

Curso

Retopologia na Arte para Realidade Virtual





Curso Retopologia 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/retopologia-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 conceito de retopologia e 3D está se tornando cada vez mais familiar, não apenas dentro da profissão de design gráfico, mas também é utilizado por entusiastas do design e de novas tecnologias. Entretanto, o domínio desta técnica está ao alcance dos artistas digitais que buscam a limpeza em suas figuras tridimensionais e um fluxo de trabalho eficaz. Esta capacitação proporcionará um conhecimento global deste método de simplificação de objetos digitalizados e um conhecimento profundo dos principais programas de modelagem profissional. Todos estes aspectos com a vantagem de adquirir uma aprendizagem online, permitindo que o aluno concilie seus estudos com sua carreira profissional.





“

*Torne seus projetos 3D de
alta qualidade mais realistas
com esta capacitação”*

O curso de Retopologia na Arte para Realidade Virtual está destinado aos designers e criadores artísticos e destaca o valor da técnica da retopologia na indústria de videogames, onde os jogadores buscam mais realismo.

Este programa apresentará uma visão detalhada dos fundamentos desta técnica, ensinando ao aluno como detectar os principais erros que são cometidos durante sua execução e como resolvê-los em uma situação real. A excelente equipe docente que ministra esta capacitação também mostrará como os prestigiados programas Zbrush ou Topogum são utilizados para obter resultados de qualidade.

A experiência da equipe de professores deste curso favorecerá a aprendizagem do aluno, que busca conteúdos atualizados e renovados sobre a modelagem 3D orientada para o setor de videogames de VR. A TECH proporcionará esta excelente qualificação através de uma metodologia 100% online e com uma abrangente biblioteca de conteúdos multimídia para a aquisição de conhecimentos.

Este **Curso de Retopologia 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



Através desta capacitação, você poderá desenvolver suas figuras tridimensionais de forma ágil e eficaz"

“

O domínio da técnica de retopologia de Zbrush contribuirá para o seu sucesso na indústria gaming. Matricule-se nesta capacitação"

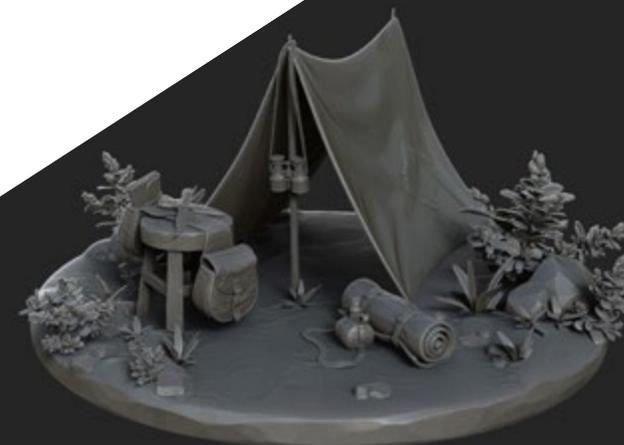
O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

O uso da tecnologia da Realidade Virtual está em plena ascensão. Torne suas criações parte dos grandes títulos de Realidade Virtual através desta capacitação.

Avance em sua carreira na indústria de videogames de Realidade Virtual. Você somente precisará de um impulso para aprimorar sua arte.



02

Objetivos

Nesta capacitação o aluno irá aprimorar sua técnica de retopologia e conhecerá as principais ferramentas e programas, como o Zremesher, Decimation Master e o Zmodeler. Todos serão utilizados para alcançar a mais alta qualidade na modelagem de personagens e objetos tridimensionais. A aplicação de casos reais durante este curso permitirá que o artista digital possa colocar em prática todos os conceitos adquiridos e aplicáveis nos grandes estúdios criativos dos videogames de VR.





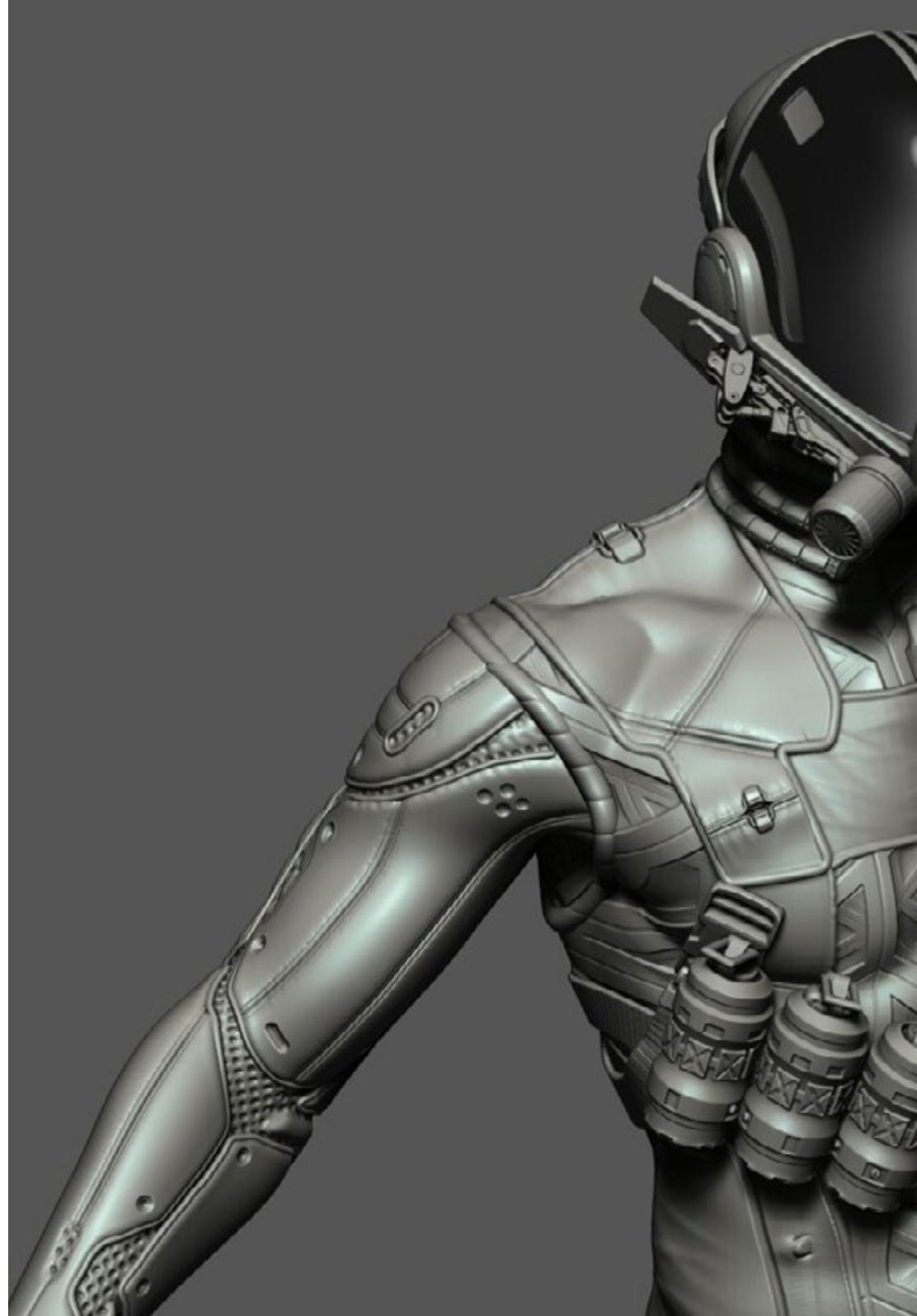
“

Trabalhe com rapidez e eficiência em suas criações digitais 3D e faça parte das melhores equipes profissionais da indústria gaming”



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 ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Dominar a retopologia de Zbrush
- ◆ Saber quando usar Zremesher, Decimation Master e Zmodeler
- ◆ Ser capaz de fazer a retopologia de qualquer modelagem
- ◆ Dominar Topogun ferramenta profissional especializada
- ◆ Capacitar o profissional na realização de retopos complexos

“

O sistema Relearning e a simulação de casos reais serão duas técnicas de aprendizagem essenciais nesta capacitação”

03

Direção do curso

A TECH oferece uma aprendizagem de qualidade para todos. Considerando este objetivo, uma equipe de profissionais da área de design gráfico e criação de videogames foi selecionada para esta capacitação. Sua vasta experiência na área *gaming* e sua participação em projetos de realidade virtual fazem com que o aluno conheça os pontos fortes e fracos do processo criativo. Os artistas digitais que realizarem esta capacitação irão aprender com os mais importantes especialistas do setor.

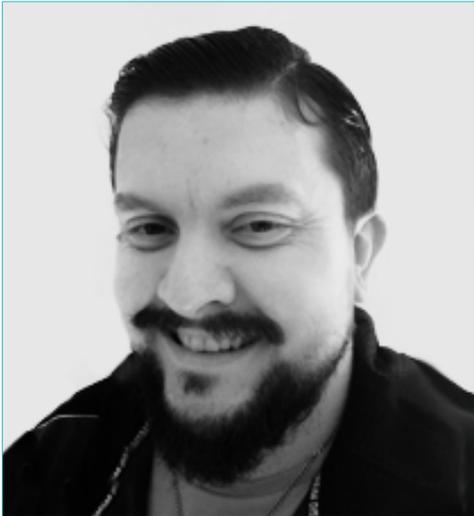




“

Um profissional especialista e com experiência em design de Realidade Virtual irá auxiliá-lo através deste curso”

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 desta capacitação foi elaborado seguindo as diretrizes da equipe docente que conhece as necessidades dos grandes estúdios de videogames de Realidade Virtual. Desta forma, foi desenvolvido um plano de estudos de seis semanas que contemplará os fundamentos da retopologia e os diferentes elementos que compõem a modelagem 3D aplicada à indústria *gaming*. A grande variedade de conteúdos multimídia desta modalidade totalmente online será determinante para uma capacitação adequada.





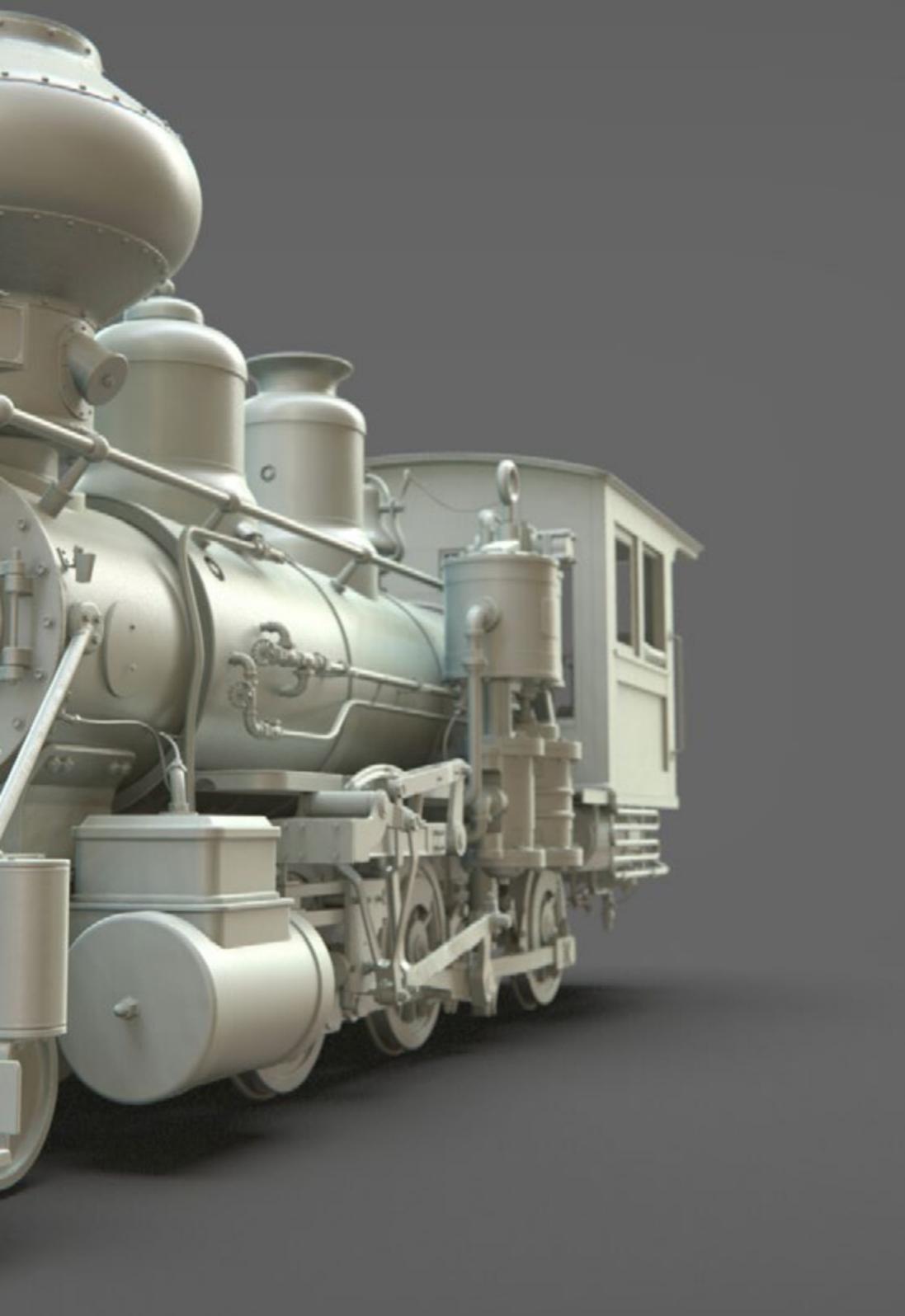
“

O sistema Relearning baseado na repetição de conteúdos lhe permitirá consolidar sua aprendizagem com facilidade. Avance na área da Realidade Virtual através desta capacitação"

Módulo 1. Retopologia

- 1.1. Retopo em Zbrush-Zremesher
 - 1.1.1. Zremesher
 - 1.1.2. Guias
 - 1.1.3. Exemplos
- 1.2. Retopo em Zbrush -Decimation Máster
 - 1.2.1. Decimation Máster
 - 1.2.2. Combiná-lo com pincéis
 - 1.2.3. Workflow
- 1.3. Retopo em Zbrush- Zmodeler
 - 1.3.1. Zmodeler
 - 1.3.2. Modos
 - 1.3.3. Correção da malha
- 1.4. Retopologia de prop
 - 1.4.1. Retopo de prop HardSurface
 - 1.4.2. Retopo de prop orgânico
 - 1.4.3. Retopologia de uma mão
- 1.5. Topogun
 - 1.5.1. Vantagens do Topogun
 - 1.5.2. A interface
 - 1.5.3. Importação
- 1.6. Tools: edit
 - 1.6.1. Simple Edit tool
 - 1.6.2. Simple Create tool
 - 1.6.3. Draw tool
- 1.7. Tools: bridge
 - 1.7.1. Bridge tool
 - 1.7.2. Brush tool
 - 1.7.3. Extrude tool





- 1.8. *Tools: tubes*
 - 1.8.1. *Tubes Tool*
 - 1.8.2. *Symmetry Setup*
 - 1.8.3. Subdivisão *Feature* e Baked de mapas
- 1.9. Retopologia de uma cabeça
 - 1.9.1. *Loops* faciais
 - 1.9.2. Otimização da malha
 - 1.9.3. Exportação
- 1.10. Retopologia de corpo completo
 - 1.10.1. *Loops* corporais
 - 1.10.2. Otimização da malha
 - 1.10.3. Requisitos para VR

“

O fascinante mundo dos videogames em Realidade Virtual busca seus desenhos artísticos. Aprimore sua técnica nesta capacitação e inicie uma aventura 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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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 programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara 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, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. 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 um 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 vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 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 grupo de estudantes 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, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



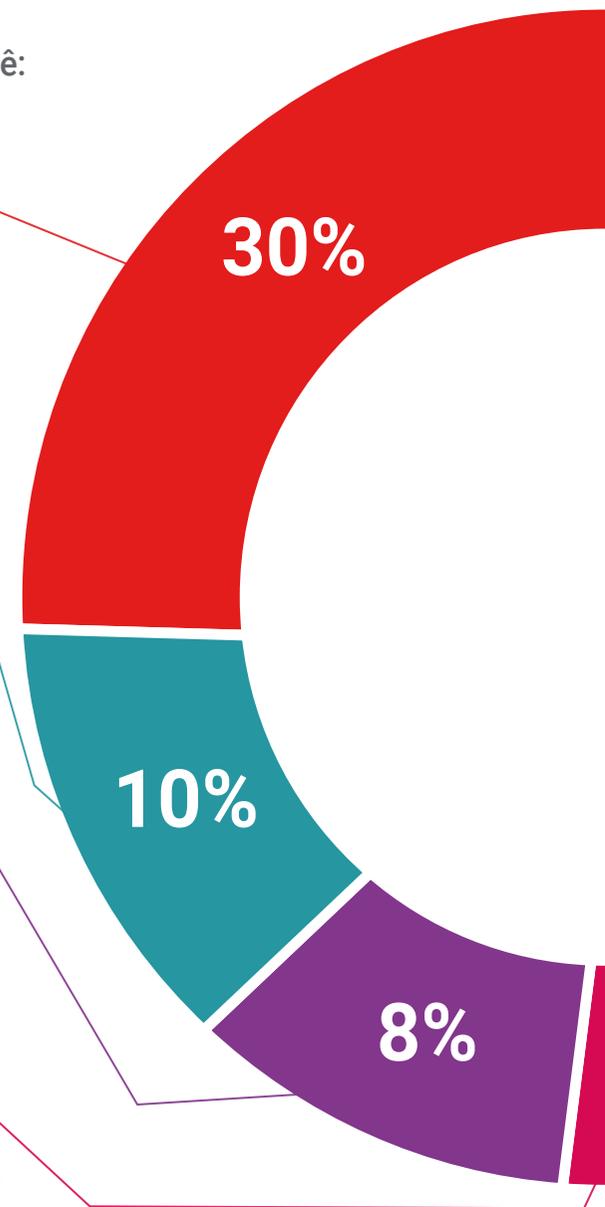
Práticas de habilidades e competências

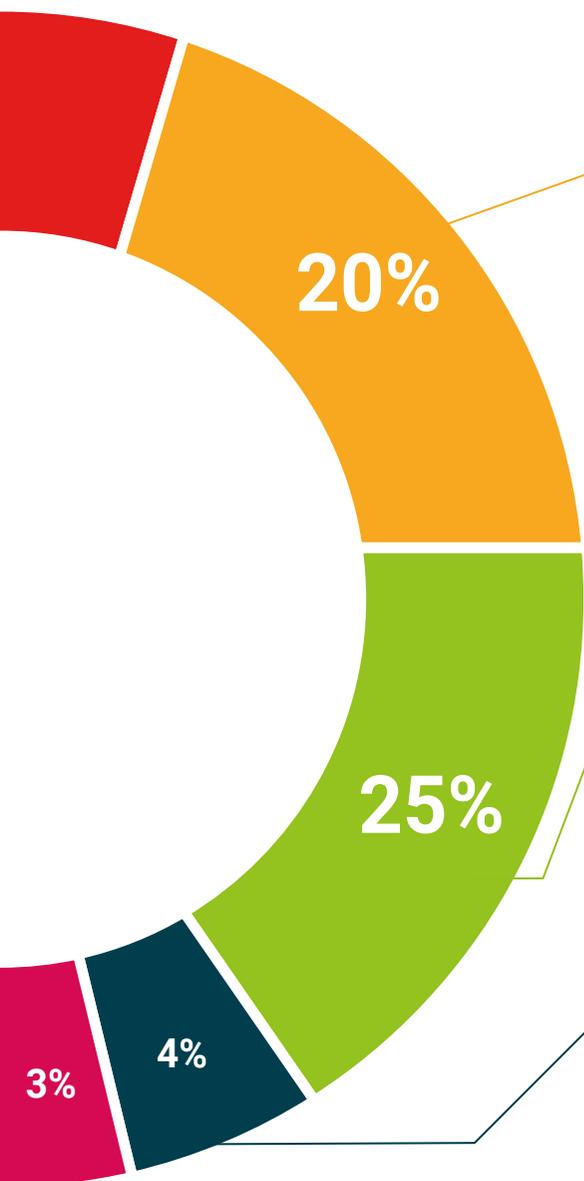
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar 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 seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Retopologia 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 Retopologia 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 Retopologia 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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
Retopologia 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

Retopologia na Arte
para Realidade Virtual

