

# Curso

## Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios



## Curso

### Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios

- » 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/videogame/curso/modelagem-cabelos-roupas-acessorios](http://www.techtute.com/br/videogame/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

Como em todos os trabalhos artísticos, os detalhes desempenham um papel importante. Assim como em uma pintura as cores e texturas trazem à tona o conceito do artista, em videogames a amplitude de detalhes como a modelagem de cabelos, roupas e acessórios trazem dinamismo e realismo à cena. Estes são elementos que dão a cada personagem um caráter especial e lhe dão reconhecimento. Com a evolução deste setor, é necessário criar modelos com maior realismo. Por isso, exige profissionais capacitados com as técnicas e ferramentas mais modernas para seu desenvolvimento adequado. Este programa de estudos 100% online fornece aos estudantes os conhecimentos necessários para trabalharem eficientemente na área, graças à orientação de especialistas em apenas 6 semanas.





“

*Maneje as técnicas de Cabelo, Roupas e Modelagem de Acessórios para aperfeiçoar o desenho de personagens”*

Com o dinamismo da indústria e o progresso tecnológico de hoje, é possível criar com perfeição tudo o que a imaginação possa sonhar. Em histórias como na vida real, são os cabelos, roupas e acessórios que definem a personalidade de um indivíduo. Em cada cena de videogame, cada característica e cada gesto das criaturas deve se destacar.

Neste curso, o aluno será capaz de compreender as técnicas a serem utilizadas, dependendo do meio ao qual a modelagem se destina. No caso Cabelo do, você aprenderá desde o formato clássico através do uso de escovas de modelagem para impressão 3D, até o uso de texturas de opacidade para formatos low poly no campo de videogames como *Cards* ou simulações físicas como *Fibermesh*, combinado com *Hair and fur* ou *Xgen* ideal para animações 3D de alto orçamento.

No caso de Roupas, você dominará o trabalho a partir de formatos de mapas de opacidade, assim como a modelagem para atender projetos em *realtime* ou simulações físicas, criando esculturas baseadas em formatos automáticos no software *Marvelous Designer*. Você também aprenderá como usar o programa de CGI ideal para criar trajes personalizados em questão de minutos. E finalmente, conseguirá a renderização desses elementos através de motores de iluminação global, que permitem a geração de imagens altamente precisas na simulação de cabelos e tecidos, por meio de seus materiais e sistemas de textura PBR.

Tudo isso e muito mais estará disponível desde o primeiro dia até que a capacitação seja obtida em 6 semanas, através de uma metodologia de estudo inovadora e totalmente *online*, que permite ao profissional uma capacitação contínua e eficiente através do uso de seus dispositivos preferidos com conexão à Internet e com a possibilidade de baixar os diferentes formatos em que o programa de estudos é apresentado. O acompanhamento de uma equipe de professores especializados em todos os momentos é a chave para progredir com segurança e qualidade no processo de aprendizagem.

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 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



*Gere imagens de simulação de cabelo e tecido altamente precisas através de seus materiais e sistemas de textura PBR"*

“

*Com este programa de estudos, você será capaz de modelar, texturizar, iluminar e renderizar Roupas, Cabelos e Acessórios em Arnold. Comece sua capacitação hoje mesmo”*

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas 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 realizado por especialistas reconhecidos.

*Aprenda como criar cabelos modelados através de low poly, high poly, Fibermesh e Xgen em 3DS Max, ZBrush e Maya.*

*Interaja com outros profissionais no assunto de estudo, em um ambiente online seguro.*



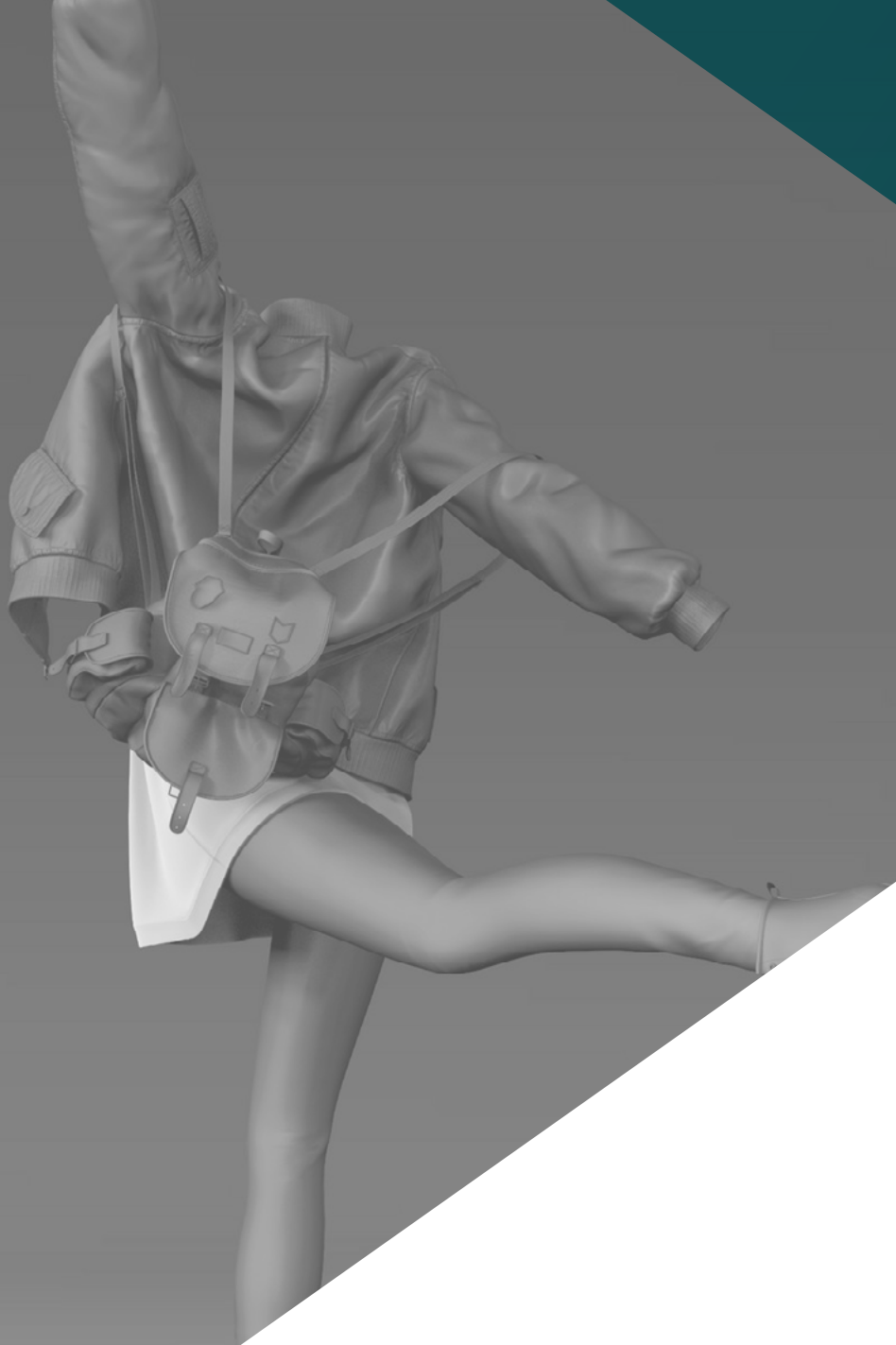
# 02

## Objetivos

Este curso visa abrir as portas da profissionalização ao estudante, para conhecer em profundidade tudo sobre a Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios. Aspectos fundamentais para gerar um impacto visual e permanecer na memória dos usuários; dar personalidade e caráter aos personagens, dominando as técnicas e ferramentas necessárias, o que fará você crescer e se destacar em seus novos projetos dentro da indústria de videogame, tanto em equipe quanto individualmente, atualizando seu portfólio com qualidade e conteúdo inovador.







“

*Impulsione sua carreira na indústria de videogames ao próximo nível"*



## 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

---

- ◆ Crie cabelos modelados, *low poly*, *high poly* Fibermesh e Xgen em 3DS Max, ZBrush e Maya, para impressão 3D, filmes 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 em Marvelous Designer
- ◆ Gerenciar simulações físicas e exportações e importações em Marvelous Designer
- ◆ Modelar, texturizar, iluminar e renderizar roupas, cabelos e acessórios em Arnold



*Experimente a satisfação de avançar em sua carreira, adquirindo novos conhecimentos e aprimorando seu talento"*

# 03

## Direção do curso

A TECH seleciona os melhores especialistas para entregar seus programas de estudos especializados. Neste caso, os principais profissionais da área de modelagem 3D e arte conceitual estarão encarregados de transmitir seus conhecimentos através de métodos inovadores, para que o estudante aprenda efetivamente os tópicos de estudo, e finalmente consiga integrá-los ao seu desempenho profissional, atualizando seu portfólio.



“

*Especialistas profissionais em modelagem 3D e concept art, com décadas de experiência, acompanharão você no caminho da profissionalização”*

## Direção



### Sr. Salvador Sequeros Rodríguez

- ♦ Modelador 2D/3D freelancer e generalista
- ♦ Arte conceitual e modelagem 3D para Slicecore. Chicago
- ♦ Videomapping e modelagem Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ 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. Madri
- ♦ Modelagem 3D para os falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ♦ Mestrado em Computação Gráfica, Jogos e Realidade Virtual. Universidade URJC, Madri
- ♦ Formado em em Belas Artes pela Universidade de Salamanca (especialista em Design e Escultura)



# 04

## Estrutura e conteúdo

Um programa de estudos projetado para os profissionais de hoje, que devem combinar sua agenda diária com uma capacitação, a fim de continuar a evoluir no mercado de trabalho. Com conteúdo rigorosamente selecionado por especialistas para ensinar tudo relacionado à Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios, através de conteúdo teórico e prático, disponível em um ambiente dinâmico e seguro, totalmente implantado online em uma variedade de recursos multimídia, desde o primeiro dia para aprendizado em 6 semanas.



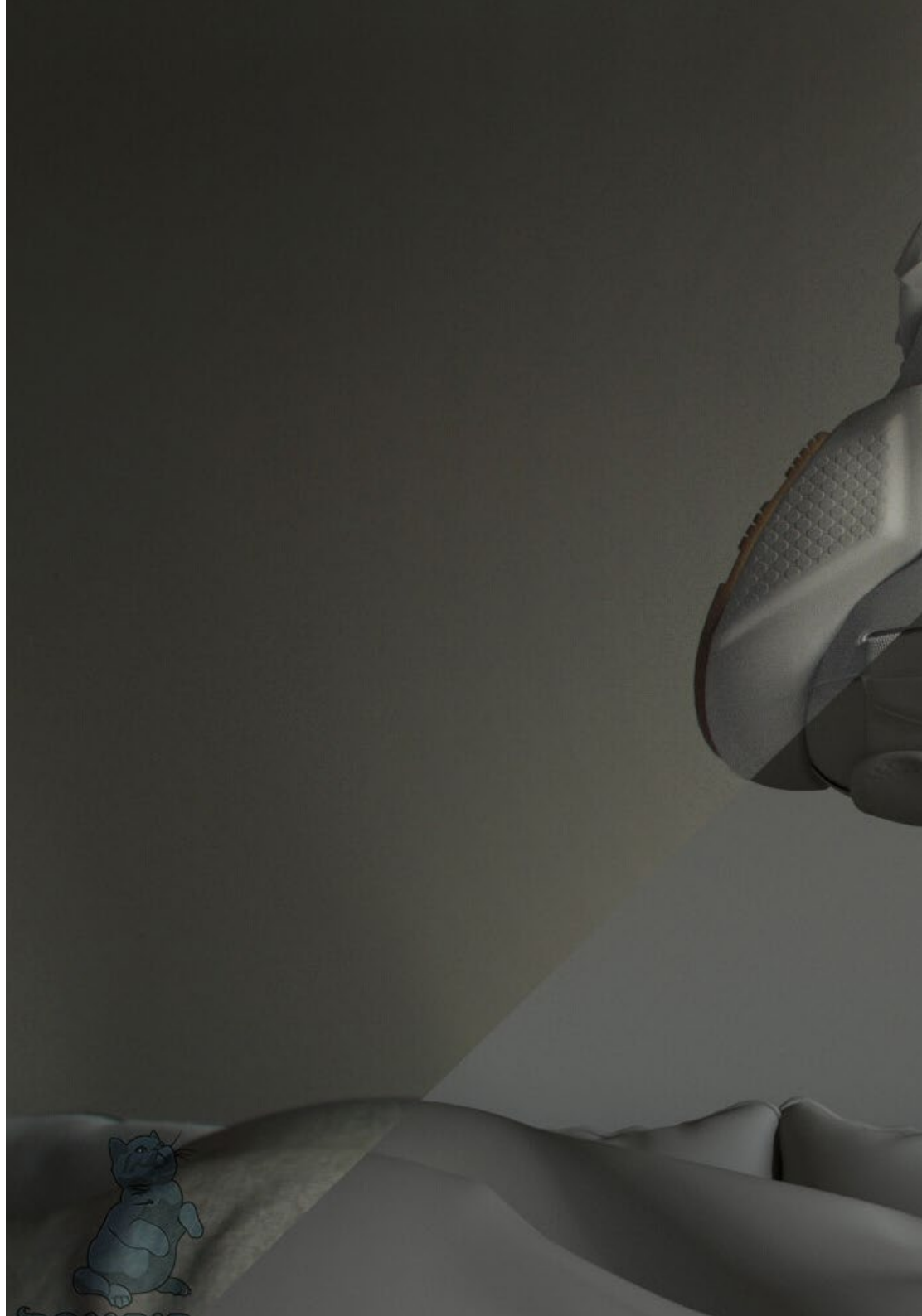


“

*Faça parte da comunidade de profissionais que trabalham e estudam ao mesmo tempo, graças à metodologia que está revolucionando o atual ambiente universitário"*

## Módulo 1. Cabelos, roupas e acessórios

- 1.1. Criação de cabelo
  - 1.1.1. Cabelos modelados
  - 1.1.2. Cabelo *low poly* e *cards*
  - 1.1.3. Cabelo *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. Tecidos para esculpir
  - 1.3.1. Simulações físicas
  - 1.3.2. Cálculo de forças
  - 1.3.3. Pincéis curvos em roupas
- 1.4. Roupas realista
  - 1.4.1. Importação para a *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. Uniões 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 bolsos
  - 1.9.3. Úteis
- 1.10. Renderização em tecidos e cabelos
  - 1.10.1. Iluminação e sombreamento
  - 1.10.2. *Hair shader*
  - 1.10.3. Renderização realista em Arnold

“Adquirar conhecimentos de última geração e aumentar seu valor profissional. Matricule-se neste exclusivo curso da TECH. Destaque-se com novas capacidades”

# 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”*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

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

## 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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.



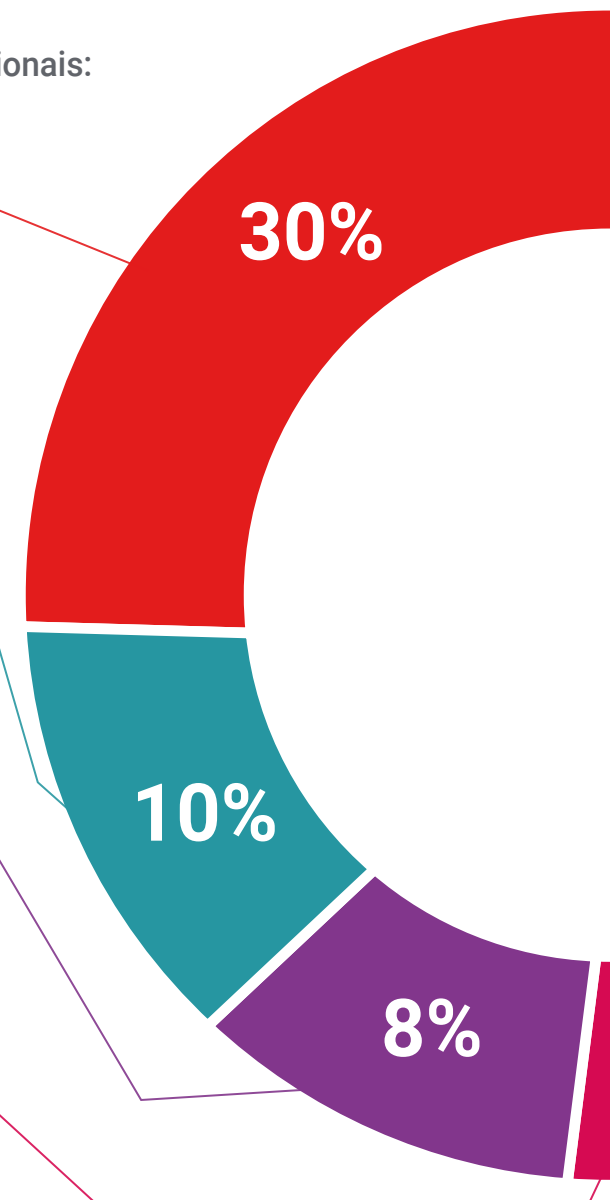
#### Práticas de habilidades e competências

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.



“

*Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”*

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 qualificação  
desenvolvimento situação

**tech** universidade  
tecnológica

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

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

# Curso

## Modelagem de Cabelos, Roupas e Acessórios