

Curso

ZBrush em Arte para  
Realidade Virtual



## Curso

### ZBrush 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/zbrush-arte-realidade-virtual](http://www.techtute.com/pt/design/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

Metodología de estudo

---

*pág. 20*

06

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

As últimas atualizações do Zbrush oferecem aos designers gráficos novos recursos para impulsionar e inspirar suas criações em 3D na indústria de videogames. O seu grande potencial, com a utilização de pincéis personalizáveis para moldar, texturizar e pintar a argila virtual, continua a ser um grande atrativo para os profissionais devido ao seu realismo. Este programa permite, através de uma abordagem inovadora, especializar aos artistas digitais num setor que procura profissionais altamente qualificados para integrar as suas equipas. Tudo isto, com uma metodologia 100% online e eficaz, graças ao sistema *Relearning*, que coloca este ensino na vanguarda académica.



“

*Melhore as suas competências profissionais e aperfeiçoe a sua técnica com o Zbrush, graças a este Curso”*

O Curso de Zbrush em Arte para Realidade Virtual centra o seu programa nos ensinamentos essenciais necessários a qualquer designer gráfico que pretenda melhorar as suas competências num setor altamente competitivo.

Os principais estúdios têm uma equipa de profissionais que precisam de dominar os melhores programas para as suas criações artísticas e também manter-se a par das últimas atualizações para alcançar o máximo desempenho. Por conseguinte, este curso fornece os elementos necessários aos artistas digitais que desejam prosperar na indústria dos videojogos baseados na Realidade Virtual.

Este curso examina as ferramentas para escultura 3D: *Polymesh*, *subtools* ou *Gizmo 3D*. Além disso, os alunos serão introduzidos no design de objetos simples para concluir com uma modelagem mais complexa usando booleanos. A utilização de pincéis personalizáveis e o seu grande potencial terão o seu próprio espaço neste ensino.

Um Curso que permite-lhe avançar no domínio do design gráfico com a flexibilidade de um ensino em modalidade 100% online. Uma opção que permite o acesso à plataforma virtual a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet e a qualquer hora do dia. Desta forma, os estudantes podem estudar ao ritmo que melhor se adapta às suas vidas.

Este **Curso de ZBrush 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



*Todos os designers gráficos querem que as suas criações sejam a joia da coroa dos videojogos em RV. Inscreva-se neste Curso e faça-o realidade”*

“

*Será capaz de aperfeiçoar a sua técnica de pintura e escultura, com conteúdos específicos de Dynamesh e Polygroups, através deste Curso”*

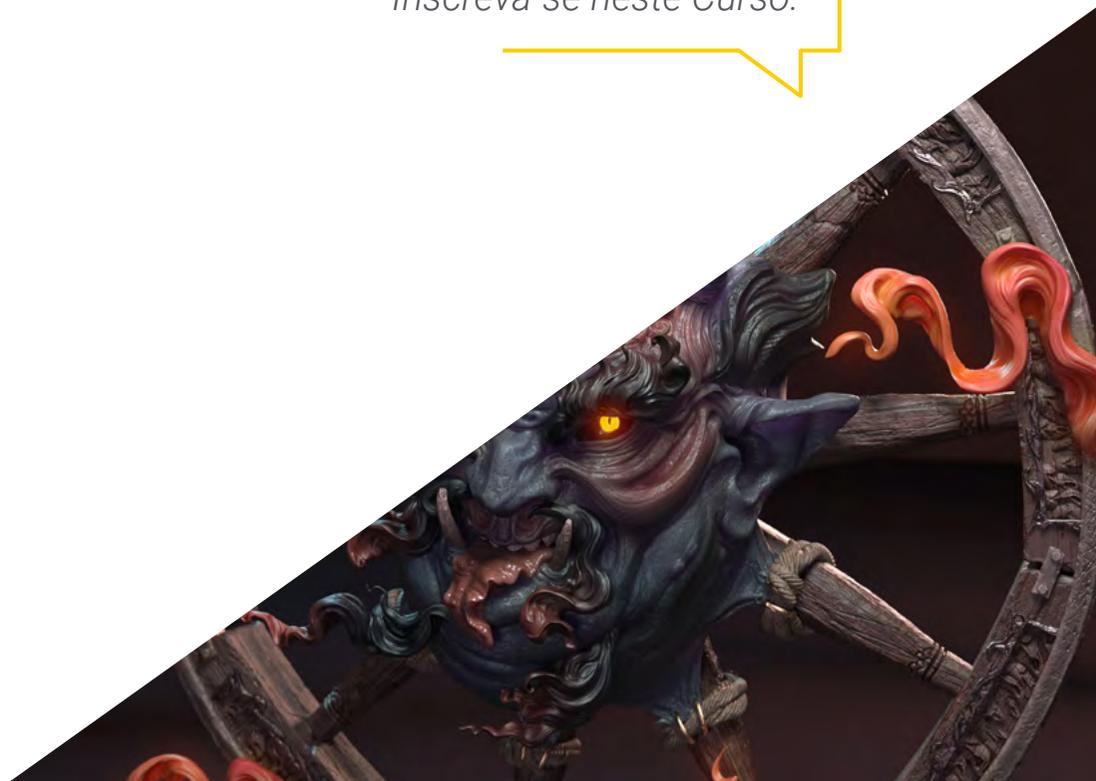
O corpo docente inclui, profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta qualificação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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.

*Obtenha a melhor escultura nos seus projetos de videojogos de Realidade Virtual e avance na sua carreira profissional.*

*Faça que os grandes estúdios de design se rendam aos seus pés com a sua modelagem 3D. Inscreva-se neste Curso.*



# 02

## Objetivos

O plano de estudos deste Curso fornece aos artistas digitais todas as ferramentas necessárias para poderem desenvolver uma excelente escultura nas suas criações 3D no final deste curso. Os alunos ficarão a conhecer os últimos desenvolvimentos do programa Zbrush e aprenderão a transformar objetos, a criar qualquer tipo de malha e a utilizar os pincéis IMM e Curve. O corpo docente, especialista no domínio do design gráfico e da criação de videojogos baseados na Realidade Virtual, fornecerá os conselhos essenciais para evitar erros durante o processo de criação, de acordo com os seus critérios profissionais. Tudo isto, com um vasto conteúdo audiovisual e simulações de casos reais.





“

*Alcance o máximo de realismo na sua modelagem 3D com as múltiplas ferramentas oferecidas por este Curso”*



## Objetivos gerais

---

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





## Objetivos específicos

---

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

“

*Torne-se um designer gráfico de referência no setor dos videojogos de RV, graças a este programa”*

# 03

## Direção do curso

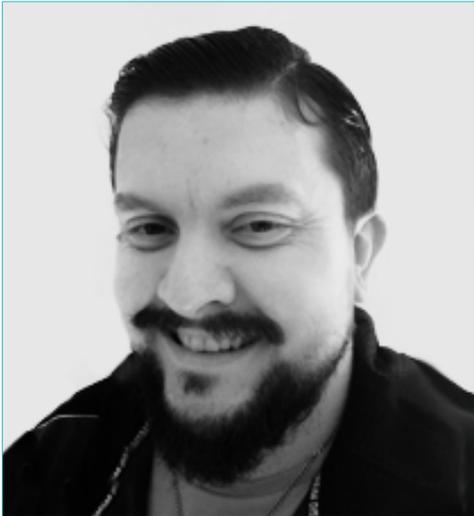
A transformação contínua da indústria dos videojogos torna necessária a especialização de designers e criadores artísticos, especialmente no domínio da Realidade Virtual, que sofreu um grande impulso nos últimos anos. Para fazer face a um cenário com um vasto leque de possibilidades profissionais, o artista digital precisa de uma equipa de professores qualificados e experientes no setor para colocar todos os seus conhecimentos num programa de ensino. Com este programa, a TECH responde às exigências dos profissionais do setor *gaming* com um ensino de qualidade para todos.



“

*Uma equipa de professores especializados acompanhá-lo-á neste Curso para que possa atingir os seus objetivos profissionais numa indústria em crescimento”*

## Direção



### Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ 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

## Professores

### Sr. Morro, Pablo

- ♦ Artista 3D especialista em modelagem, VFX e texturas
- ♦ Artista 3D na Mind Trips
- ♦ Licenciatura em Criação e Design de Videojogos pela Universidade Jaume I



# 04

## Estrutura e conteúdo

O programa deste curso foi desenvolvido por uma equipa docente com experiência no domínio do design gráfico e da criação de videojogos de Realidade Virtual. O programa de estudos a que os artistas digitais terão acesso durante as seis semanas deste programa abrange em profundidade todos os elementos necessários para obter uma excelente escultura e pintura. Os personagens e cenários que os designers criarão com base em casos práticos serão uma das principais ferramentas para colocar os alunos numa situação que terão de enfrentar no campo profissional para realizar projetos semelhantes. O sistema de aprendizagem *Relearning*, com base na reiteração de conteúdos, que a TECH oferece também ajudará a melhorar as competências dos profissionais.





“

*Elimine as limitações da  
modelagem tradicional e crie  
livremente com este Curso”*

## 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. Booleanos
- 1.3. Esculpido
  - 1.3.1. Simetria
  - 1.3.2. Pincéis principais
  - 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. Controlos
  - 1.6.2. Inserir multi mesh
  - 1.6.3. Criação de Pincéis IMM



- 1.7. Pincéis *Curve*
  - 1.7.1. Controlos
  - 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 ruído
- 1.9. Outros tipos de malha
  - 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 domínio do design gráfico”*

# 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

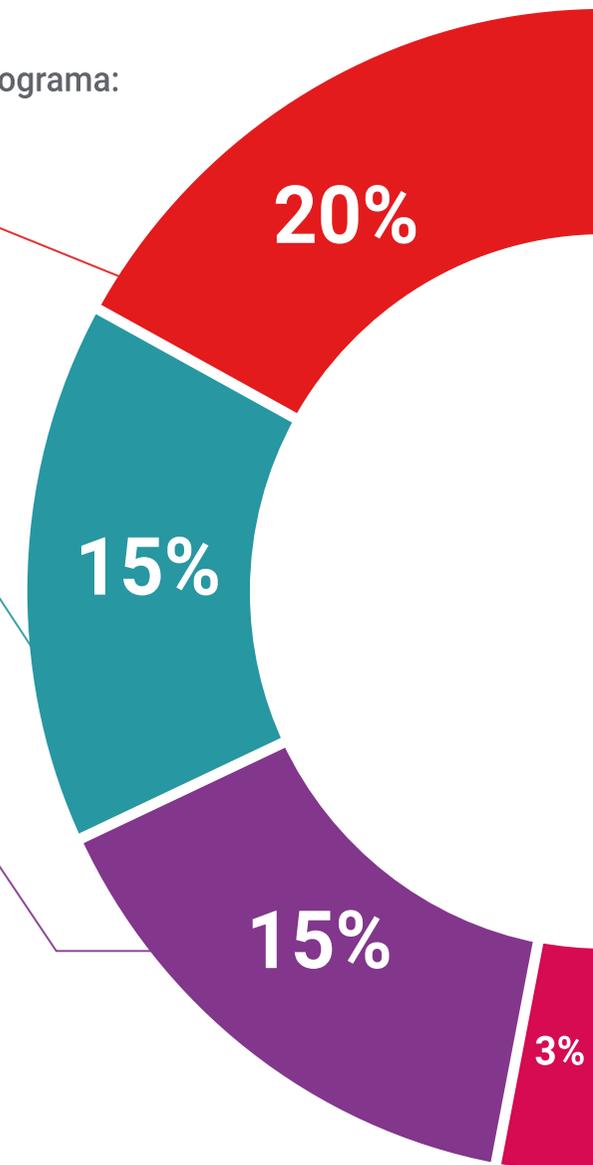
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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 ZBrush 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 plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de ZBrush 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 ZBrush 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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

### Curso

ZBrush 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

ZBrush em Arte para  
Realidade Virtual