

Curso

Modelagem 3D com ZBrush





tech universidade
tecnológica

Curso Modelagem 3D com ZBrush

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/informatica/curso/modelagem-3d-zbrush

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

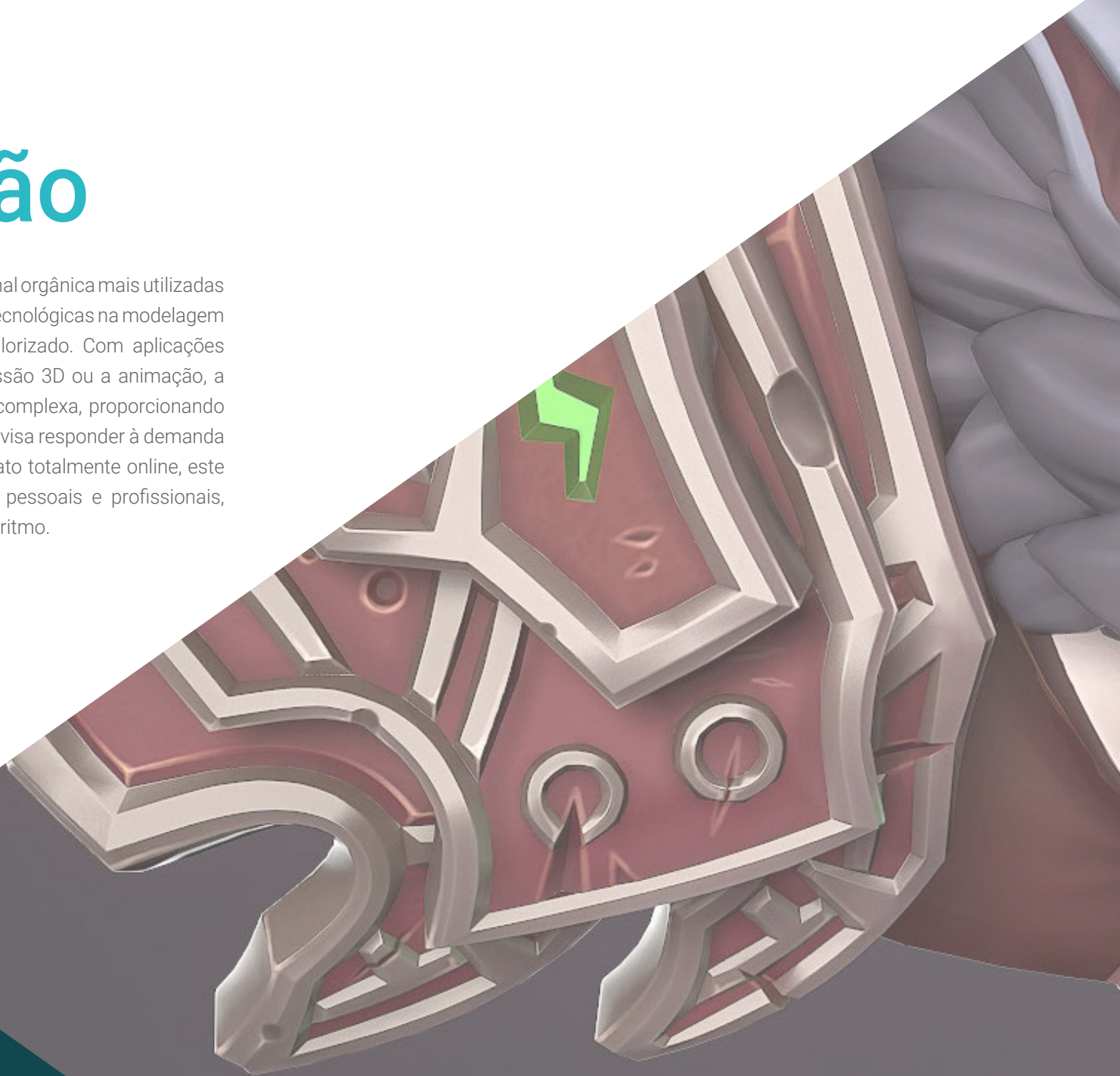
Certificado

pág. 28

01

Apresentação

ZBrush é uma das ferramentas de modelagem tridimensional orgânica mais utilizadas nesta área. Devido ao crescente interesse de várias áreas tecnológicas na modelagem tridimensional, este *software* mostrou-se novamente valorizado. Com aplicações em diversas áreas como a produção industrial, a impressão 3D ou a animação, a ZBrush consolidou-se como uma ferramenta de edição complexa, proporcionando um acabamento de altíssima qualidade. Esta capacitação visa responder à demanda por profissionais qualificados em ZBrush. Com um formato totalmente online, este programa é ideal para conciliar com outras atividades pessoais e profissionais, permitindo ao aluno avançar em sua própria velocidade e ritmo.





“

Torne-se um especialista em modelagem tridimensional com ZBrush e atenda à alta demanda nesta área”

ZBrush consolidou-se como um dos principais programas de modelagem orgânica do mercado. Este Curso de Modelagem 3D com ZBrush visa permitir ao aluno criar e editar a modelagem tridimensional com esta ferramenta, otimizando o modelo à medida que se desenvolva e prevenindo eventuais problemas após o refinamento.

Trata-se, portanto, de um completo plano didático que permitirá compreender cada uma das ferramentas disponíveis neste software, além de determinar quando e por quê utilizá-las. Além disso, o conteúdo contempla uma aprendizagem da técnica Hard Surface, que permite a realização de uma modelagem inorgânica. Também enfatizaremos os diferentes métodos de modelagem orgânica.

Todo o conteúdo encontra-se concentrado em um plano de estudos extremamente prático, baseando-se na aplicação de todos os conhecimentos adquiridos na criação de um personagem ou criatura, garantindo que não se apresentem eventuais complicações do início ao fim. Em um formato 100% online, este curso facilitará uma aprendizagem autônoma do aluno, disponibilizando todos os recursos e materiais didáticos em sua plataforma virtual.

Este **Curso de Modelagem 3D com ZBrush** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Modelagem 3D com ZBrush
- ◆ 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
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Aplique os conhecimentos adquiridos na criação de um personagem ou criatura, desenvolvendo uma aprendizagem autônoma e eficaz"

“

*Este Curso de Modelagem 3D com ZBrush
lhe ensinará como criar e editar modelos
tridimensionais com esta ferramenta”*

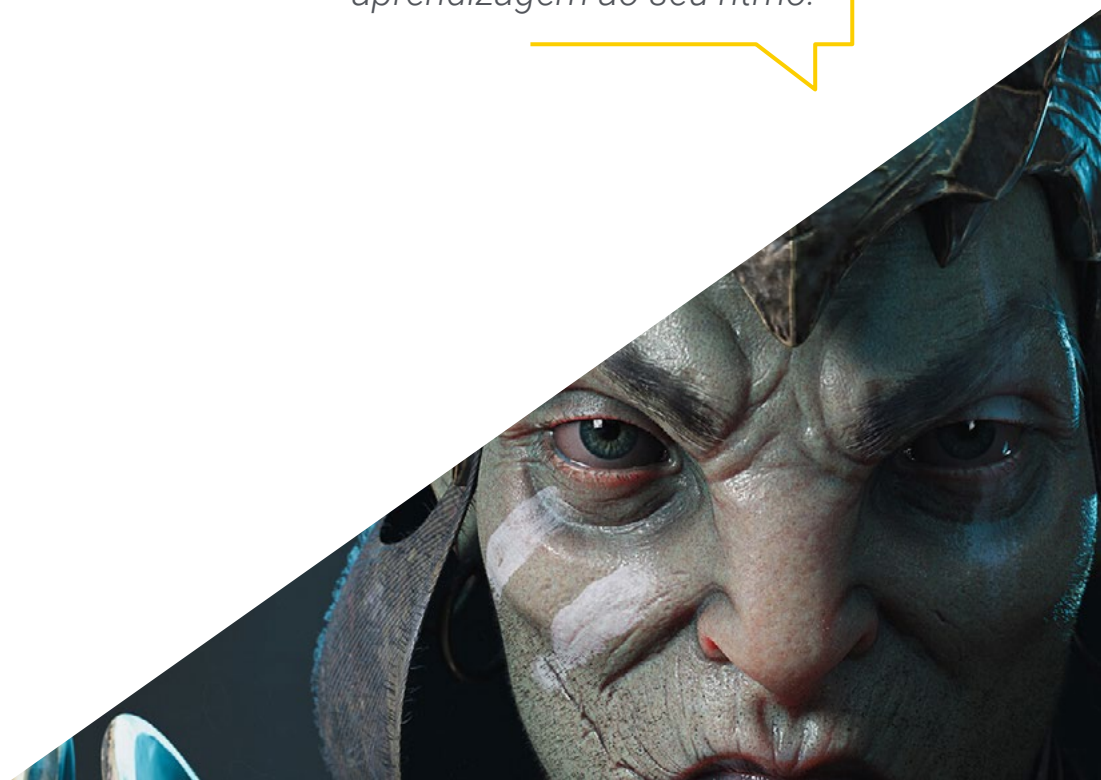
A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste programa enfatiza a Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*O conteúdo contempla uma
aprendizagem da técnica Hard
Surface, permitindo a realização
de modelagens inorgânicas.*

*Em um formato 100% online,
você poderá adaptar sua
aprendizagem ao seu ritmo.*



02 Objetivos

Através deste plano didático, o aluno poderá elaborar um personagem ou criatura do início ao fim, utilizando os conhecimentos adquiridos sobre as utilidades oferecidas pela ZBrush na modelagem 3D. Este curso abordará os conceitos teóricos através da prática, visto que se obtém uma aprendizagem através da construção de uma figura, garantindo ao aluno a retenção dos fundamentos e conhecimentos teóricos. Além disso, o conteúdo do curso responde às exigências do mercado de trabalho, assim como às possíveis situações que um modelador poderá enfrentar em sua prática profissional cotidiana.





“

Aplique seus conhecimentos e percepções em ZBrush na elaboração de um personagem ou criatura”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer detalhadamente todas as etapas para criar uma modelagem 3D profissional
- ◆ Conhecer e entender o funcionamento das texturas e como elas influenciam a modelagem
- ◆ Dominar vários programas voltados à modelagem, texturização e tempo real , utilizados no mundo profissional da atualidade
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos na solução de problemas de modelagem
- ◆ Ter habilidade com os conhecimentos adquiridos para criar seus próprios projetos e acrescentar de forma inteligente ao seu portfólio
- ◆ Desenvolver os recursos de cada programa para obter o melhor efeito para sua modelagem





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer detalhadamente o programa ZBrush, o mais utilizado na modelagem orgânica do mercado
- ◆ Otimizar o modelo à medida que se trabalha nele, evitando possíveis problemas após o refinamento
- ◆ Compreender cada uma das ferramentas do programa, sabendo quando usar cada uma e por quê
- ◆ Conhecer a ferramenta Hard Surface, que permite realizar modelagem inorgânica dentro do programa
- ◆ Conhecer os diferentes métodos de modelagem orgânica
- ◆ Aprender os aspectos necessários para criar um personagem ou criatura a partir do zero e levá-lo até o final sem problemas.

“

Esta é uma capacitação que lhe proporcionará conhecimentos detalhados de todas as utilidades de ZBrush”

03

Direção do curso

Este curso foi desenvolvido por uma equipe de especialistas inspirados nos requisitos profissionais e exigências do setor. São profissionais que atuam na área da modelagem tridimensional e também exercem uma carreira docente. Além disso, eles permanecem na vanguarda desta área, transmitindo ao aluno seus conhecimentos e o que se espera dos profissionais deste campo. Desta forma, ao apresentar o conteúdo e os diversos materiais didáticos, o aluno adquirirá os conhecimentos mais atuais e requisitados neste setor.





“

*Uma equipe de especialistas
de grande prestígio constitui
o corpo docente deste curso”*

Direção



Sra. Ana Sanches Lalaguna

- ◆ Designer 3D em Lalaguna Studio
- ◆ Generalista 3D na NeuroDigital Technologies
- ◆ Modelador de figura de videogame autônomo
- ◆ Artista 3D e Responsável de Narrativa no videogame "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- ◆ Mestrado em Arte e Design de Videogame (U-tad)
- ◆ Curso de Cinema em Animação 2D e 3D (ESDIP)
- ◆ Vencedor do Prêmio de Melhor Narrativa e indicado ao Melhor Jogo e Melhor Arte no PlayStation Awards

Professores

Sra. Andrea González García

- ◆ Designer em Artesanias Bely
- ◆ Técnico Superior em Animação 3D
- ◆ Escultor digital de criaturas fantásticas com ZBRUSH
- ◆ Designer e modelador digital em Zbrush e Autodesk Maya de personagens fantásticos para P&D de sistemas musculares para INBIBO
- ◆ Certificado em Introdução à Modelagem Hard Surface
- ◆ Certificado em Rig Facial
- ◆ Certificado em Arte Vetorial com Illustrator
- ◆ Design de logotipos para empresas comerciais
- ◆ Design de logotipos para diferentes BOX de Crossffit



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Modelagem 3D com ZBrush foi elaborado considerando 10 tópicos. Disponibilizados de uma forma acessível e simplificada, garantindo ao aluno uma aprendizagem eficaz. Desta forma, o plano de estudos contemplará a explicação da interface e controles básicos, *SubTools*, pincéis e *alphas*, além das principais ferramentas de modificação e as ferramentas de *Adaptative Skin*, *Hard Surface* e modificadores. Todos estes aspectos serão ensinados na elaboração de um personagem ou criatura que, uma vez feito, será exibido com Transpose Master, aprendendo como posar e iluminá-lo.



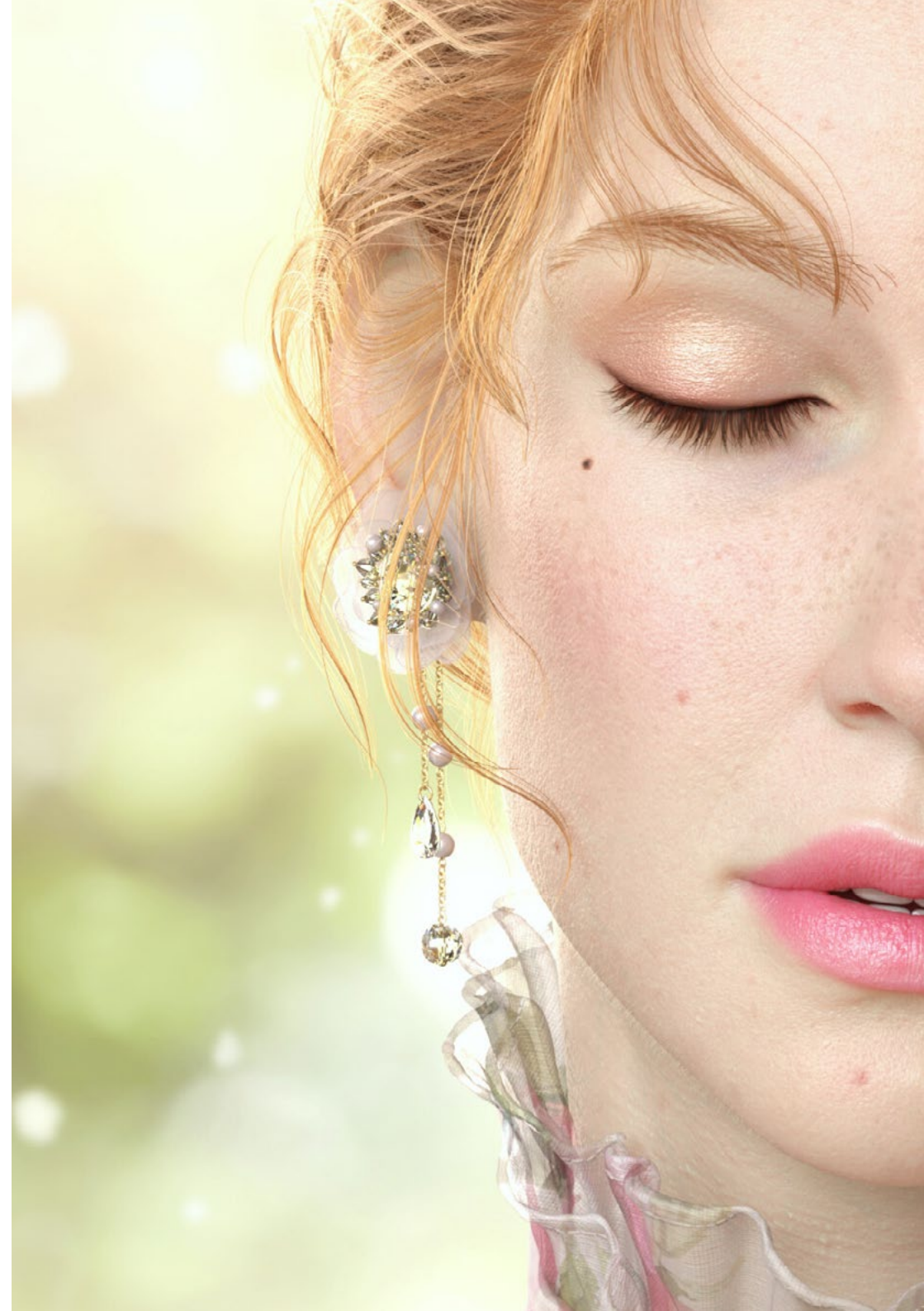


“

*Desenvolva um personagem
ou criatura e aprenda a posar
e iluminar com a ferramenta
"Transpose Master"*

Módulo 1 Modelagem 3D com ZBrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Interface e controles básicos
 - 1.1.2. *Subtools*, *Simetria*, *Transposição* e *Deformação*
 - 1.1.3. *Pincéis* e *Alphas*
- 1.2. Principais ferramentas
 - 1.2.1. *Máscaras* e *Poligrupos*
 - 1.2.2. *Subdivisões*, *Dynamesh* e *ZRemesher*
 - 1.2.3. *Modify Topology*, *Matcaps* e *BPR*
- 1.3. Ferramentas de modificação
 - 1.3.1. *Insert Multi Mesh*
 - 1.3.2. *Layers* e *Morph Target*
 - 1.3.3. *Projeções* e *Extract*
- 1.4. Ferramentas avançadas
 - 1.4.1. *Crease* e *Bevel*
 - 1.4.2. *Surface* e *Shadow Box*
 - 1.4.3. *Decimation Master*
- 1.5. *ZSpheres* e *Adaptive Skin*
 - 1.5.1. Controles de *ZSpheres*
 - 1.5.2. *ZSketch*
 - 1.5.3. *Adaptive Skin*
- 1.6. *Dynamesh* e *Zremesher* avançado
 - 1.6.1. *Booleanas*
 - 1.6.2. *Pincéis*
 - 1.6.3. *Zremesher* usando guias
- 1.7. *Pincéis Curvos*
 - 1.7.1. Controles e modificadores
 - 1.7.2. *Curve Surface* e outros *pincéis*
 - 1.7.3. Criação de *pincéis* com *curve*



- 1.8. *Hard Surface*
 - 1.8.1. Segmentos com máscaras
 - 1.8.2. *PolyGroupIt*
 - 1.8.3. *Panel Loops*
 - 1.8.4. ZModeler
 - 1.8.5. Primitivas
- 1.9. Modificadores
 - 1.9.1. *Extender e Multi Slice*
 - 1.9.2. *Deformer e Blend twist*
 - 1.9.3. *Taper e Flatten*
 - 1.9.4. *Bend Arc e Bend curve*
- 1.10. Transpor Master
 - 1.10.1. Posar um personagem com Transpose Master
 - 1.10.2. Corrigir detalhes
 - 1.10.3. Preparar o personagem para renderização

“

*Você já tomou uma decisão?
Matricule-se agora e torne-se um
especialista em modelagem 3D
com ZBrush através deste curso
de 6 semanas”*

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 Informática 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 do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá através de 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 os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi desenvolvido especificamente para o programa 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 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.



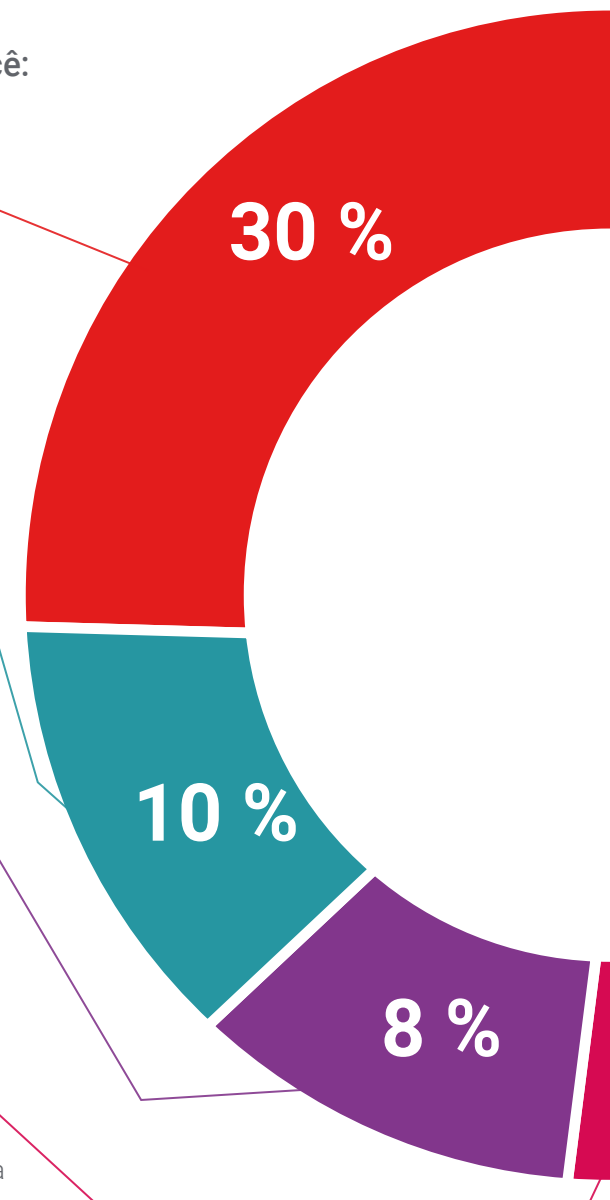
Práticas de habilidades e competências

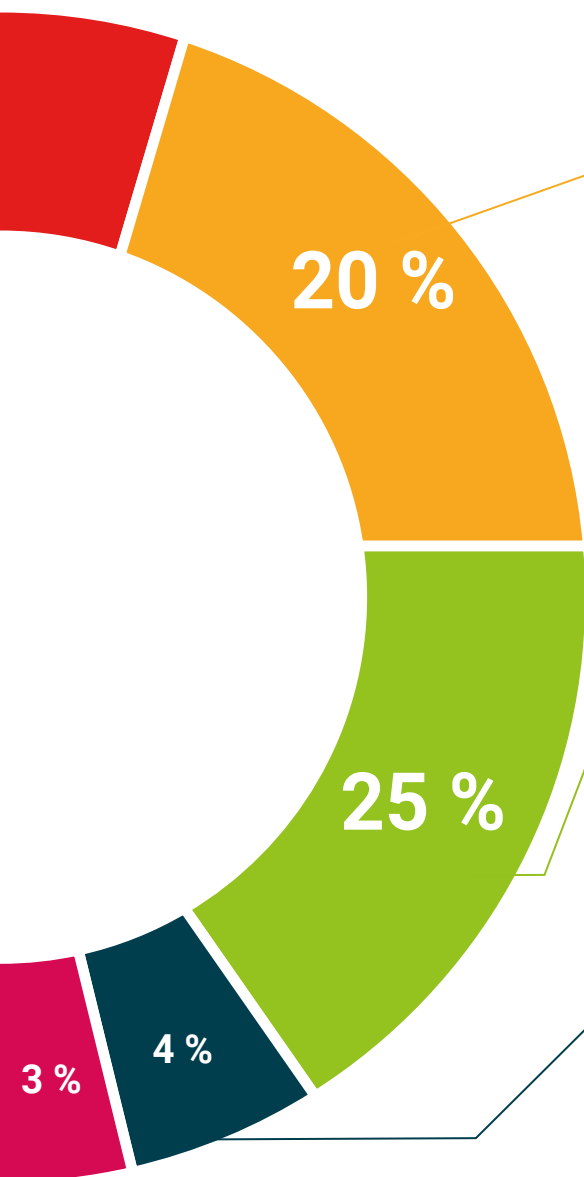
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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

Serão realizados uma seleção dos melhores estudos de caso na área utilizada em Harvard. 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, a fim 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 seus conhecimentos ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Curso de Modelagem 3D com ZBrush garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do 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 Modelagem 3D com ZBrush** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **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 Modelagem 3D com ZBrush**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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

tech universidade
tecnológica

Curso

Modelagem 3D
com ZBrush

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Modelagem 3D com ZBrush

