

Curso

Simulação de Vestuário 3D



tech universidade
tecnológica

Curso

Simulação de Vestuário 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/simulacao-vestuario-3d

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

O vestuário de um protagonista de videogame ou vilão é quase tão importante quanto sua personalidade ou sua formação. Os figurinos usados pelos personagens mais queridos são até reproduzidos pelos entusiastas do *cosplay*, que orgulhosamente vestem e imitam as roupas de seus modelos favoritos. Isto mostra a importância deste campo do design ao executar um projeto de modelagem 3D para videogames, com o qual um bom designer pode se destacar positivamente e assumir a responsabilidade de vestir os protagonistas do jogo. A TECH preparou esta capacitação para que todos os designers possam adquirir a experiência com a qual possam revigorar suas carreiras, fazendo os figurinos mais espetaculares da cena dos videogames.



“

Você será o estilista dos personagens mais icônicos dos videogames, seguindo estilos tradicionais ou criando uma nova estética em torno deles"

Em qualquer videogame é essencial ter um bom vestuário que ajude a dar nuances diferentes aos personagens ou até mesmo ao próprio jogo. Essas roupas também devem ser corretamente animadas para favorecer a imersão e o realismo da história. Estas tarefas importantes recaem sobre a equipe de design e modelagem 3D.

O profissional de design tridimensional deve estar preparado para ser capaz de criar e simular o comportamento de qualquer tipo de vestuário, seja ele fantástico ou futurista. Por isso, você deve se aprofundar em ferramentas como o Marvelous Designer, criado especificamente para este fim.

Este curso da TECH instrui o aluno no uso avançado do Marvelous Designer, a fim de dominar cada funcionalidade do mesmo para dar um visual muito mais realista e profissional a todos os projetos de seu portfólio pessoal. O processo final de criação da peça de vestuário também é abordado, polimento de detalhes em ZBrush e finalmente texturização em Maya.

Um programa de estudos que é ministrado inteiramente online, sem a obrigação habitual de assistir às aulas ou ter um horário fixo e pré-determinado. Isto permite uma grande flexibilidade para o aluno, que decide seu próprio ritmo de estudo e como assumir a carga horária total do curso.

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 que fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ As 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



Faça seus modelos usarem roupas admiradas até mesmo pelos designers mais conceituados"

“

Este é o momento ideal para focar sua carreira no mundo dos videogames e o acesso a melhores empregos que não param de aparecer”

O corpo docente do curso 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 de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você irá vestir seus heróis favoritos ou quaisquer novos que você decida criar. Com este Curso, o único limite é a sua imaginação.

A excelência e requinte das roupas que você criar em todos os tipos de modelos 3D será sua melhor carta de apresentação na indústria de videogames.



02

Objetivos

O objetivo deste curso é permitir aos estudantes o acesso a melhores empregos dentro da indústria de videogames, demonstrando sua excelência pessoal e profissionalismo ao criar tecidos e roupas de todos os tipos. Com conhecimentos avançados em uma área tão específica e necessária em qualquer departamento de modelagem 3D, o estudante terá a possibilidade de melhorar enormemente suas perspectivas econômicas e de trabalho.





“

Você terá em suas mãos a responsabilidade de vestir heróis, vilões e personagens das melhores sagas de videogame”



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 otimizado 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

- ◆ Estudar o uso do Marvelous Designer
- ◆ Criar simulações de tecido no Marvelous Designer
- ◆ Praticar diferentes tipos de padrões complexos no Marvelous Designer
- ◆ Aprofundar o workflow do trabalho profissional de Marvelous à ZBrush
- ◆ Desenvolver a texturização e o *Shading* de roupas e tecidos no Mari

“

Matricule-se hoje neste curso e não espere mais para se especializar em uma indústria onde só os melhores continuam crescendo”

03

Direção do curso

A realização deste curso de Simulação de Vestuário 3D foi confiada a uma equipe profissional com ampla experiência na reprodução milimétrica de qualquer tipo de vestimenta. Graças à sua experiência, o corpo docente enriquece o material didático com sua própria experiência pessoal, tornando-o ainda mais útil para que o aluno esteja atualizado com os mais recentes softwares da indústria, bem como com as exigências do próprio mercado.



“

Você subirá várias etapas profissionais graças à ajuda da equipe docente da TECH que estão 100% comprometidos em melhorar suas habilidades e posicionamento atual”

Diretor Internacional Convidado

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.



D. 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, você poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sra. Carla Gómez Sanz

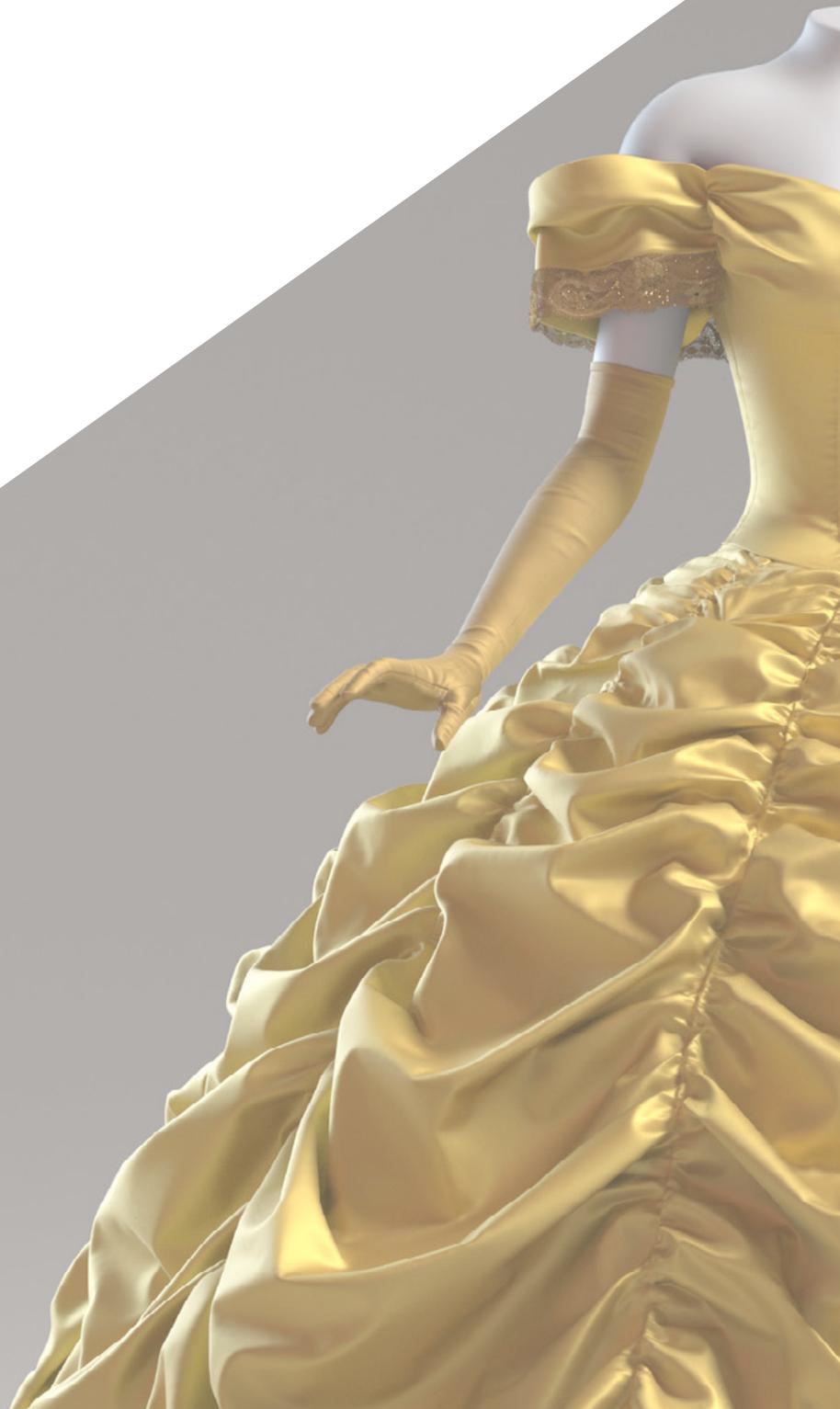
- ♦ Generalista 3D na Blue Pixel 3D
- ♦ Artista conceitual, modeladora 3D, sombreamento na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com consultoria multinacional para a concepção de desenhos animados e animação de propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videogames e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Mestrado e graduação em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videogames e cinema na CEV Escola Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

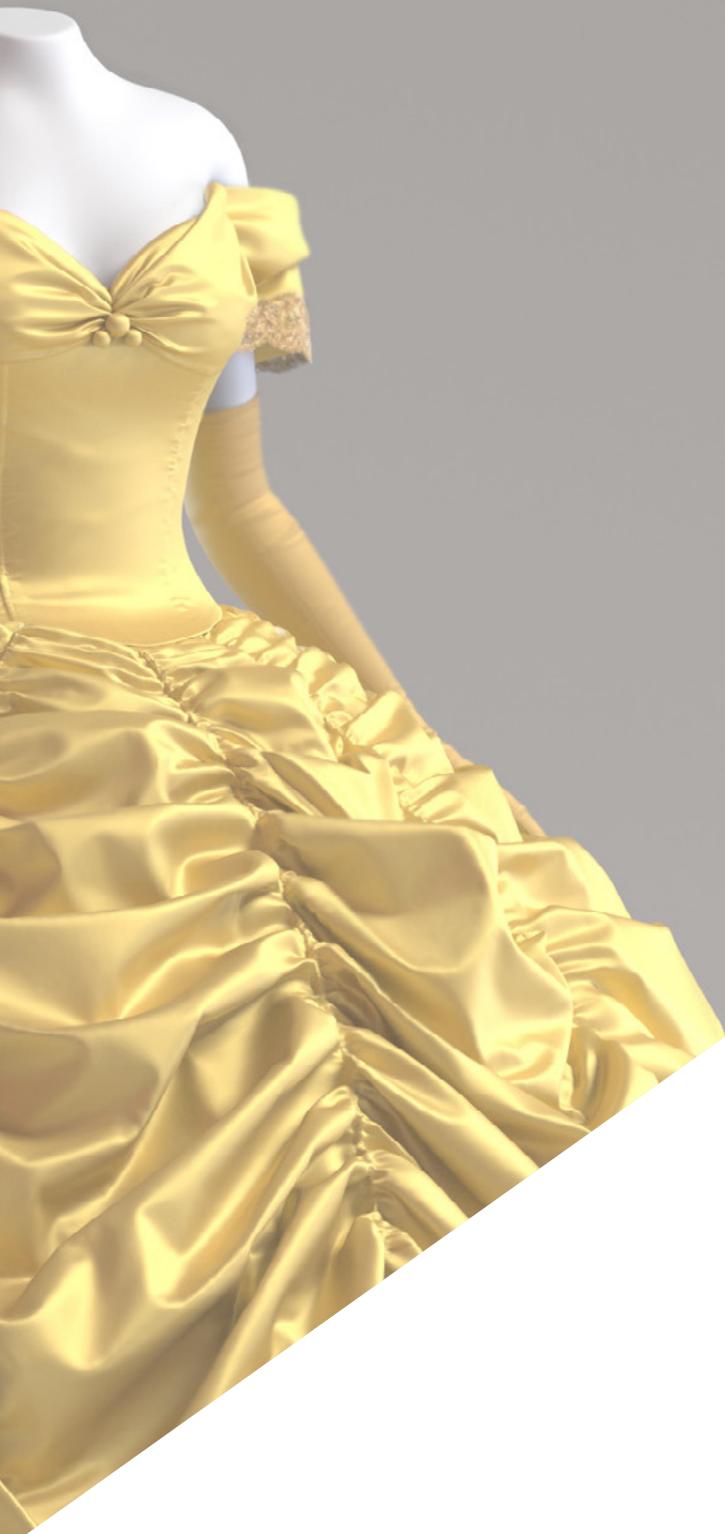


04

Estrutura e conteúdo

A TECH utiliza metodologia educacional de ponta para o desenvolvimento de todos os seus cursos, de modo que este programa de estudos tem os conceitos fundamentais que o aluno deve conhecer para administrar adequadamente a criação e simulação de vestuário tridimensional. Graças ao suporte audiovisual e prático de ensino, o aluno tem uma compreensão contextual de toda a matéria ensinada, aprendendo no ato como criar seus próprios vestuários mais espetaculares.





“

Aposte em uma mudança profissional de qualidade e inscreva-se agora para este curso da TECH"

Módulo 1. Simulação de 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 bolsos
 - 1.2.2. Tecido
 - 1.2.3. Padrões, fechos e costuras
- 1.3. Criação de Roupas Avançadas: Padrões Complexos
 - 1.3.1. A complexidade dos padrões
 - 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 de modelos
- 1.5. Exportando roupas do Marvelous Designer para a ZBrush
 - 1.5.1. Low Poly em Maya
 - 1.5.2. UVs na Maya
 - 1.5.3. ZBrush, uso do Reconstruct Subdiv
- 1.6. Refinamento de roupas
 - 1.6.1. Workflow
 - 1.6.2. Detalhes no ZBrush
 - 1.6.3. Pincéis de roupa no 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 no Mari
 - 1.9.3. Realismo com os *Shaders* do Arnold
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Renderização de roupas
 - 1.10.2. Iluminação em roupas
 - 1.10.3. Intensidade da textura

“ Não há nenhum detalhe que você não consiga recriar de forma realista: desde os fios mais finos dos trajes mais clássicos até as entalhes agressivos do cyberpunk”

05

Metodologia

Este programa de estudos oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo 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 de estudos 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 poderá experimentar uma maneira 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 de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa de estudos da TECH é 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 estudo de caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.



Nosso programa de estudos prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do estudo de 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, 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.

Diante de uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do estudo de caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 6 semanas, você irá se deparar com diversos casos reais. Você deverá integrar todo o seu 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 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 ponta, 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 de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos programas de estudos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa de estudos, 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, ciências 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 capacitação, 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 de estudos estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Este programa de estudos oferece os melhores materiais educacionais, preparados 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 especialistas terceiros.

O chamado "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

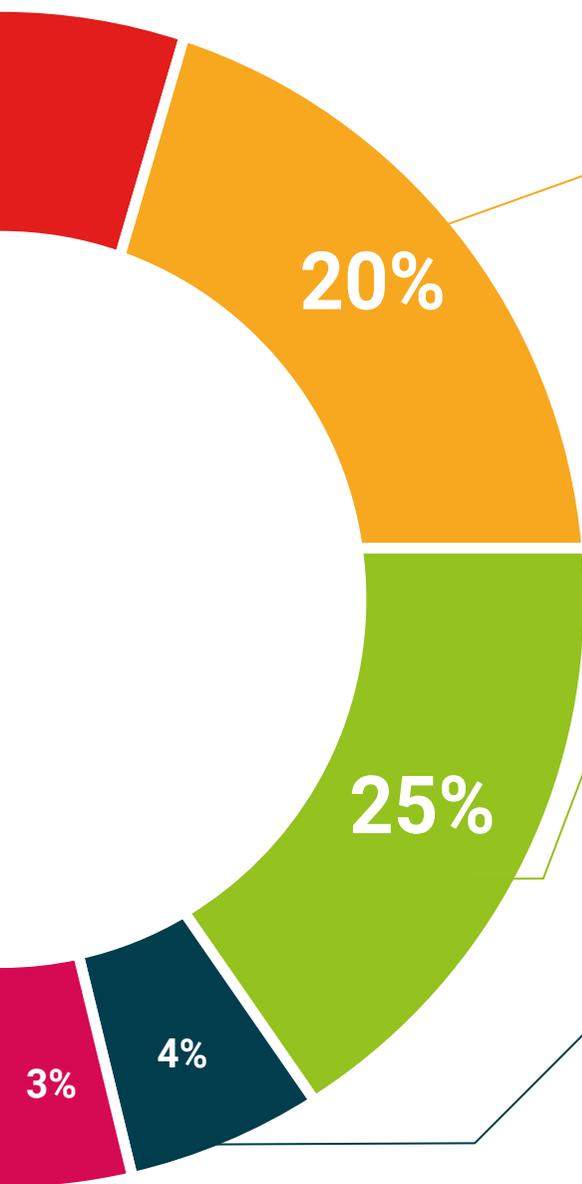
Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH, o estudante 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

Os conhecimentos do aluno são avaliados e reavaliados periodicamente ao longo do programa de estudos, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que o estudante 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 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 **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 Simulação de Vestuário 3D**

Nº de Horas Oficiais: **150h**





Curso

Simulação de Vestuário 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Simulação de Vestuário 3D