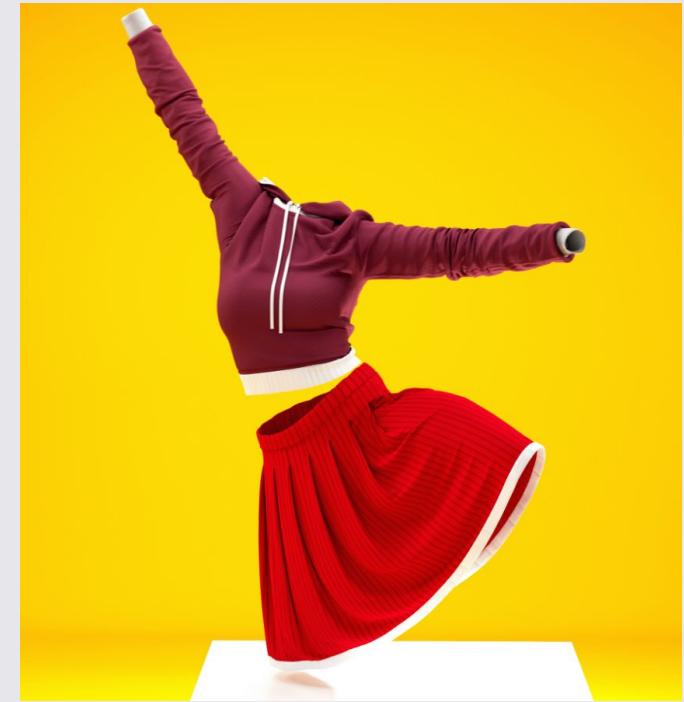


Módulo 19 - Professional Cloth Maker

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Cloth Making
- Cloth Simulation

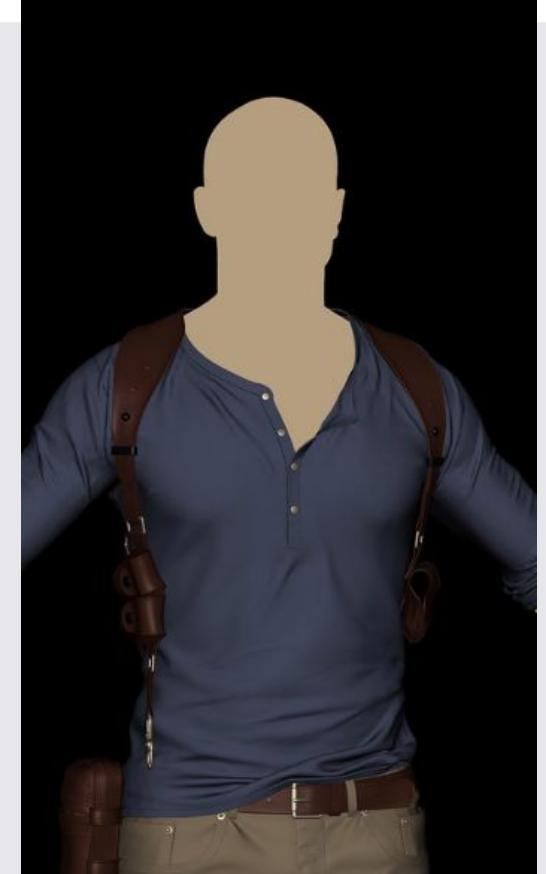
Professor Daniel Rivers



Douglas Phillips

Módulo 19 - Professional Cloth Maker

- O que é uma Roupa Digital?
- Técnicas (Criar do zero / Criar a partir de corpo / Cloth Maker)
- Conceito de Cloth Making (peças + costuras)
- Cloth Simulation
 - Gravidades sob algo estática
 - Se aderindo ao corpo
- Cloth Configs
 - Sem elastano
 - Com elastano
 - Diversas outras



Colin Thomas (Uncharted 4)

Professor Daniel Rivers

Módulo 19 - Professional Cloth Maker

- Categorias que separamos
 - Justas, Folgadas no corpo e penduradas
- Possíveis pipelines
 - Justas = Gerar forma a partir de um corpo + Ajustes (possível no Cloth)
 - Folgadas = Mesma coisa ou Cloth Maker (mais indicado pela simulação)
 - Penduradas = Gerar do zero
- Próximas etapas
 - Formas + Detalhar + Texturizar



Qi Sheng Luo

Módulo 19 - Professional Cloth Maker



Luke Darby

Módulo 19 - Professional Cloth Maker



CALL OF DUTY
VANGUARD

PROPERTY OF ACTIVISION. USED WITH PERMISSION.
Copyright 2021 Activision Publishing, Inc.

HIGH
MOON
STUDIOS

SLEDGE
HAMMER
GAMES

BEENOX

RAVEN

TREYARCH

ACTIVISION



CALL OF DUTY
VANGUARD

PROPERTY OF ACTIVISION. USED WITH PERMISSION.
Copyright 2021 Activision Publishing, Inc.

HIGH
MOON
STUDIOS

SLEDGE
HAMMER
GAMES

BEENOX

RAVEN

TREYARCH

ACTIVISION

Jovanvir Singh (Call of Duty: Vanguard)

Módulo 19 - Professional Cloth Maker



JueFei Kay



James Busby (3D Scan Store)

Módulo 19 - Professional Cloth Maker



Eugene Fokin



Luke Darby

Módulo 19 - Professional Cloth Maker

Abrir a malha do modelo 3D:

- Utilizar a técnica de projeção geométrica
- Usar planar para regiões planificadas e cilíndrica para regiões curvadas
- Deixar todas as Shells dentro do UV Layout

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Abrir Malha de todas as peças até o momento do personagem e separar por
materiais

Professor Daniel Rivers

