

Curso

Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios





Curso

Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/curso/modelagem-cabelos-roupas-acessorios

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

A representação realista de cabelos, roupas e acessórios deve alcançar um acabamento bem detalhado, já que normalmente fazem parte de personagens, criaturas ou *humanoids*. Conseguir uma aparência o mais próxima possível da realidade é um dos fatores que dão às produções uma qualidade extra. Na indústria da animação, videogames e design em geral, são muito valorizados os acabamentos elaborados que aproximam o consumidor de uma experiência o mais realista possível. Esta capacitação em formato totalmente online visa permitir aos alunos modelar cabelos, roupas e acessórios realistas para conseguir um melhor acabamento em suas produções. Em apenas 6 semanas, o aluno analisará as técnicas e aplicações mais avançadas da área.



“

Conheça as técnicas e aplicações mais vanguardistas em Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios. Atinge um acabamento detalhado e de alta qualidade”

A evolução da modelagem, do design, da escultura digital em detalhes e do realismo foi notável nas últimas décadas. O olhar do consumidor adaptou-se com maior grau nos detalhes e na realidade das produções geradas por computador, exigindo cada vez mais estes excelentes acabamentos. Para alcançar estas complexas elaborações em cabelos, roupas e acessórios, este curso da TECH abordará detalhadamente as questões teóricas e práticas essenciais e permitirá que o aluno faça grandes mudanças nos acabamentos de sua modelagem.

O plano de estudos realizará uma jornada que se concentra na criação de cabelos usando diferentes técnicas, bem como roupas de cartoon. Também analisaremos a escultura de tecidos, roupas realistas e modelos padrões, aprofundando-se na operação e aplicação da união física, de roupas avançadas, acessórios e a elaboração de *renderização* em tecidos e cabelos.

Além disso, será explorado o uso de ferramentas adequadas como 3ds Max, Maya ou ZBrush, bem como o domínio das simulações físicas e exportações e importações em Marvelous Designer ou o trabalho de modelagem, texturização, iluminação e renderização de roupas, cabelos e acessórios em Arnold. O objetivo desta capacitação é facilitar aos alunos a aplicação do que aprenderam em seu trabalho criativo.

Este Curso de Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios foi desenvolvido pela TECH em um formato completamente online para facilitar a conciliação da aprendizagem do aluno com suas atividades pessoais e profissionais. Da mesma forma, disponibilizamos todos os materiais didáticos e pedagógicos para que o aluno possa aprofundar-se no conteúdo de acordo com sua disponibilidade e ritmo.

Este **Curso de Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios** 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 e escultura Digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado 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



Através deste curso, você conhecerá as melhores técnicas de modelagem, texturização, iluminação e renderização de roupas, cabelos e acessórios"

“

Com esta capacitação você aprenderá a usar as ferramentas adequadas, como o 3ds Max, Maya ou ZBrush, para a modelagem 3D de cabelos, roupas e acessórios”

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.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o aluno deverá resolver as diferentes situações de 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.

Um plano de estudo totalmente online, podendo conciliar seus estudos com suas atividades profissionais ou pessoais.

Uma abordagem detalhada das utilidades e ferramentas para a modelagem de cabelos, roupas e acessórios.



02

Objetivos

Alcançar a mais detalhada e realista elaboração de cabelos, roupas e acessórios é a consequência de um plano de estudo minucioso e completo, favorecendo uma aprendizagem autônoma e progressiva. Este programa se concentra em atender as demandas na criação de cabelos e roupas para videogames, filmes, impressão 3D, realidade aumentada e virtual. Desta forma, o aluno poderá aplicar as melhores ferramentas e técnicas de última geração em sua modelagem.



“

Torne-se um autêntico especialista em modelagem de cabelos, roupas e acessórios”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender a necessidade de uma boa topologia em todos os níveis de desenvolvimento e produção
- ◆ Conhecer a anatomia humana e dos animais visando aplicá-la aos processos de modelagem, texturização, iluminação e renderização de uma forma precisa
- ◆ Atender as demandas na criação de cabelo e roupas para videogames, cinema, impressão 3D, realidade aumentada e virtual
- ◆ Gerenciar sistemas de modelagem, texturização e iluminação no sistema de realidade virtual
- ◆ Compreender os sistemas atuais da indústria cinematográfica e de videogames para proporcionar ótimos resultados





Objetivos específicos

- ◆ Criar modelagem de cabelos, *low poly*, *high poly*, Fibermesh e Xgen em 3ds Max, Zbrush e Maya, para impressão 3D, cinema e videogames
- ◆ Modelar e simular a física de tecidos em 3ds Max e ZBrush
- ◆ Aprofundar-se no *Workflow* entre ZBrush e Marvelous
- ◆ Utilizar roupas e criar padrões no Marvelous Designer
- ◆ Manusear simulações físicas e exportações e importações no Marvelous Designer
- ◆ Modelar, texturizar, iluminar e renderizar roupas, cabelos e acessórios em Arnold

“

Este programa visa atender as exigências na criação de cabelos, roupas e acessórios para diversas áreas, como animação, impressão 3D ou realidade aumentada”

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica garantirá uma aprendizagem adequada graças à sua equipe docente qualificada. São autênticos profissionais na área da escultura digital e da modelagem tridimensional, dispostos a transmitir aos alunos não apenas a teoria e a prática, mas também a aquisição de habilidades e competências transversais, assim como o fortalecimento de seus próprios critérios profissionais. Seus conhecimentos serão transmitidos através de métodos inovadores baseados na tecnologia *Relearning* e *Learning by Doing*, para que o aluno avance de forma progressiva e autônoma em seu conteúdo.



“

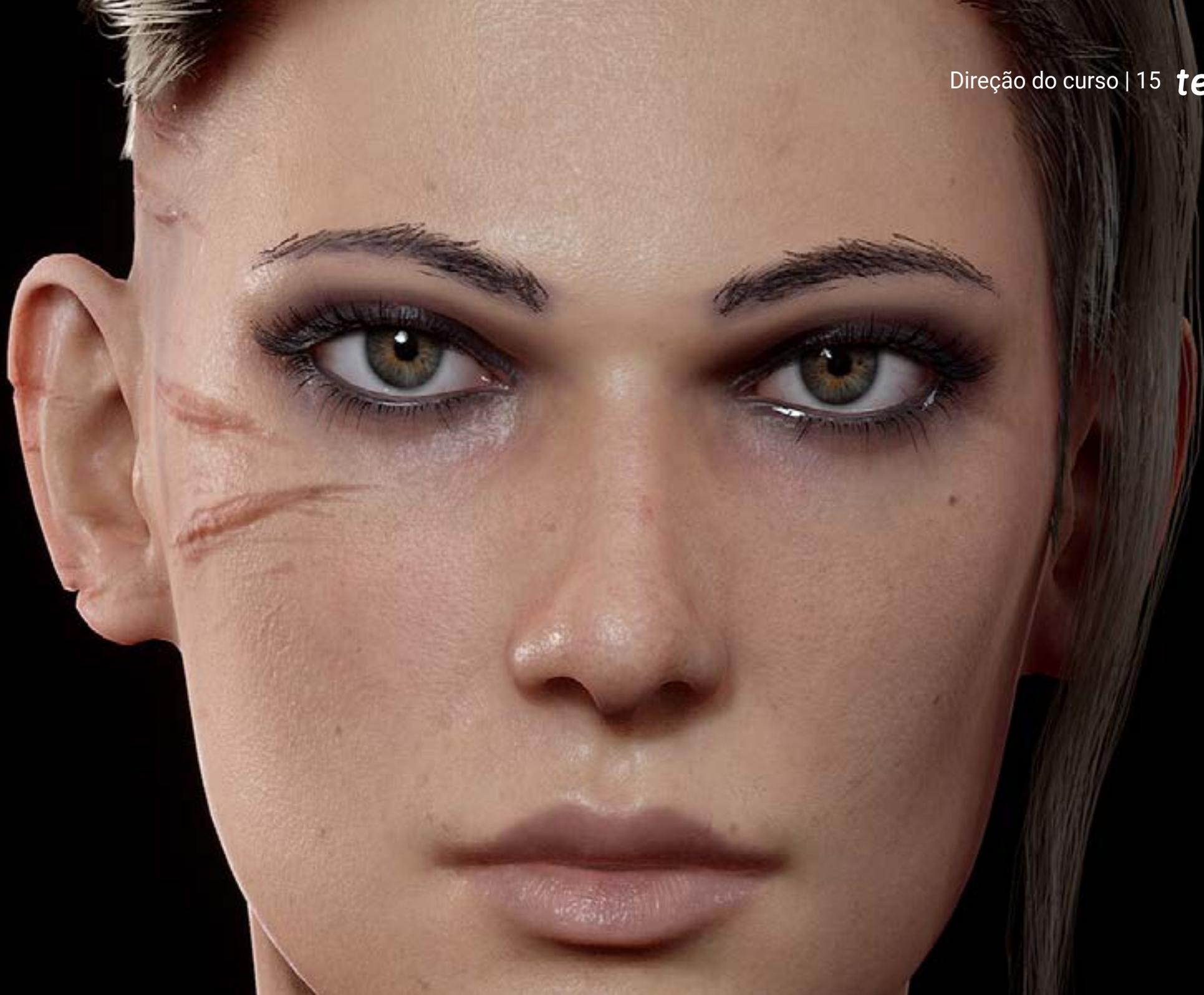
Desenvolva seu processo de aprendizagem de forma progressiva e autônoma com a ajuda dos melhores profissionais da área”

Direção



Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- ♦ Especialista em Escultura Digital
- ♦ *Arte conceitual* e modelagem 3D para Slicecore (Chicago)
- ♦ *Videomapping* e modelagem Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- ♦ Restaurador na Geocisa
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior Animação 3D. Escola Superior de Imagem e Som ESISV.Valladolid
- ♦ Professor do Ciclo de Formação do Ensino Superior GFGS Animação 3D. Instituto Europeu de Design IED. Madrid
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca, em de Design e Escultura
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual na Universidade URJC de Madrid



04

Estrutura e conteúdo

Este programa abrangente, organizado e estruturado irá conduzir o aluno desde as questões mais básicas e introdutórias até as mais profundas e avançadas. Começando pela criação de cabelos com diferentes técnicas de modelagem, como *Low Poly* e *High Poly*, elaboração de roupas cartoon, acessórios e escultura de roupas e tecidos realistas, até as questões mais avançadas de uniões, física e renderizações em tecidos e cabelos. Além disso, será disponibilizado um conteúdo teórico e prático especializado, em um ambiente online, dinâmico e seguro. Através do conteúdo interativo, o aluno dominará de forma eficiente as técnicas e ferramentas apresentadas, tornando a experiência muito mais ágil.





“

Aprenda a criar cabelos com diferentes técnicas de modelagem, como Low Poly e High Poly, além de elaborar roupas de cartoon, acessórios e a esculpir roupas e tecidos realistas”

Módulo 1. Cabelos, Roupas e Acessórios

- 1.1. Criação de cabelos
 - 1.1.1. Cabelos modelados
 - 1.1.2. Cabelos *low poly* e *cards*
 - 1.1.3. Cabelos *high poly*, *fibermesh*, *hair and fur* e Xgen
- 1.2. Roupas cartoon
 - 1.2.1. Extrações de malha
 - 1.2.2. Falsificações geométricas
 - 1.2.3. *Shell*
- 1.3. Esculpindo tecidos
 - 1.3.1. Simulações físicas
 - 1.3.2. Cálculo de forças
 - 1.3.3. Pincéis curvos sobre roupas
- 1.4. Roupas realista
 - 1.4.1. Importação para Marvelous Designer
 - 1.4.2. Filosofia do software
 - 1.4.3. Criação de padrões
- 1.5. Modelos padrão
 - 1.5.1. Camisetas
 - 1.5.2. Calças
 - 1.5.3. Casacos e calçados
- 1.6. Juntas e física
 - 1.6.1. Simulações realistas
 - 1.6.2. Zíperes
 - 1.6.3. Costuras
- 1.7. Roupas
 - 1.7.1. Padrões complexos
 - 1.7.2. Complexidade dos tecidos
 - 1.7.3. *Shading*
- 1.8. Roupas avançadas
 - 1.8.1. *Baked* das roupas
 - 1.8.2. Adaptabilidade
 - 1.8.3. Exportação



- 1.9. Acessórios
 - 1.9.1. Joalheria
 - 1.9.2. Mochilas e bolsas
 - 1.9.3. Utilidades
- 1.10. Renderização em tecidos e cabelos
 - 1.10.1. Iluminação e sombreado
 - 1.10.2. *Hair shader*
 - 1.10.3. Renderização realista no Arnold

“

Através do conteúdo interativo, você dominará de forma eficiente as técnicas e ferramentas apresentadas, tornando a experiência muito mais ágil”



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.



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”

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

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 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 Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios 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 de Cabelos, Roupas e Acessórios** 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 Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



*Apostila de Haia. Caso o aluno solicite que 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 qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Modelagem de Cabelos,
Roupas e Acessórios

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 8h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios

