

Curso

Simulação de Roupas 3D



## Curso

### Simulação de Roupa 3D

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso/simulacao-roupa-3d](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso/simulacao-roupa-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 vestuário de um protagonista ou vilão de um videogame é quase tão importante como a sua personalidade ou o seu enredo. As roupas usadas pelas personagens mais queridas são mesmo reproduzidas pelos entusiastas do *cosplay*, que usam e imitam orgulhosamente as roupas dos seus modelos favoritos. Isto mostra a importância deste domínio do design quando se trata de abordar um projeto de modelação 3D para videogames, com o qual um bom designer pode destacar-se positivamente e assumir a responsabilidade de vestir os personagens principais do jogo. A TECH preparou esta certificação para que todos os designers possam adquirir os conhecimentos necessários para relançar a sua carreira realizando os trajes mais espetaculares do panorama dos videogames.



“

*Será o estilista das personagens mais emblemáticas dos videojogos, seguindo os estilos tradicionais ou criando novas estéticas à sua volta"*

Em qualquer videogame, é essencial ter um bom vestuário que ajude a dar diferentes nuances às personagens ou mesmo ao próprio jogo. Estas roupas devem também ser devidamente animadas para favorecer a imersão e o realismo da história. Estas tarefas importantes são da responsabilidade da equipa de design e de modelação 3D.

O profissional de design tridimensional deve estar preparado para ser capaz de criar e simular o comportamento de qualquer tipo de peça de vestuário, seja ela de fantasia ou futurista. Para isso, é preciso se aprofundar em ferramentas como o Marvelous Designer, criado especificamente para esse fim.

Este Curso da TECH ensina ao aluno o uso avançado do Marvelous Designer, a fim de dominar cada funcionalidade do mesmo para dar um aspeto muito mais realista e profissional a todos os desenhos do seu portefólio pessoal. O processo final de criação da peça de vestuário também é abordado, polindo detalhes no ZBrush e, finalmente, texturizando no Maya.

O programa é ministrado completamente online, sem a obrigação habitual de assistir às aulas ou de ter um horário fixo. Isto permite uma grande flexibilidade ao aluno, que decide o seu próprio ritmo de estudo e a forma de assumir toda a carga letiva.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em modelação 3D
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Faça com que os seus modelos vistam roupas admiradas até pelos estilistas mais prestigiados"*

“

*Este é o momento ideal para centrar a sua carreira no mundo dos videojogos e ter acesso a melhores empregos que estão constantemente a surgir”*

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.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta especialização baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Vestirá os seus heróis favoritos ou os novos que decidir criar. Com este Curso, o único limite é a sua imaginação.*

*A excelência e o requinte das roupas que criares para todo o tipo de modelos 3D serão a tua melhor carta de apresentação na indústria dos videojogos.*



# 02

## Objetivos

O objetivo desta certificação é permitir aos alunos o acesso a melhores empregos na indústria dos videojogos, demonstrando a sua excelência pessoal e profissionalismo na criação de tecidos e vestuário de todo o género. Com conhecimentos avançados numa área tão específica e necessária em qualquer departamento de modelação 3D, o aluno terá a possibilidade de melhorar as suas perspetivas laborais e económicas.







“

*Terás nas tuas mãos a responsabilidade  
de vestir heróis, vilões e personagens  
das melhores sagas de videojogos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Expandir o conhecimento da anatomia humana e animal a fim de criar figuras hiper-realistas
- ◆ Domínio da retopologia, UVs e texturização para aperfeiçoar os modelos criados
- ◆ Criar um fluxo de trabalho otimizado e dinâmico para trabalhar mais eficientemente na modelação 3D
- ◆ Obter as competências e conhecimentos mais procurados na indústria 3D para poder candidatar-se aos melhores empregos





## Objetivos específicos

---

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

“

*Inscreva-se hoje neste Curso e não espere mais para se especializar num sector onde só os melhores continuam a crescer”*

# 03

## Direção do curso

Este Curso de Simulação de Roupas 3D é ministrado por uma equipa de profissionais com uma vasta experiência na recriação milimétrica de qualquer tipo de peça de roupa. Graças à sua experiência, o corpo docente impregna o material didático com a sua própria experiência pessoal, o que torna ainda mais útil para o aluno estar a par dos últimos softwares da indústria, bem como das exigências do próprio mercado.



“

*Ascenderá profissionalmente graças à ajuda do corpo docente da TECH, 100% empenhado em melhorar as suas competências e a sua posição atual”*

## 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
- ♦ Artista concetual, modeladora 3D, *Shading* na Timeless Games Inc.
- ♦ Colaboração com multinacional de consultoria para a conceção de vinhetas e animação para propostas comerciais
- ♦ Técnica Superior em Animação 3D, videojogos e ambientes interativos na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som
- ♦ Mestrado e Licenciatura em Arte 3D, Animação e Efeitos Visuais para videojogos e cinema na CEV Escola Superior de Comunicação, Imagem e Som

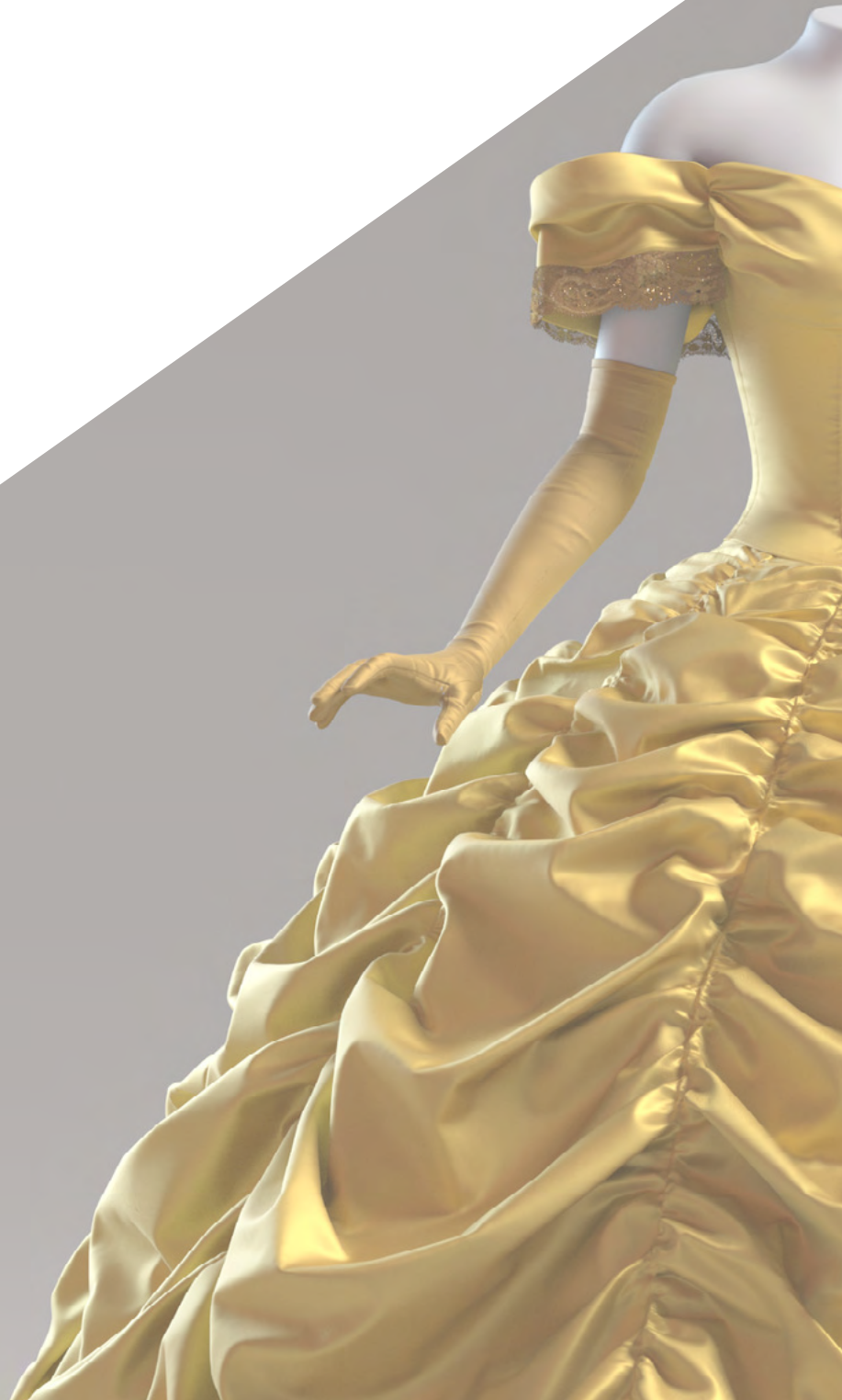


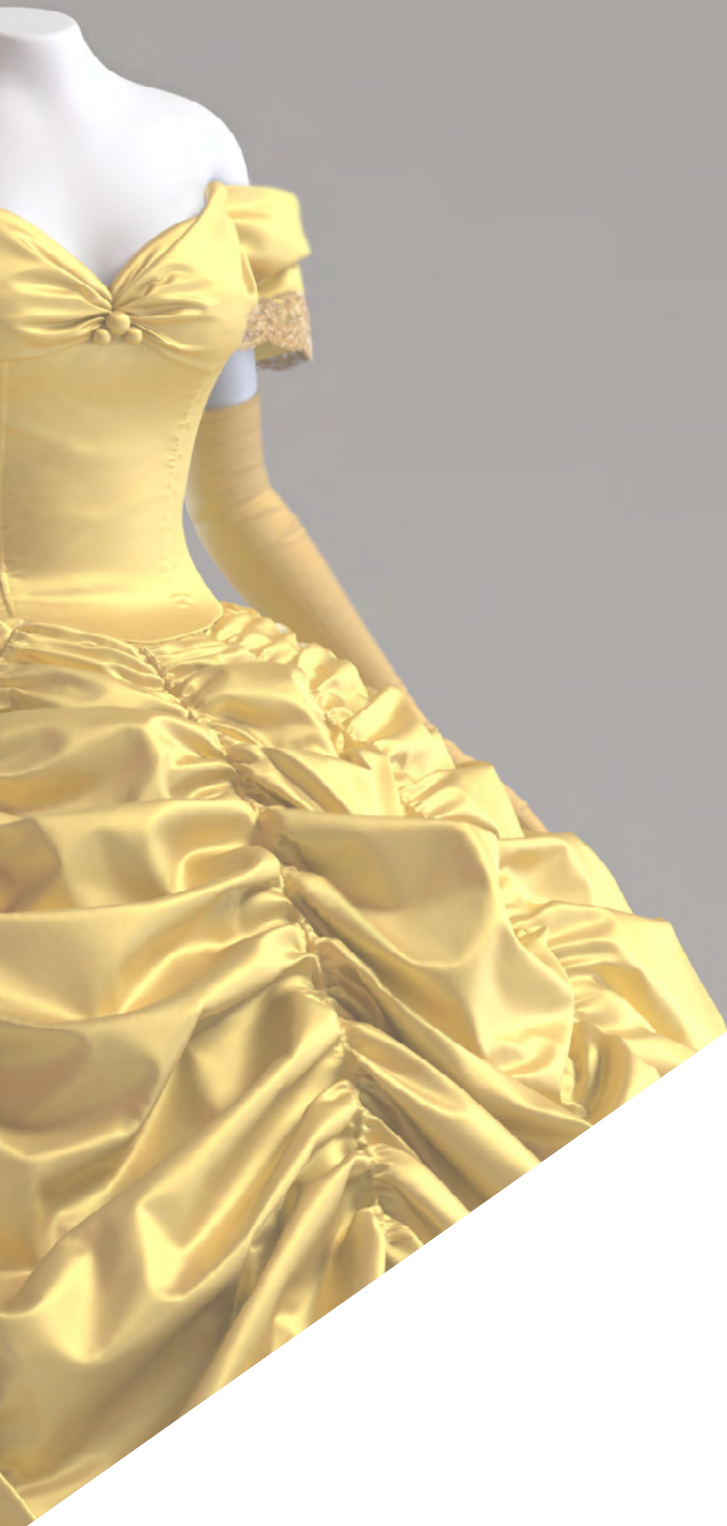


# 04

## Estrutura e conteúdo

A TECH utiliza uma metodologia educativa de vanguarda para o desenvolvimento de todos os seus certificados, pelo que este curso contém os conceitos-chave que o aluno deve conhecer para gerir eficazmente a criação e a simulação de vestuário em 3D. Graças ao apoio educativo audiovisual e prático, o aluno tem uma compreensão contextual de toda a matéria ensinada, aprendendo in situ a criar os seus próprios vestuários mais surpreendentes.





“

*Aposte numa mudança profissional de qualidade e inscreva-se já neste Curso da TECH"*

## Módulo 1. Simulação de roupa

- 1.1. Importação do seu modelo para o Marvelous Designer e interface do 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 roupa:
  - 1.2.1. Criações: T-shirts, acessórios, bonés e bolsos
  - 1.2.2. Tecido
  - 1.2.3. Padrões, fechos e costuras
- 1.3. Criação de roupa avançada: padrões complexos
  - 1.3.1. Complexidade dos padrões
  - 1.3.2. Qualidades físicas dos tecidos
  - 1.3.3. Acessórios complexos
- 1.4. Simulação de roupa 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 roupa do Marvelous Designer para o ZBrush
  - 1.5.1. Low Poly no Maya
  - 1.5.2. Uvs no Maya
  - 1.5.3. ZBrush, uso do Reconstruct Subdiv
- 1.6. Aperfeiçoamento do vestuário
  - 1.6.1. Workflow
  - 1.6.2. Detalhes no ZBrush
  - 1.6.3. Pincéis de roupa no ZBrush





- 1.7. Melhorar a nossa simulação com o ZBrush
  - 1.7.1. De tris para quads
  - 1.7.2. Manutenção de UVs
  - 1.7.3. Esculpido final
- 1.8. Texturização de roupa altamente detalhada no Mari
  - 1.8.1. Texturas azulejadas e materiais de tecidos
  - 1.8.2. Bake
  - 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* de Arnold
- 1.10. Renderização
  - 1.10.1. Renderização de roupas
  - 1.10.2. Iluminação nas roupas
  - 1.10.3. Intensidade das texturas

“

*Não há pormenor que não possa ser recriado de forma realista: desde os fios finos dos fatos mais clássicos até aos cortes agressivos do cyberpunk"*

# 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 pelas melhores faculdades do mundo. 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 de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. 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 8 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 especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### Práticas de aptidões e competências

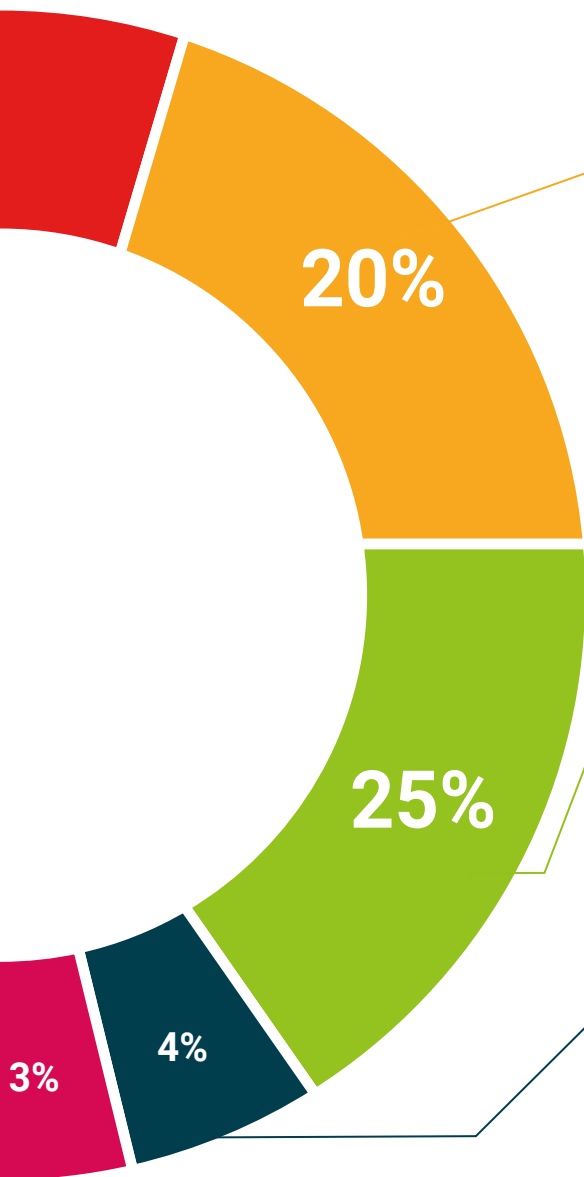
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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

O Curso de Simulação de Roupas 3D garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Simulação de Roupas 3D** conta com o conteúdo educacional 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Simulação de Roupas 3D**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 compreensão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

### Curso

### Simulação de Roupa 3D

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

Curso

Simulação de Roupas 3D