Curso

Simulação de Roupa 3D

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Curso
Simulação de Roupa 3D

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- Créditos: **6 ECTS**
- Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso/simulacao-roupa-3d

Índice

01 Apresentação — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Direção do curso — *pág. 12*

04 Estrutura e conteúdo — *pág. 18*

05 Metodologia — *pág. 22*

06 Certificação — *pág. 30*

01

Apresentação

Toda a indumentária das personagens e modelos 3D deve ser cuidada até ao mais ínfimo pormenor, uma vez que é uma parte intrínseca do seu próprio estilo e personalidade. Até partes da história ou do enredo das personagens podem ser contadas através das roupas, evoluindo com elas ao longo do tempo. Os designers 3D devem, portanto, ter um conhecimento avançado de como criar e simular o comportamento correto da roupa, a fim de torná-la o mais realista possível. Graças a esta certificação, o aluno poderá distinguir-se no seu departamento de design e melhorar as suas hipóteses de progressão na carreira, assumindo a responsabilidade por projetos maiores ou empreendendo os seus próprios projetos.

Terá a solução para todos os tipos de peças de vestuário e têxteis difíceis de recriar em 3D graças aos conhecimentos deste Curso"

A simulação da roupa 3D deve estar próxima da perfeição, porque um mau comportamento desta, mais tarde, na fase de animação ou de *rigging* pode fazer com que o modelo não se veja bem ou seja irrealista.

Além disso, o vestuário das personagens e das criaturas também deve ser cuidadosamente concebido ao milímetro, pois os múltiplos pormenores contidos numa boa peça de vestuário tornam a qualidade final do modelo muito melhor e mais memorável para o público, fazendo lembrar a vestimenta extensa de Cloud em Final Fantasy ou a roupa minimalista dos Na'vi em Avatar.

Assim, o profissional de design 3D pode destacar-se no seu departamento e liderar projetos maiores com um conhecimento especializado de simulação de roupa em contextos tridimensionais. Em resposta a esta procura, a TECH preparou um Curso com um conteúdo completo no qual o aluno pode obter essa vantagem distintiva e definitiva para relançar a sua carreira profissional, modelando roupa de alta qualidade para os seus próprios projetos pessoais e profissionais.

Além disso, o programa é ministrado inteiramente online, sem necessidade de se deslocar a um local físico ou de cumprir um horário. Uma vez que não há aulas, é o aluno que escolhe quando, onde e como se vai dedicar à carga horária completa do material didático, que está disponível na plataforma web desde o primeiro dia da capacitação.

Este **Curso de Simulação de Roupa 3D** 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 modelação 3D
- O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- a disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet

Crie fatos tão míticos como os dos sucessos de bilheteira de Hollywood, colocando os seus projetos de modelagem na vanguarda da indústria"

Esta é a oportunidade profissional de que estava à espera para revelar o seu potencial criativo, criando os melhores conjuntos possíveis"

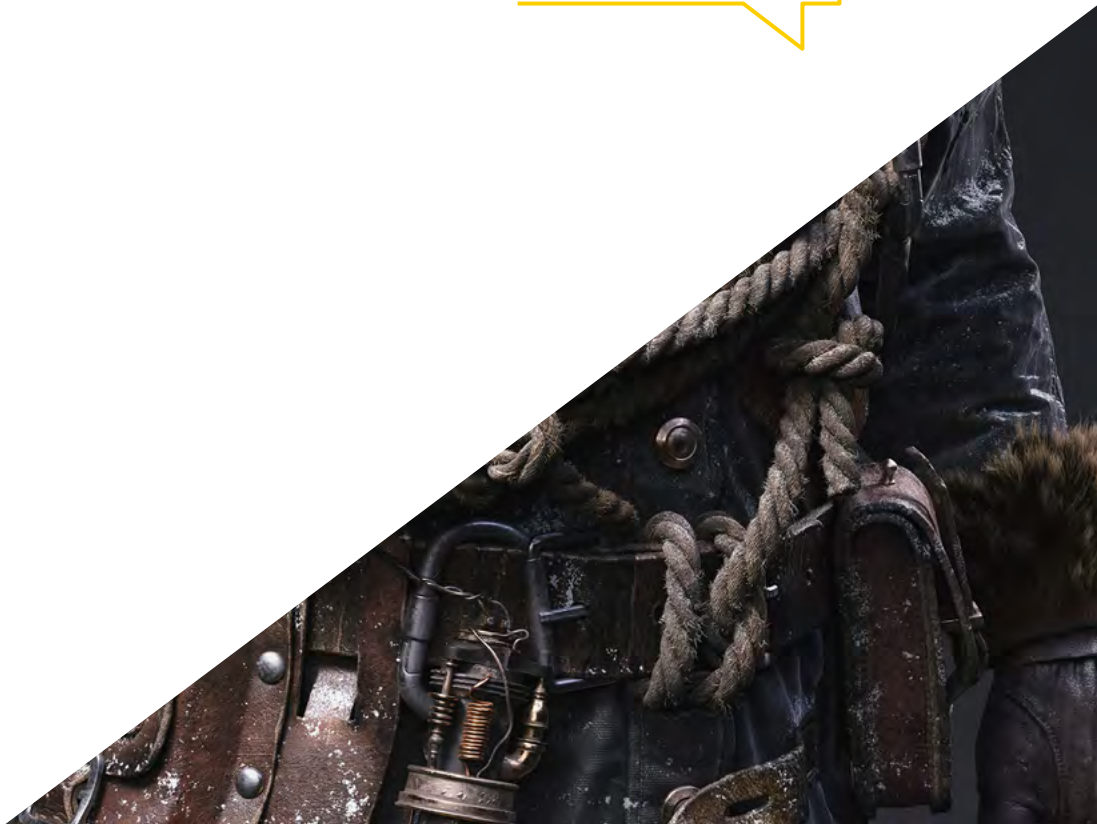
Aprenda o comportamento natural da roupa e assuma a liderança dos projetos de modelação 3D mais importantes do seu departamento.

Desde intrincados figurinos alienígenas a belas vestimentas indígenas, não há roupa que não possa ser modelada e simulada em 3D.

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

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-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, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O objetivo dos alunos deste curso é obter uma melhoria profissional que não só tenha um impacto no seu estilo de trabalho e na qualidade do trabalho, mas também numa promoção merecida ou num desempenho mais profissional nos seus projetos pessoais. É por isso que a TECH garante que os seus certificados sejam da mais alta qualidade possível, oferecendo aos seus alunos conhecimentos avançados em moldes de roupa simples e complexos, refinamentos de roupa e *shading* de tecidos em Maya, entre outros.

Ao inscrever-se hoje neste curso da TECH, estará a um passo de progredir na sua carreira no mundo do design, tornando-se um especialista completo em simulação tridimensional de roupa"

Objetivos gerais

- Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- Dominar a retopologia, UVs e texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelação 3D
- Obter as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos

Objetivos específicos

- Estudar o uso do Marvelous Designer
- Criar simulações de tecidos no Marvelous Designer
- Praticar diferentes tipos de padrões complexos no Marvelous Designer
- Aprofundar o seu conhecimento sobre o *workflow* do trabalho profissional do Marvelous ao ZBrush
- Desenvolver texturas e *shading* de roupas e tecidos no Mari

Não perca a oportunidade de melhorar a sua carreira e o seu desenvolvimento pessoal. Junte-se à TECH e aprenda as bases essenciais da simulação de roupa 3D"

03

Direção do curso

Para o desenvolvimento deste Curso, a TECH selecionou os melhores professores da área, que, com a sua vasta experiência profissional, forneceram o material didático com todas as competências e habilidades que o aluno precisa para se destacar na modelagem de roupas 3D. Além disso, o aluno tem acesso garantido a uma teoria atualizada e adaptada às exigências atuais do mercado, bem como aos mais recentes programas e softwares de modelagem 3D.

Este será o seu melhor trunfo para poder candidatar-se a cargos mais elevados na sua própria empresa, demonstrando que é capaz de fazer roupas de alta qualidade e com atenção aos pormenores"

Diretor Convidado Internacional

Joshua Singh é um profissional destacado com mais de 20 anos de experiência na indústria de **videogames**, reconhecido internacionalmente por suas habilidades em **direção de arte e desenvolvimento visual**. Com uma sólida formação em **softwares** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop**, ele deixou uma marca significativa no campo do **design de jogos**. Além disso, sua experiência abrange o **desenvolvimento visual** tanto em **2D** quanto em **3D**, e ele se destaca por sua capacidade de resolver problemas de maneira colaborativa e reflexiva em **ambientes de produção**.

Como **Diretor de Arte** na **Marvel Entertainment**, Joshua colaborou e guiou equipes de elite de artistas, garantindo que as obras atendam aos padrões de qualidade exigidos. Ele também atuou como **Artista Principal de Personagens** na **Proletariat** Inc., onde criou um ambiente seguro para sua equipe e foi responsável por todos os ativos de personagens em **videogames**.

Com uma trajetória notável que inclui **cargos** de **liderança** em empresas como **Wildlife Studios e Wavedash Games**, Joshua Singh tem sido um defensor do **desenvolvimento artístico** e um mentor para muitos na indústria. Sua experiência também inclui passagens por grandes e renomadas empresas como **Blizzard Entertainment e Riot Games**, onde trabalhou como **Artista Sênior de Personagens**. Entre seus projetos mais relevantes, destacam-se sua participação em **videogames** de enorme sucesso, como ***Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch***.

Sua habilidade para unificar a visão de **Produto, Engenharia e Arte** tem sido fundamental para o sucesso de numerosos projetos. Além de seu trabalho na indústria, ele compartilhou sua experiência como instrutor na prestigiada **Gnomon School of VFX** e foi palestrante em eventos renomados como o **Tribeca Games Festival** e a **ZBrush Summit**.

Sr. Singh, Joshua

- Diretor de Arte na Marvel Entertainment, Califórnia, Estados Unidos
- Artista Principal de Personagens na Proletariat Inc
- Diretor de Arte na Wildlife Studios
- Diretor de Arte na Wavedash Games
- Artista Sênior de Personagens na Riot Games
- Artista Sênior de Personagens na Blizzard Entertainment
- Artista na Iron Lore Entertainment
- Artista 3D na Sensory Sweep Studios
- Artista Sênior na Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudos Gerais pela Universidade Estadual de Dixie
- Certificado em Design Gráfico pelo Eagle Gate College

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo."

Direção

Dra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- Artista Concetual, Modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc
- Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videojogos e cinema na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som

NIKE
SB

04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Simulação de Roupa 3D da TECH foi criado com base nos mais altos padrões da metodologia educativa vigente. Isto garante ao aluno o acesso a material com uma estrutura e conteúdos concebidos a pensar nas suas necessidades profissionais, contendo as últimas inovações em programas como o Mari ou o ZBrush. Além disso, o aluno também aprenderá a melhorar o seu próprio fluxo de trabalho, o que aumentará significativamente o desempenho dos seus projetos.

Aceite o desafio de modelar as roupas de personagens míticas de filmes e videojogos ou crie-as você mesmo. Terá todas as ferramentas necessárias para o fazer"

Módulo 1. Simulação de Roupa

1.1. Importação do seu modelo para o Marvelous Designer e interface do programa
- 1.1.1. Marvelous Designer
- 1.1.2. Funcionalidade do software
- 1.1.3. Simulações em tempo real

1.2. Criação de padrões simples e acessórios de roupa:
- 1.2.1. Criações: T-shirts, acessórios, bonés e bolsos
- 1.2.2. Tecido
- 1.2.3. Padrões, fechos e costuras

1.3. Criação de roupa avançada: padrões complexos
- 1.3.1. Complexidade dos padrões
- 1.3.2. Qualidades físicas dos tecidos
- 1.3.3. Acessórios complexos

1.4. Simulação de roupa no Marvelous
- 1.4.1. Modelos animados no Marvelous
- 1.4.2. Otimização de tecidos
- 1.4.3. Preparação de modelos

1.5. Exportação de roupa do Marvelous Designer para o ZBrush
- 1.5.1. *Low Poly* no Maya
- 1.5.2. UVs em Maya
- 1.5.3. ZBrush, uso do Reconstruct Subdiv

1.6. Aperfeiçoamento do vestuário
- 1.6.1. *Workflow*
- 1.6.2. Detalhes no ZBrush
- 1.6.3. Pincéis de roupa no ZBrush

1.7. Melhorar a nossa simulação com o ZBrush
- 1.7.1. De tris para quads
- 1.7.2. Manutenção de UVs
- 1.7.3. Esculpido final

1.8. Texturização de roupa altamente detalhada no Mari
  1.8.1. Texturas azulejadas e materiais de tecidos
  1.8.2. Bake
  1.8.3. Texturização no Mari
1.9. *Shading* de tecido no Maya
  1.9.1. *Shading*
  1.9.2. Texturas criadas no Mari
  1.9.3. Realismo com os *shaders* de Arnold
1.10. Renderização
  1.10.1. Renderização de roupas
  1.10.2. Iluminação nas roupas
  1.10.3. Intensidade das texturas

Torne as suas peças de vestuário inspiradoras para designers de todo o mundo graças ao talento refinado e às técnicas inovadoras aprendidas neste Curso"

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A 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 tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine.***

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo"

Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

> *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira"*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

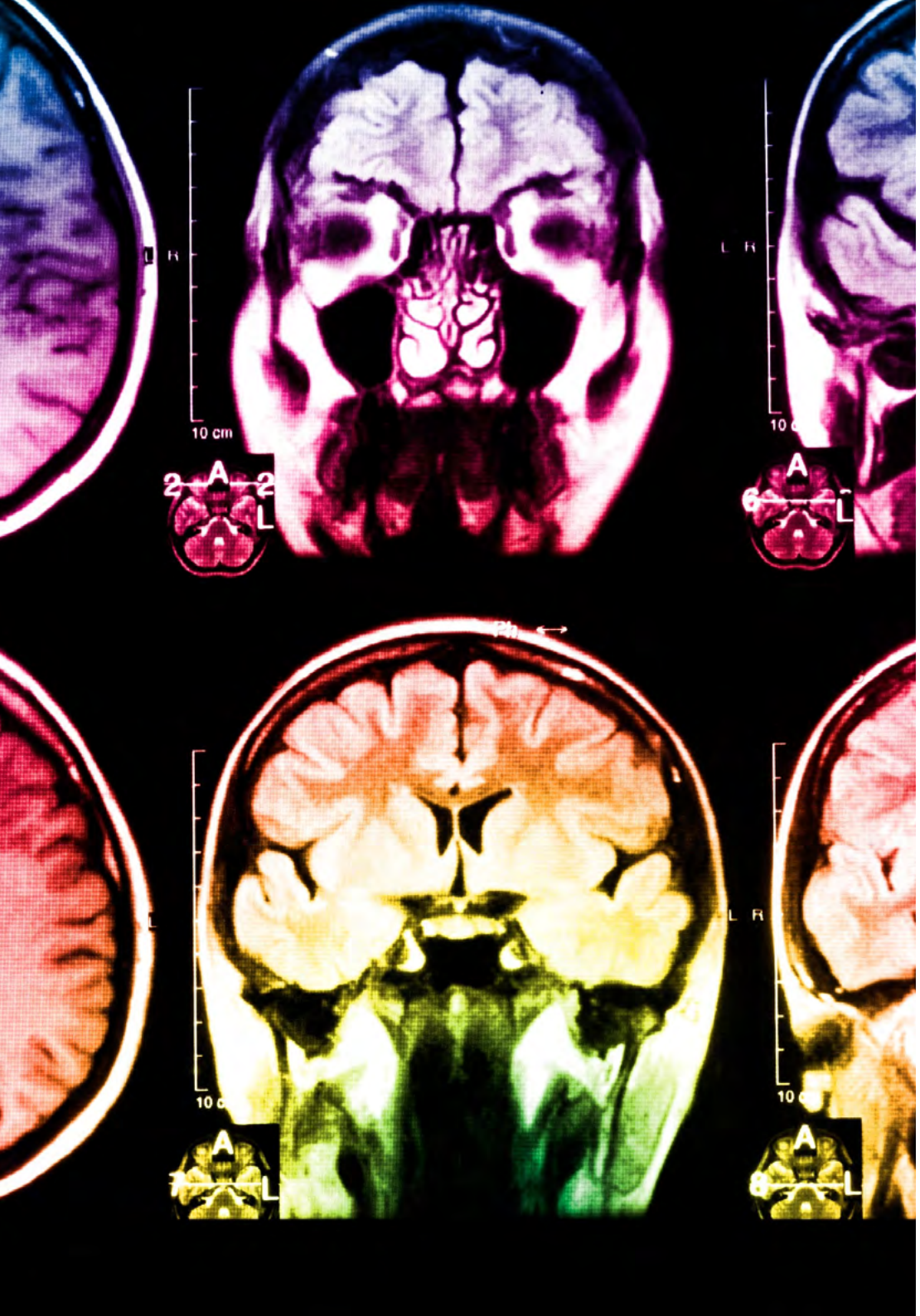
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:

Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.

Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

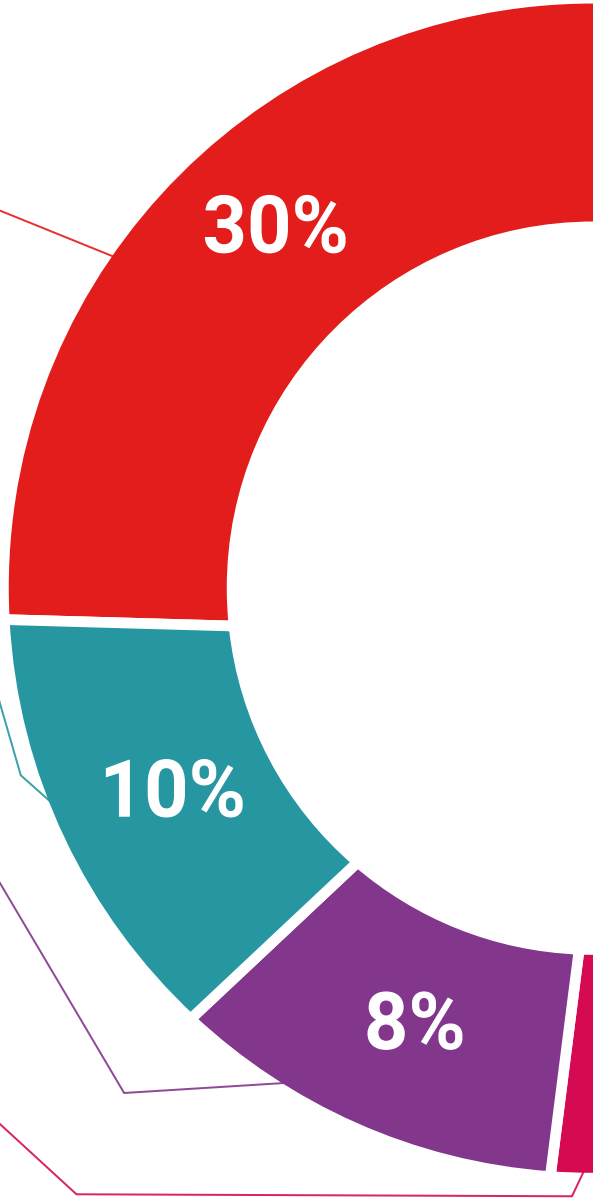
O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.

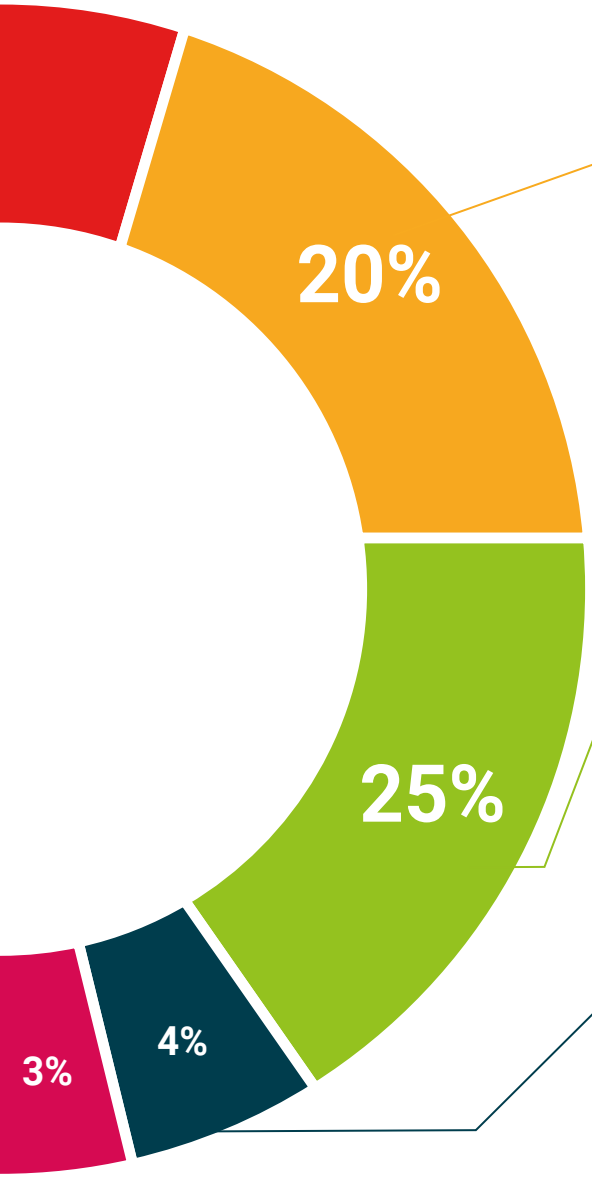
Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização 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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.

Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas concetuais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".

Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.

06

Certificação

O Curso de Simulação de Roupa 3D garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um 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 Simulação de Roupa 3D** conta com o conteúdo educacional 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 carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Simulação de Roupa 3D**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**

tech universidade tecnológica

Concede o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com o documento de identificação nº_____

Por ter completado e acreditado com sucesso o

CURSO

de

Simulação de Roupa 3D

Este é um certificado concedido por esta Universidade, reconhecido por 6 ECTS e equivalente a 150 horas, com data de início a dd/mm/aaaaa e data de conclusão a dd/mm/aaaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública a partir de 28 de junho de 2018.

A 17 de junho de 2020

Prof. Dra. Tere Guevara Navarro
Reitora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidade tecnológica

Curso
Simulação de Roupa 3D

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 semanas**
- Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- Créditos: **6 ECTS**
- Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- Horário: **ao seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Curso

Simulação de Roupa 3D

tech universidade tecnológica