

Curso

Simulação de Vestuário em 3D



Curso

Simulação de Vestuário em 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso/simulacao-vestuario-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

O guarda-roupa de um protagonista é quase tão importante como a sua personalidade ou o seu papel no enredo. Por este motivo, todo o vestuário das personagens 3D tem de ser cuidadosamente concebido até ao mais ínfimo pormenor. A partir do vestuário podem ser deduzidas características do personagem, pelo que se torna essencial aprofundar a texturização e o *shading* das roupas. Por esta razão, os profissionais de informática 3D devem ter um conhecimento avançado de como criar e simular o comportamento correto do vestuário, de modo a torná-lo o mais realista possível. Ao frequentar esta capacitação, os alunos poderão distinguir-se no seu departamento e melhorar as suas hipóteses de progressão na carreira, assumindo responsabilidades em projetos mais importantes.





“

Obterá a qualificação prática necessária para a criação de vestuário para personagens digitais orgânicos para qualquer projeto de animação digital, publicidade ou videogames”

O Marvelous Designer é um software perfeito para a criação de tecidos para *real-time* ou filmes, mas praticamente não é ensinado ou, pelo menos, não é aprofundado devido à sua complexidade. Por esta razão, este Curso ensina o aluno a utilizar este software para compreender as características do vestuário: as suas costuras, dobras, fechos e como todos estes elementos são afetados pelo movimento.

A Simulação de Vestuário em 3D deve estar próxima da perfeição, porque um mau comportamento do vestuário, mais tarde, na fase de animação ou *rigging*, pode fazer com que o modelo pareça mal ou irrealista. Em resposta a esta procura, este Curso apresenta um conteúdo abrangente no qual o aluno pode obter a vantagem distintiva e definitiva para elevar o seu percurso profissional, modelando vestuário de alta qualidade para os seus próprios projetos pessoais e profissionais.

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

Este **Curso de Simulação de Vestuário em 3D** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelação 3D
- Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- As lições teóricas, perguntas a especialistas, 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 ligação à internet



Domine os fundamentos do vestuário de modelos 3D e torne-se numa referência quando se trata de dar realismo às personagens"

“

Esta é a oportunidade profissional que procurava para adquirir as competências atuais necessárias num ambiente em constante evolução”

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.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura deste Curso centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

Esta capacitação mantê-lo-á atualizado e preparado para qualquer situação com o software mais recente do mercado.

Este Curso baseia-se num vasto conjunto de experiências no setor e em diferentes opiniões profissionais.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso é que os alunos obtenham uma evolução profissional que terá um impacto no seu estilo e qualidade de trabalho. Para o efeito, a TECH garante uma capacitação da mais alta qualidade, oferecendo aos alunos conhecimentos avançados em padrões de vestuário simples e complexos, refinamentos de vestuário e *shading* de tecidos no Maya, entre outros.





“

Não perca a oportunidade de adquirir as bases essenciais da simulação de vestuário em 3D”



Objetivos gerais

- ♦ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal para desenvolver criaturas hiper-realistas
- ♦ Dominar a retopologia, os uvs e a texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- ♦ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar de forma mais eficiente em modelação 3D
- ♦ Possuir as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos

“

No final deste Curso teórico-prático, poderá candidatar-se a cargos mais elevados na sua empresa”





Objetivos específicos

- ♦ Estudar a utilização do Marvelous Designer
- ♦ Criar simulações de tecidos no Marvelous Designer
- ♦ Praticar diferentes tipos de padrões complexos no Marvelous Designer
- ♦ Aprofundar o fluxo de trabalho profissional desde o Marvelous até ao ZBrush
- ♦ Desenvolver a texturização e o *shading* de roupas e tecidos no Mari



03

Direção do curso

A TECH reuniu os melhores profissionais no domínio da modelação 3D orgânica, que com a sua vasta experiência forneceram o material didático com todas as competências e aptidões que o informático necessita para se destacar na simulação de vestuário 3D. Além disso, os alunos têm acesso garantido a uma teoria atual e adaptada às exigências do mercado dos dias de hoje, bem como aos mais recentes programas e software de design 3D.



“

Especialistas do setor ensinar-lhe-ão a utilizar os melhores softwares do mercado para criar modelos 3D incríveis”

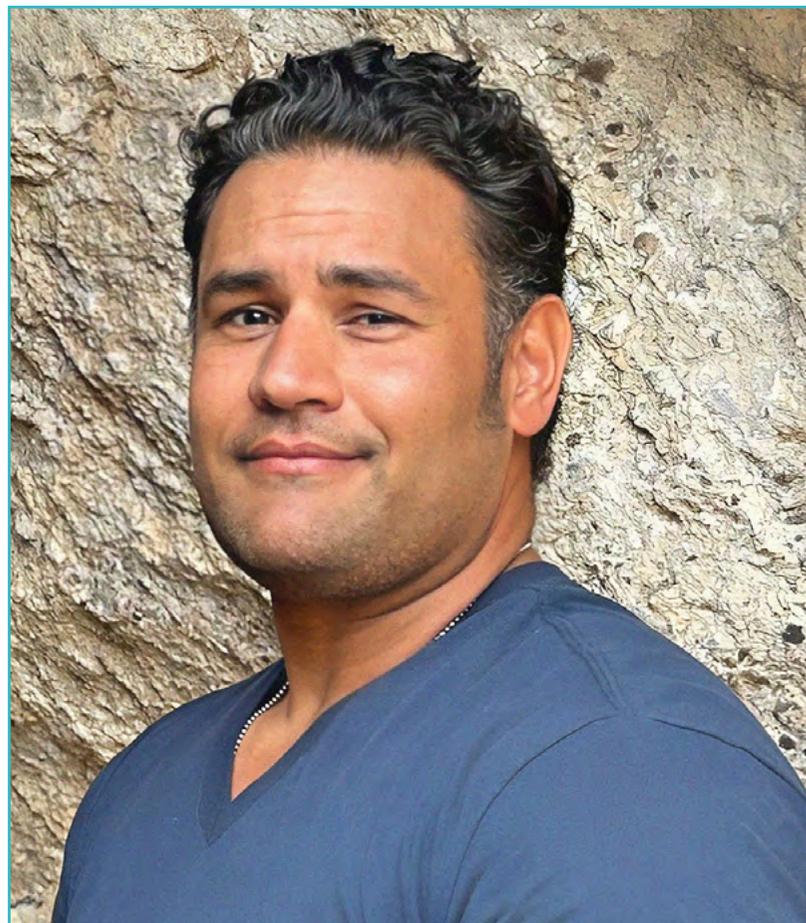
Diretor Convidado Internacional

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
- ♦ *Concept Artist*, Modelador 3D e *Shading* na Timeless Games Inc
- ♦ Colaboração com uma multinacional de consultoria para o design de vinhetas e animação para propostas comerciais
- ♦ Técnico Superior em Animação 3D, Videojogos e Ambientes Interativos na CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para Videojogos e Cinema na CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Simulação de Vestuário em 3D foi desenvolvido com base nos mais elevados padrões da metodologia educativa atual. O informático que se matricule terá acesso a material com uma estrutura e conteúdo concebidos para as suas necessidades profissionais. Por conseguinte, reúne as últimas inovações de programas como o Mari ou o ZBrush.





“

Irá aprender mais sobre o Marvelous Designer, o software perfeito para a criação de tecidos para real-time e filmes”

Módulo 1. Simulação de vestuário

- 1.1. Importação do seu modelo para o Marvelous Designer e a interface do programa
 - 1.1.1. Marvelous Designer
 - 1.1.2. Funcionalidade do software
 - 1.1.3. Simulações em tempo real
- 1.2. Criar padrões simples e acessórios de vestuário
 - 1.2.1. Criações: t-shirts, acessórios, chapéus e bolsos
 - 1.2.2. Tecido
 - 1.2.3. Padrões, fechos e costuras
- 1.3. Criação de vestuário avançada: padrões complexos
 - 1.3.1. Complexidade de padrões
 - 1.3.2. Qualidades físicas dos tecidos
 - 1.3.3. Acessórios complexos
- 1.4. Simulação de vestuário 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 vestuário do Marvelous Designer para o ZBrush
 - 1.5.1. *Low Poly* no Maya
 - 1.5.2. UVs no Maya
 - 1.5.3. ZBrush, utilização do Reconstruct Subdiv
- 1.6. Refinamento do vestuário
 - 1.6.1. *Fluxo de trabalho*
 - 1.6.2. Detalhes no ZBrush
 - 1.6.3. Pincéis de vestuário no ZBrush





- 1.7. Vamos melhorar a nossa simulação com o ZBrush
 - 1.7.1. De Tris a Quads
 - 1.7.2. Manutenção de UVs
 - 1.7.3. Escultura final
- 1.8. Texturização de vestuário altamente detalhado no Mari
 - 1.8.1. Texturas e materiais de tecido
 - 1.8.2. Baking
 - 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* do Arnold
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Renderização de vestuário
 - 1.10.2. Iluminação em vestuário
 - 1.10.3. Intensidade da textura

“

Analisaré a textura e o sombreado de roupas e tecidos no Mari para criar as personagens dos seus sonhos”

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.



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

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. 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 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019 obtivemos 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

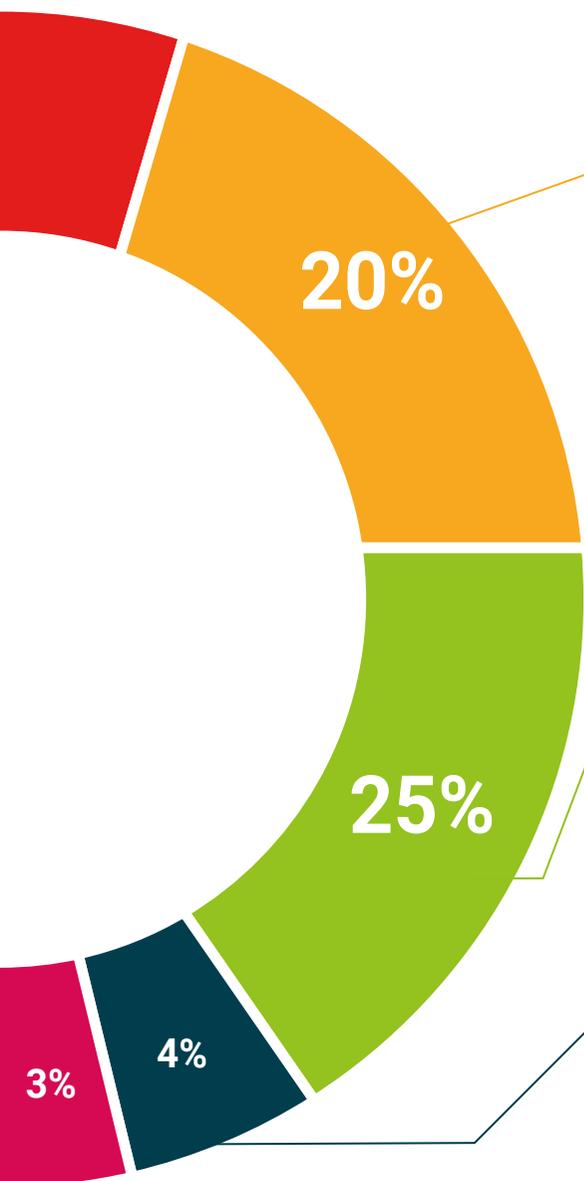
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 conceituais 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

Este programa permitir-lhe-á obter o diploma Curso de Simulação de Vestuário em 3D emitido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Curso de Simulação de Vestuário em 3D** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University** é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*[bollettino ufficiale](#)*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University** é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Certificação: **Curso de Simulação de Vestuário em 3D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University 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 simulação

tech global
university

Curso
Simulação de Vestuário
em 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Simulação de Vestuário em 3D