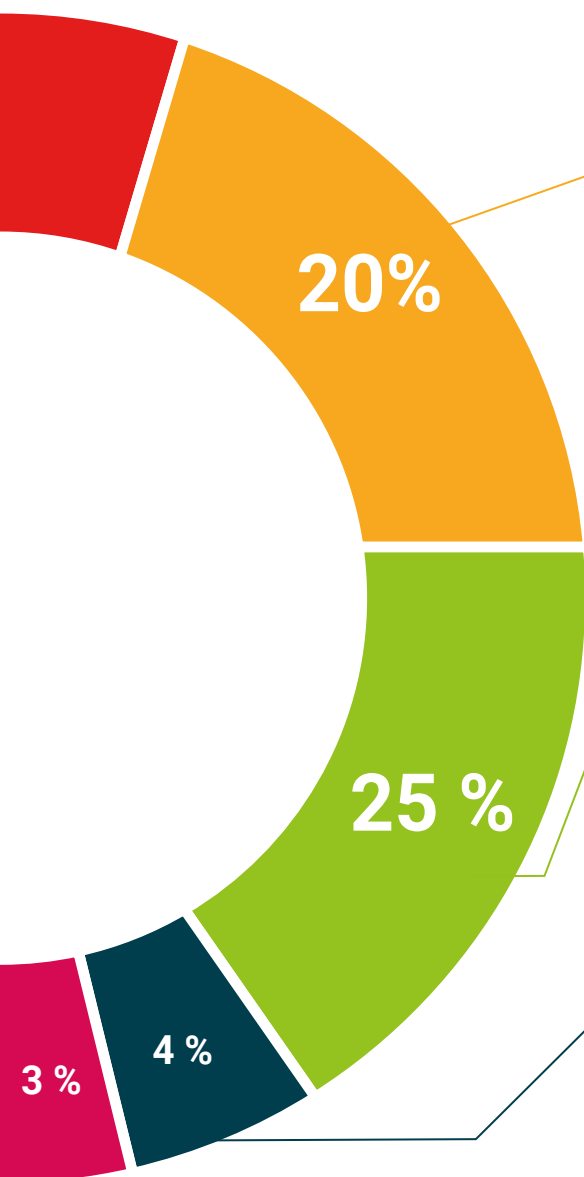
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Zbrush 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 Zbrush 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 Zbrush 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
presente
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso Zbrush 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

Zbrush na Arte para Realidade Virtual