

Curso

Simulação de Vestuário 3D



Curso

Simulação de Vestuário 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/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

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

O vestuário de um protagonista é tão importante quanto sua personalidade ou seu papel na trama. Por esta razão, toda a indumentária dos personagens 3D deve ser cuidadosamente elaborada tendo em mente os mínimos detalhes. Através da vestimenta é possível deduzir aspectos do personagem, por isso é fundamental aprofundar-se na texturização e no *shading* das roupas. Neste sentido, é necessário que o profissional em design 3D possua um conhecimento avançado na criação e adequada simulação do comportamento do vestuário, a fim de torná-lo o mais realista possível. Ao realizar esta capacitação, o aluno poderá destacar-se em seu departamento e melhorar suas chances de promoção, assumindo responsabilidades em projetos mais importantes.





“

Você receberá a capacitação necessária para a criação de roupas para personagens orgânicos digitais em qualquer projeto de animação digital, publicidade ou videogames”

O Marvelous Designer é um software perfeito para a criação de tecidos tanto para *Real-Time* como para filmes, porém dificilmente é ensinado ou ministrado de uma forma incompleta devido à sua complexidade com os padrões. Por isso, este curso ensinará ao graduado a utilizar este software a fim de compreender as características das roupas: suas costuras, dobras e fechos, assim como a forma como todos estes elementos afetam o movimento.

A Simulação de Vestuário 3D precisa aproximar-se à perfeição, pois um comportamento incorreto da roupa, posteriormente, na fase de animação ou *rigging*, poderá ocasionar um aspecto insatisfatório ou pouco realista. Atendendo a esta demanda, esta capacitação reúne um conteúdo abrangente no qual o aluno ganhará um diferencial e uma vantagem definitiva para elevar sua carreira, modelando roupas de alta qualidade para seus projetos pessoais e profissionais.

Além disso, este programa apresenta um formato totalmente online, sem a necessidade de deslocar-se a um centro físico ou de cumprir com horários. Uma vez que não há aulas, o aluno escolherá quando, onde e como realizar o estudo do material didático, disponibilizado na plataforma web desde o primeiro dia da capacitação.

Este **Curso de Simulação de Vestuário 3D** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Domine os aspectos fundamentais das vestimentas de modelos 3D e torne-se uma referência em termos de realismo dos personagens"

“

Esta é a oportunidade profissional que você estava procurando para adquirir as competências necessárias em um cenário em constante evolução”

O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Esta capacitação irá mantê-lo atualizado e preparado para qualquer situação com os últimos softwares disponíveis no mercado.

Esta capacitação está fundamentada em uma ampla coleção de experiências e diferentes opiniões de profissionais da indústria.



02

Objetivos

O objetivo desta capacitação é proporcionar ao aluno um aperfeiçoamento profissional que terá um impacto em seu estilo e qualidade de trabalho. Para isso, a TECH assegura que seu programa tenha a melhor qualidade possível, oferecendo ao aluno os conhecimentos avançados em padrões de vestuário simples e complexos, refinamentos de roupas e *shading* de tecidos em Maya, entre outros.





“

*Não perca a oportunidade de
conhecer as bases essenciais
da simulação de vestuário 3D”*



Objetivos gerais

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de desenvolver criaturas hiper-realistas
- ◆ Dominar a retopologia, UVS e texturas para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho ideal e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelagem 3D
- ◆ Ter as habilidades e conhecimentos mais solicitados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos



Objetivos específicos

- ◆ Estude o uso do Maravilhoso Designer
- ◆ Criar simulações de tecido em Marvelous Designer
- ◆ Praticar diferentes tipos de padrões complexos no Marvelous Designer
- ◆ Aprofundar-se no *Workflow* do trabalho profissional a partir da Marvelous até ZBrush
- ◆ Desenvolver a texturização e o *shading* de roupas e tecidos em Mari



Ao concluir esta capacitação, você poderá candidatar-se para posições de maior destaque em sua empresa"



03

Direção do curso

A TECH reuniu os melhores profissionais na área da modelagem 3D orgânica, cuja elevada experiência contribuiu para fornecer ao conteúdo didático todas as competências e habilidades que o profissional necessita para destacar-se na simulação de vestuário 3D. Além disso, o aluno terá acesso garantido ao conteúdo teórico adaptado às demandas atuais do mercado, bem como aos mais recentes programas e softwares de design 3D.



“

Uma equipe de especialistas desta área lhe ensinará como utilizar o melhor software do mercado para criar incríveis modelos 3D”

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.



Dr. Joshua . Singh

- 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

“

Com a TECH, você vai aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

- Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- *Concept Artist*, Modelador 3D, *Shading* em Timeless Games Inc.
- Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- Técnico Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- Mestre e *Bacharel* em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema pela CEV Escola de Comunicação, Imagem e Som



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Simulação de Vestuário 3D foi desenvolvido baseando-se nos mais altos padrões da metodologia educacional da atualidade. O aluno que matricular-se neste curso terá acesso ao material preparado para atender às suas necessidades profissionais. Por isso, esta capacitação reúne as últimas inovações de programas como Mari ou ZBrush.





“

Você analisará o Marvelous Designer, um software perfeito para a criação de tecidos tanto para Real-Time como para filmes”

Módulo 1. Simulação do Vestuário

- 1.1. Importando seu modelo para o Marvelous Designer e interface de 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 vestuário
 - 1.2.1. Criações: camisetas, acessórios, bonés e bolsas
 - 1.2.2. Tecido
 - 1.2.3. Padrões, fechos e costuras
- 1.3. Criação de Roupas Avançadas: padrões complexos
 - 1.3.1. A complexidade do padrão
 - 1.3.2. Qualidades físicas dos tecidos
 - 1.3.3. Acessórios complexos
- 1.4. Simulação do vestuário na Marvelous
 - 1.4.1. Modelos animados na Marvelous
 - 1.4.2. Otimização de tecidos
 - 1.4.3. Preparação do modelo
- 1.5. Exportação de roupas desde Marvelous Designer para Zbrush
 - 1.5.1. *Low Poly* em Maya
 - 1.5.2. UVS em Maya
 - 1.5.3. Zbrush, uso do Reconstruct Subdiv
- 1.6. Refinamento de roupas
 - 1.6.1. *Workflow*
 - 1.6.2. Detalhes em Zbrush
 - 1.6.3. Pincéis de roupa em Zbrush





- 1.7. Melhoria de nossa simulação com Zbrush
 - 1.7.1. De Tris a Quads
 - 1.7.2. Manutenção de UVS
 - 1.7.3. Escultura final
- 1.8. Texturização de roupas altamente detalhadas em Mari
 - 1.8.1. Texturas azulejadas e materiais de tecido
 - 1.8.2. Bakeado
 - 1.8.3. Textura em Mari
- 1.9. *Shading* de tecido em Maya
 - 1.9.1. *Shading*
 - 1.9.2. Texturas criadas em Mari
 - 1.9.3. Realismo com os *shaders* de Arnold
- 1.10. Renderização
 - 1.10.1. Renderização de roupas
 - 1.10.2. Iluminação em roupas
 - 1.10.3. Intensidade textural



Você analisará a texturização e o shading de roupas e tecidos em Mari, criando personagens incríveis"

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

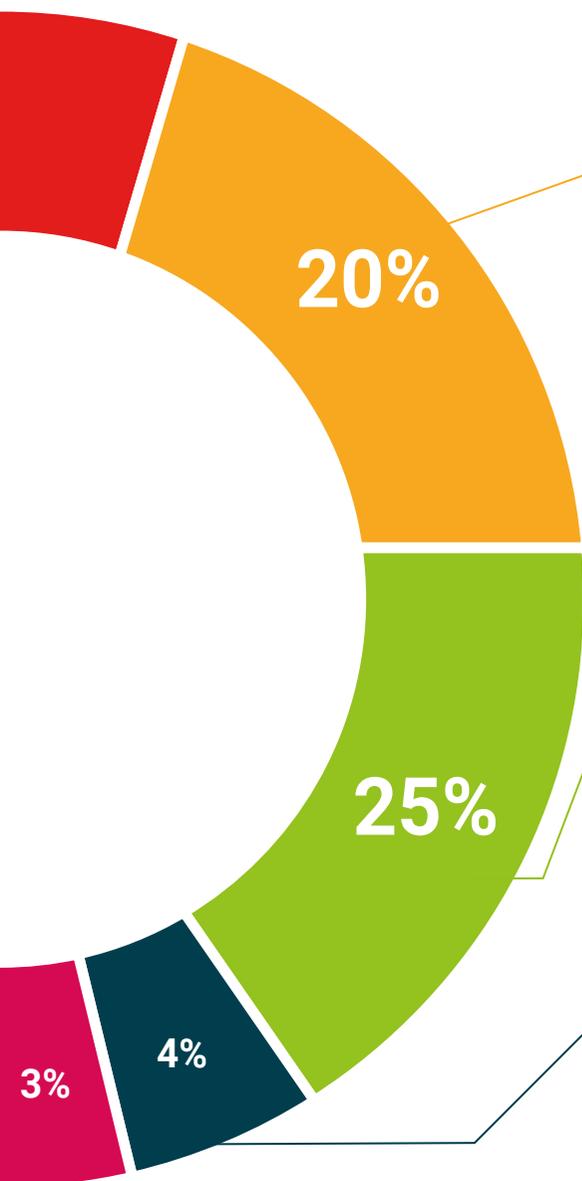
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 Simulação de Vestuário 3D 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 o seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Simulação de Vestuário 3D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio 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 empregos, concursos públicos e avaliação carreira profissional.

Título: **Curso de Simulação de Vestuário 3D**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



*Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Curso

Simulação de Vestuário 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Simulação de Vestuário 3D