

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.techtitute.com/br/videogame/curso/zbrush-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

Os *gamers* estão cobrando das principais empresas da indústria de videogames de realidade virtual mais realismo em seus títulos. Para atender a essa demanda, é necessário que suas equipes de designers gráficos tenham profissionais qualificados e com perfeito domínio dos principais softwares do mercado. O Zbrush é um dos programas que permite que o profissional desenvolva uma modelagem de alto nível no setor. A metodologia de ensino 100% online, a variedade de recursos audiovisuais e os casos práticos irão proporcionar ao aluno a aquisição de habilidades que abrirão portas na área de videogames de realidade virtual.





“

Através desta capacitação, você aprenderá a esculpir e pintar suas criações artísticas com o Zbrush”

O curso de Zbrush na Arte para Realidade Virtual destina-se ao profissional do design gráfico que pretenda aperfeiçoar sua modelagem 3D em videogames. Os principais estúdios contam com criadores que trabalham com os principais programas de modelagem. Por isso, essa capacitação está direcionada ao profissional que deseja especializar-se e aprimorar sua qualificação.

Esse curso se concentra em um dos programas mais intuitivos e importantes da modelagem 3D. Descreveremos suas ferramentas para realizar esculturas: *Polymesh*, *Subtools* ou *Gizmo 3D*. Além disso, o aluno será introduzido na criação de malhas a partir de objetos e modelagem mais complexa utilizando *booleanos*. A pincelada, um dos pontos fortes desse programa, terá seu próprio espaço nesse ensino.

Trata-se de uma excelente oportunidade para profissionais que desejam conciliar sua carreira profissional com uma formação atualizada, graças à modalidade 100% online. O aluno também terá à sua disposição uma grande variedade de recursos multimídia e casos práticos que irão ajudá-lo a adquirir conhecimentos e uma qualificação que será um diferencial em relação à concorrência.

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
- ◆ 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



Aprofunde seus conhecimentos e domine o melhor software para esculpir suas criações em 3D para a indústria de videogames de realidade virtual"

“

Com esta capacitação, você alcançará um nível de detalhamento em sua modelagem 3D que superará o de videogames como o Batman: Arkham Asylum”

A equipe de professores deste programa é formada por profissionais da área da moda, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas 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 aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo da capacitação. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

A liberdade criativa proporcionada pelo Zbrush com seus pincéis é incomparável. Explore seu potencial com esta capacitação.

O Zbrush lhe permitirá alcançar um realismo extraordinário em seus personagens e cenários.



02

Objetivos

O plano de estudos desta capacitação tem como objetivo atualizar os conhecimentos do profissional a fim de criar uma escultura de excelência. O aluno aprenderá a transformar a modelagem *Low Poly* em *High Poly*, criando qualquer tipo de malha e dominando os pincéis *IMM* e *Curve*. A equipe docente especializada na área do design gráfico e da criação de videogames baseada na realidade virtual fornecerá as diretrizes e as ferramentas para concluir esse programa, garantindo o domínio do software standard do setor de videogames.





“

Torne-se o profissional do design artístico que criará os personagens mais impactantes e realistas para a indústria de videogames em 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

- ◆ 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



Os casos práticos apresentados neste programa serão extremamente úteis ao longo de sua formação"

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica seleciona cuidadosamente sua equipe de professores para oferecer uma educação de qualidade para todos os alunos. Considerando esta filosofia, uma equipe de profissionais especializada na área do design gráfico e da criação de videogames foi incorporada a este programa, cuja experiência proporcionará uma visão alinhada com os últimos avanços de um setor em contínua transformação tecnológica.





“

Uma equipe de especialistas na área do design gráfico irá ajudá-lo a lançar suas criações 3D em um dos setores mais requisitados atualmente"

Direção



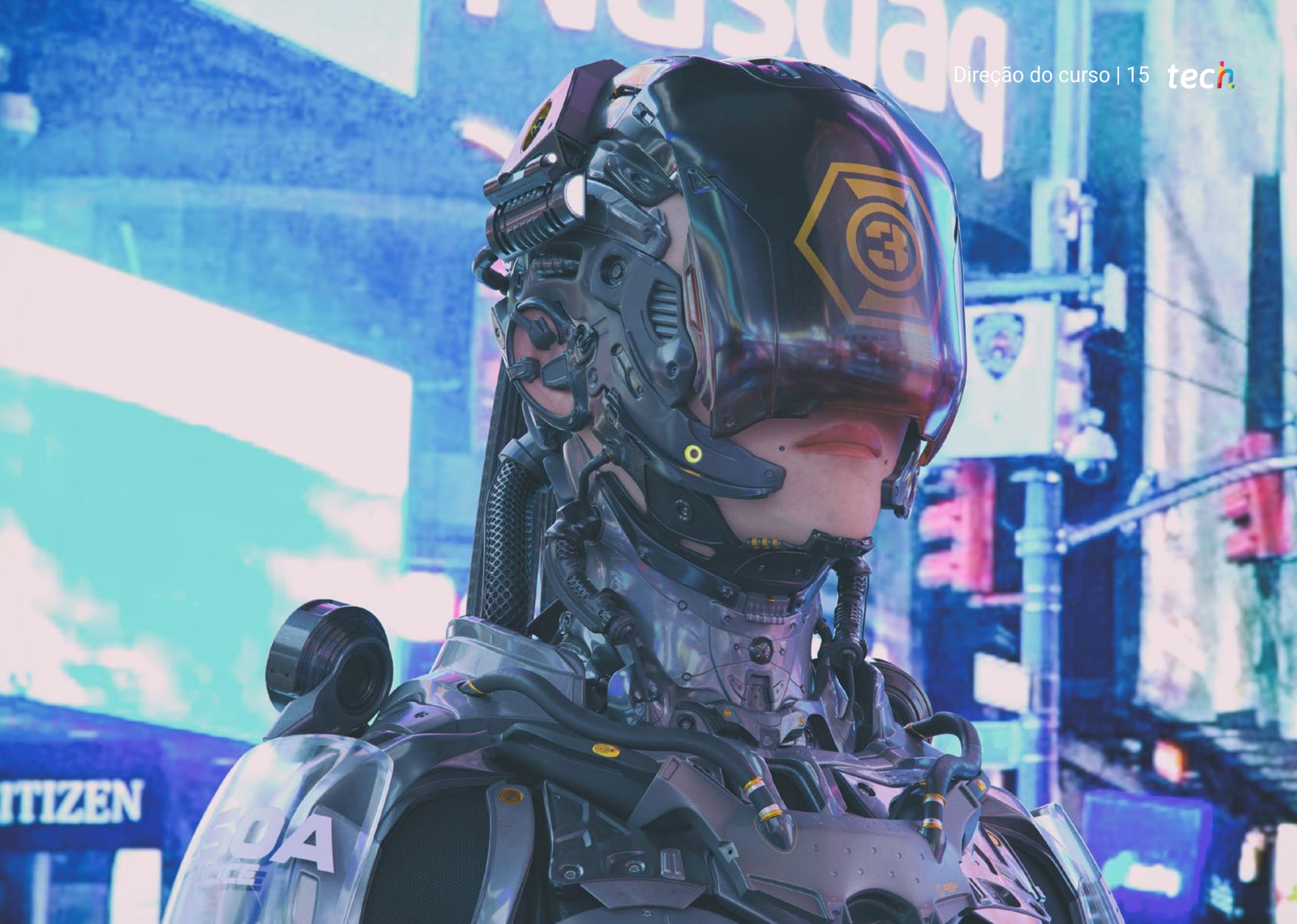
Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- ♦ 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. Pablo Morro

- ♦ 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 preparado por uma equipe de professores que, de forma rigorosa, conhece perfeitamente o programa standard da indústria de videogames de realidade virtual. Além disso, o conteúdo didático está direcionado ao profissional do design gráfico que busca a perfeição e a qualidade em suas criações artísticas. Por esse motivo, detalharemos cada uma das ferramentas oferecidas por esse software para manejar a escultura e a pintura dos personagens e cenários que compõem o projeto de videogames 3D. O sistema *Relearning* e o conteúdo interativo utilizado pela TECH Universidade Tecnológica irão favorecer a aprendizagem e a qualificação do aluno.



“

Um curso destinado a perfeccionistas do realismo de personagens e cenários de videogames de realidade virtual”

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. Insert Multi Mesh
 - 1.6.3. Criação de pincéis IMM
- 1.7. Pincéis Curvos
 - 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



Adquira o controle e o manejo essencial de um software indispensável nos principais estúdios de videogames baseados em realidade virtual"

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.



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

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*”

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

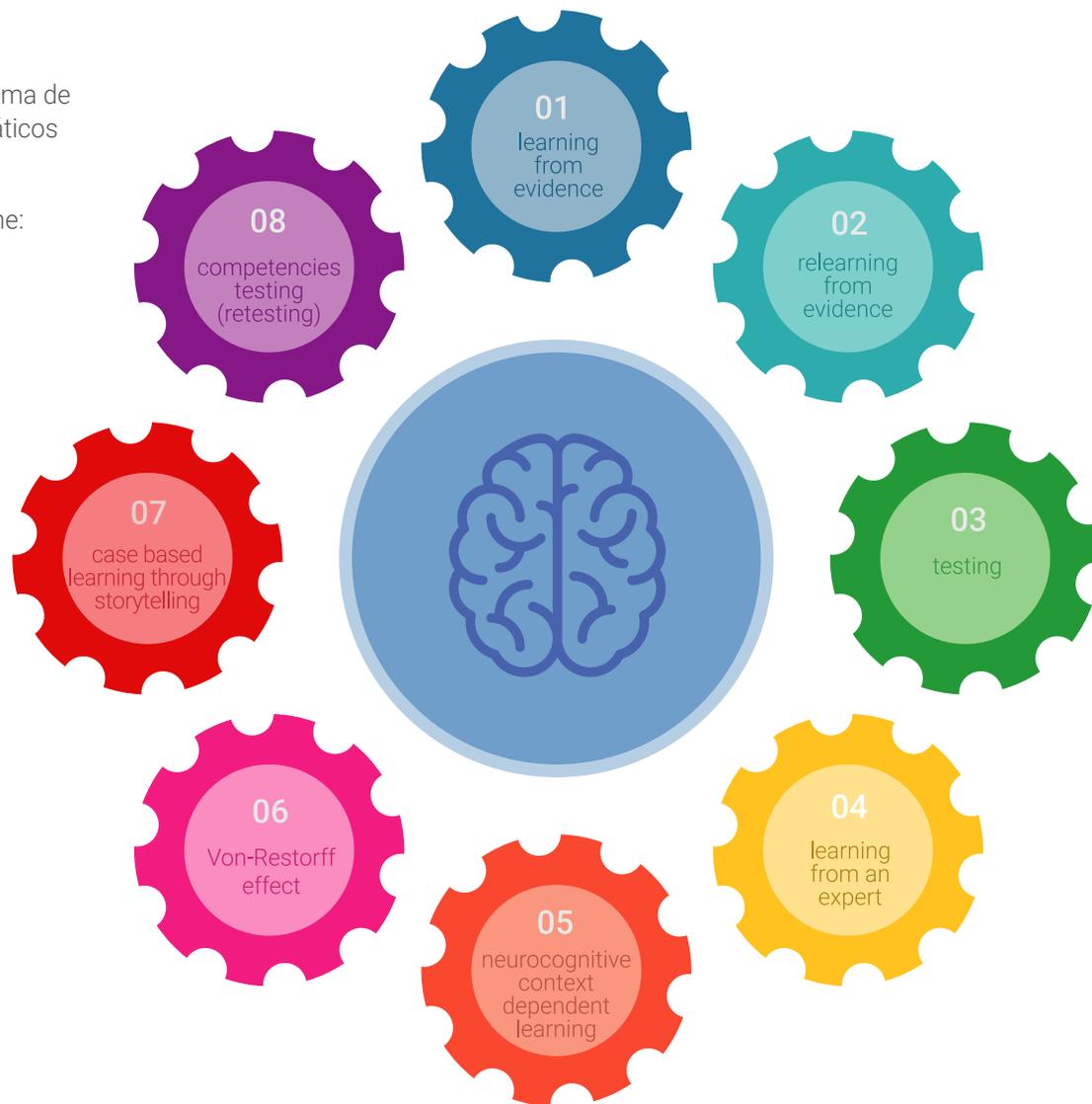
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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



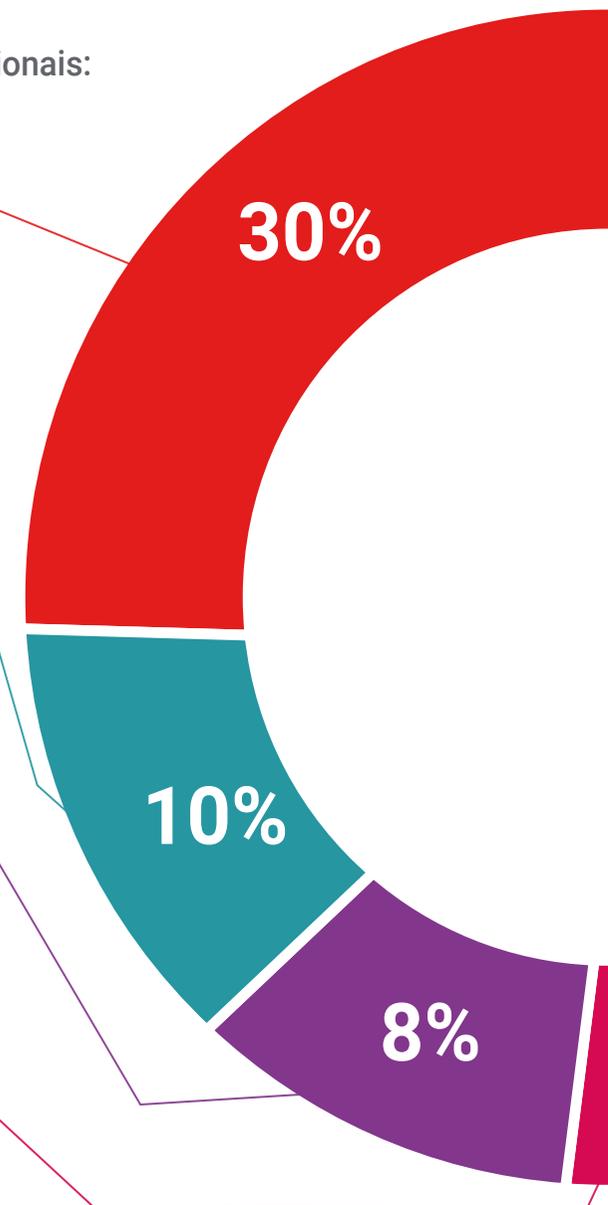
Práticas de habilidades e competências

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 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**



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

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

