

Curso

Retopo em Arte para
Realidade Virtual





tech universidade
tecnológica

Curso

Retopo em Arte para Realidade Virtual

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

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso/retopo-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 de estudo

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O conceito de retopologia e 3D está a tornar-se cada vez mais familiar, não só no âmbito da profissão de design gráfico, mas também é utilizado pelos entusiastas do design e das novas tecnologias. No entanto, dominar esta técnica está ao alcance dos artistas digitais que procuram a perfeição nas suas figuras tridimensionais e um fluxo de trabalho eficiente. Este curso proporciona um conhecimento global deste método de simplificação de objetos digitalizados e aprofunda nos programas líderes para realizar uma modelagem profissional. Tudo isto com a vantagem de adquirir uma aprendizagem online, permitindo aos estudantes combinar os seus estudos com as suas carreiras profissionais.





“

*Faça os seus designs 3D de alta
qualidade ficarem mais realistas
com este Curso”*

O Curso de Retopo em Arte para Realidade Virtual, destinado a designers e criadores artísticos, destaca o valor da técnica de retopologia na indústria dos videojogos, onde os jogadores exigem mais realismo.

Este programa fornece uma visão aprofundada dos fundamentos desta técnica, ensina os alunos a detetar os principais erros que são cometidos durante a sua execução e como resolvê-los numa situação real. Da mesma forma, a equipa docente especializada que ministra as aulas, mostra como se utilizam os prestigiados programas Zbrush ou Topogum para obter resultados de qualidade.

A experiência do corpo docente deste curso favorecerá a aprendizagem dos alunos que procuram conteúdos atualizados e renovados sobre a modelagem 3D orientada para o setor dos videojogos de RV. Uma boa oportunidade de especialização através de uma metodologia 100% online e com uma extensa biblioteca de conteúdos multimédia que a TECH disponibiliza para a aquisição de conhecimentos.

Este **Curso de Retopo em Arte para Realidade Virtual** 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 Arte para Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Crie as suas figuras tridimensionais de uma forma ágil e eficaz com este Curso”

“

O domínio da técnica de retopologia do Zbrush vai ser de grande utilidade para ter sucesso na indústria dos gaming. Inscreva-se neste Curso”

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta capacitação foca-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, contarão com o apoio de um sistema inovador de vídeo interativo, criado por especialistas reconhecidos.

O uso da tecnologia de Realidade Virtual está a aumentar. Torne as suas criações parte dos grandes títulos de RV com este Curso.

Ascenda na sua carreira profissional na indústria dos videojogos de RV. Só precisa de um impulso que o leve a aperfeiçoar a sua arte.



02

Objetivos

Neste Curso os alunos irão melhorar a técnica de repotologia e aprenderão sobre as principais ferramentas e programas como o Zremesher, o Decimation Master e o Zmodeler. Todos eles são utilizados para alcançar a mais alta qualidade na modelagem de personagens e objetos tridimensionais. A aplicação de casos reais durante este ensino permitirá ao artista digital pôr em prática todos os conceitos adquiridos e aplicáveis nos grandes estúdios de criação de videogames VR.





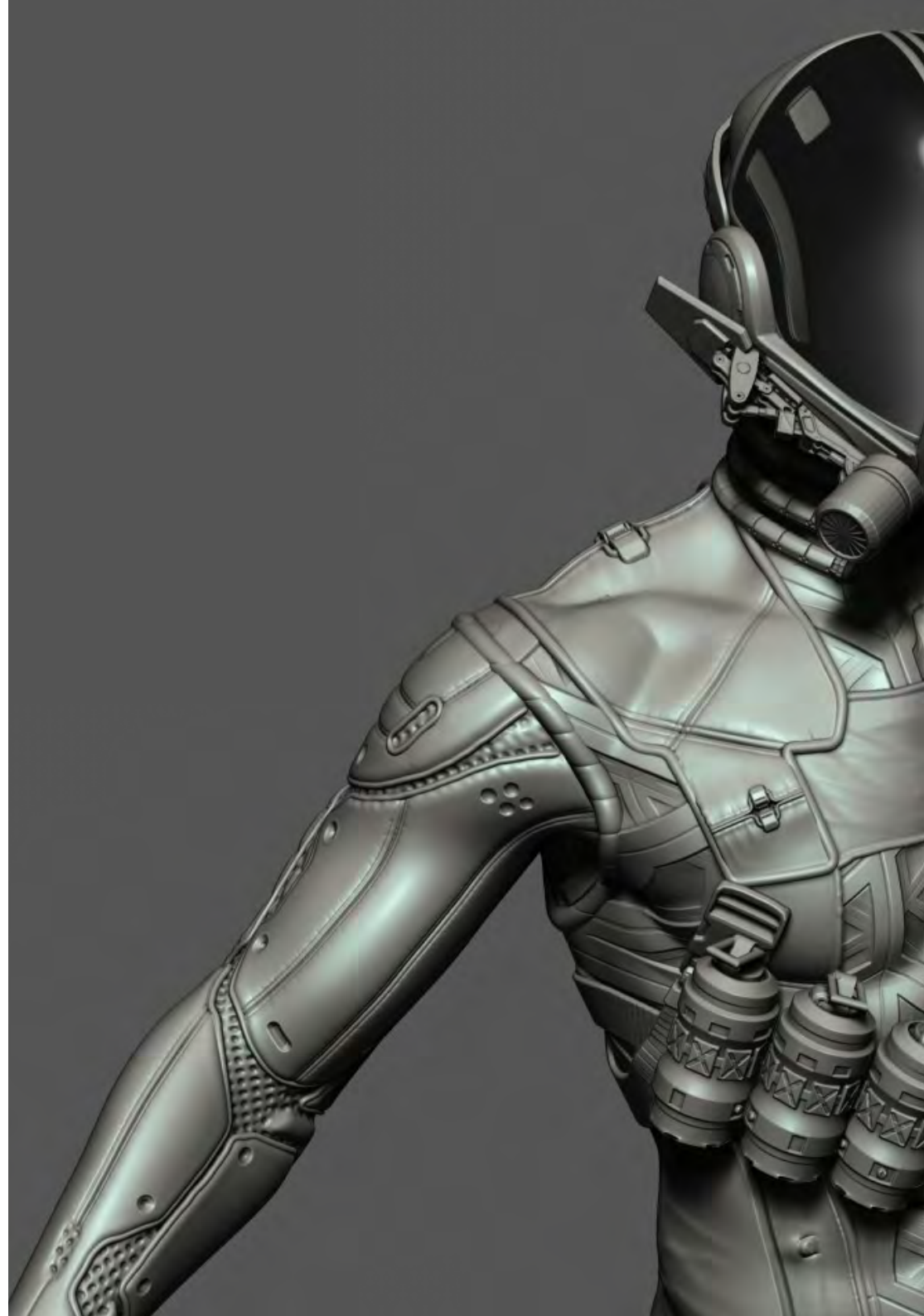
“

Trabalhe de forma ágil e eficiente nas suas criações digitais 3D e faça parte das melhores equipas profissionais da indústria gaming”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Compreender os fundamentos da retopologia
- ◆ Compreender os princípios básicos dos UVs
- ◆ Dominar o bake no *Substance Painter*
- ◆ Gerir camadas com perícia
- ◆ Poder criar um dossier e apresentar trabalhos a um nível profissional, com a máxima qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu *Pipeline*





Objetivos específicos

- ◆ Dominar a retopologia do Zbrush
- ◆ Saber quando utilizar o Zremesher, o Decimation Master e o Zmodeler
- ◆ Ser capaz de efetuar a retopologia de qualquer modelagem
- ◆ Dominar o Topogun, uma ferramenta profissional especializada
- ◆ Capacitar os profissionais na realização de retopologias complexas

“

O sistema Relearning e a simulação de casos serão duas técnicas de aprendizagem chave neste Curso”

03

Direção do curso

A TECH oferece um ensino de qualidade e para todos. Com este objetivo em mente, foi selecionado para este ensino um profissional com formação na área do design gráfico e da criação de videogames. A sua vasta experiência no domínio do *gaming* e a sua participação em projetos de Realidade Virtual fazem ele conhecer os pontos fortes e fracos dos processos criativos. Os artistas digitais que frequentam este programa aprenderão com um dos mais importantes especialistas do setor.





“

*Um profissional especializado com
experiência em design de Realidade
Virtual guiá-lo-á ao longo deste Curso”*

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista sénior 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 ambiente para jogos PS4 na Rascal Revolt
- Licenciatura 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 para Videojogos pela Universidade U-Tad de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Curso foi concebido de acordo com as diretrizes da equipa docente que conhece as necessidades dos grandes estúdios de videojogos em Realidade Virtual. Desta forma, foi elaborado um programa de seis semanas que abrange as noções básicas de retopologia e os diferentes elementos que compõem a modelagem 3D aplicada à indústria *gaming*. A vasta gama de conteúdos multimédia desta modalidade totalmente online serão as chaves para uma especialização correta.



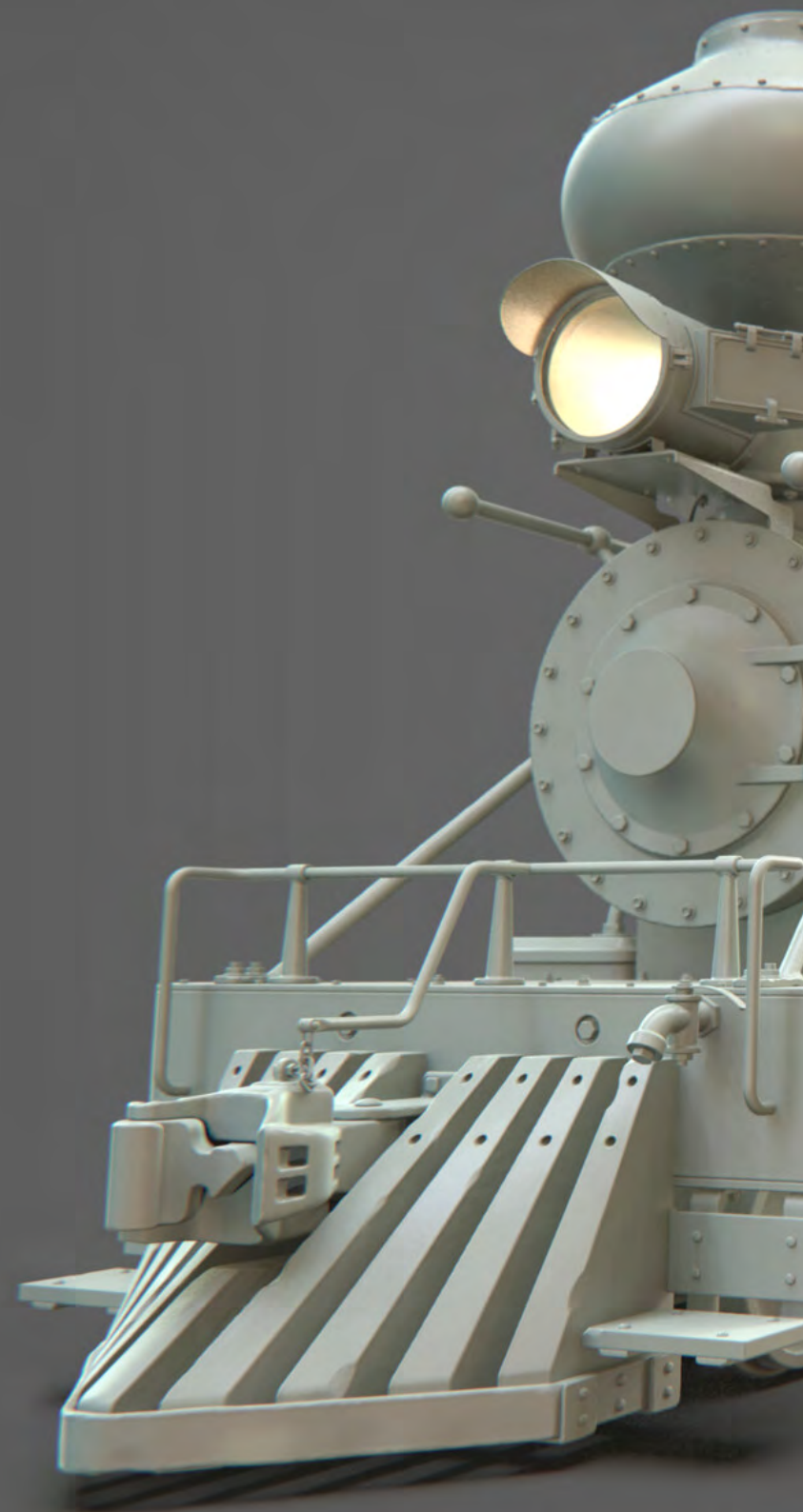


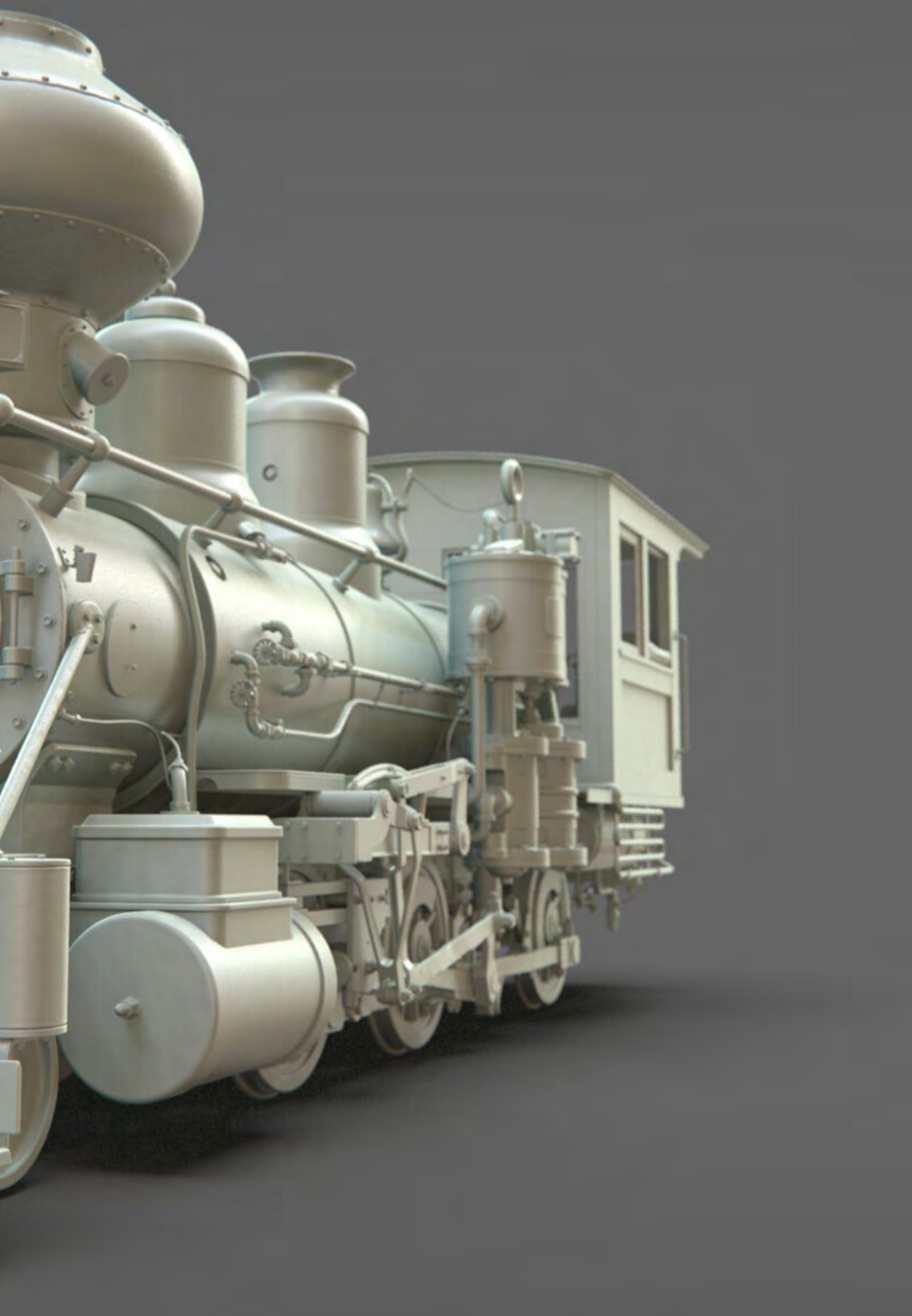
“

O sistema Relearning, baseado na reiteração dos conteúdos, permitir-lhe-á consolidar facilmente a sua aprendizagem. Dê o salto para a Realidade Virtual com este Curso”

Módulo 1. Retopo

- 1.1. Retopo no 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 no Zbrush -Zmodeler
 - 1.3.1. Zmodeler
 - 1.3.2. Modos
 - 1.3.3. Corrigir a malha
- 1.4. Retopologia de Prop
 - 1.4.1. Retopo de prop HardSurface
 - 1.4.2. Retopo de prop Orgânico
 - 1.4.3. Retopo de uma mão
- 1.5. Topogun
 - 1.5.1. Vantagens de Topogun
 - 1.1.2. 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 Bake de mapas
- 1.9. Retopo de uma cabeça
 - 1.9.1. *Loops* faciais
 - 1.9.2. Otimização da malha
 - 1.9.3. Exportação
- 1.10. Retopo do corpo inteiro
 - 1.10.1. *Loops* corporais
 - 1.10.2. Otimização da malha
 - 1.10.3. Requisitos para RV

“

O fascinante mundo dos videogames de Realidade Virtual quer os seus designs artísticos. Aperfeiçoe a sua técnica neste Curso e aventure-se no mundo digital”

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar
novos desafios em ambientes incertos
e alcançar o sucesso em sua carreira”*

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

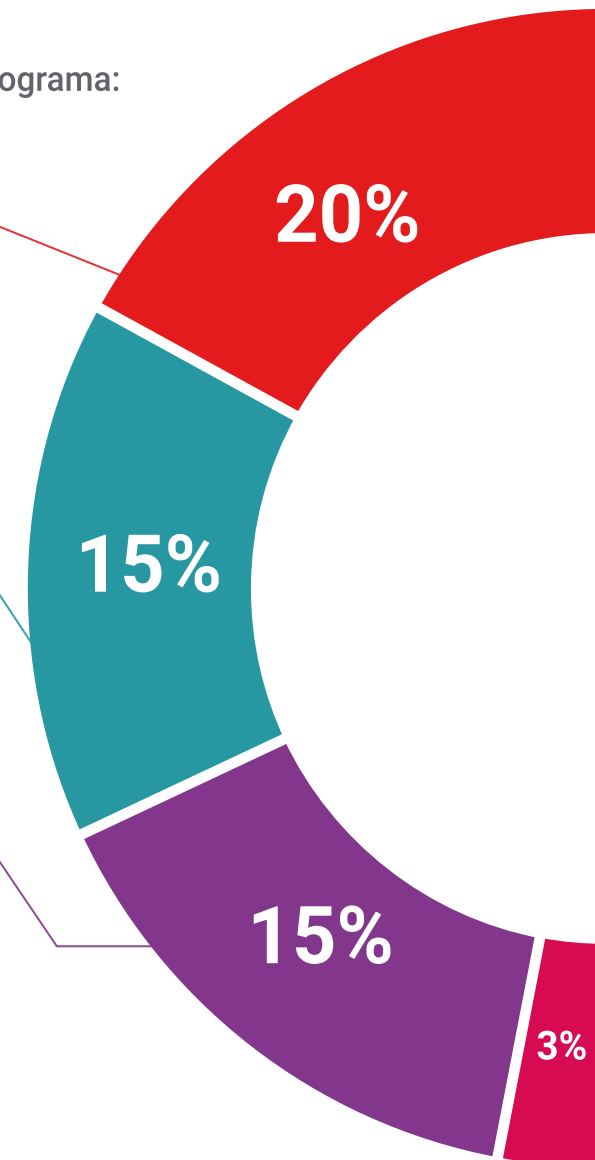
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de Retopo em Arte para Realidade Virtual garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de 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 Retopo em Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Retopo em Arte para Realidade Virtual**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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

tech universidade
tecnológica

Curso

Retopo em Arte para
Realidade Virtual

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

Curso

Retopo em Arte para
Realidade Virtual

