

Módulo 6 - Roupas

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Roupas em Produções Digitais / 3D
- Extrações de peças de roupa via máscara
- Brushes específicos

Professor **Daniel Rivers**



Douglas Phillips

Módulo 6 - Roupas

- Peças de Roupas
- Tecidos e caimentos diferentes
- Partes separadas e costuradas
- Categorias
 - Coladas / Mais largas
 - Peças Penduradas
 - Acessórios atrelados em alguma parte do corpo



**Geralt of Rivia de The Witcher 3
(Massimiliano Bianchini)**

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 6 - Roupas

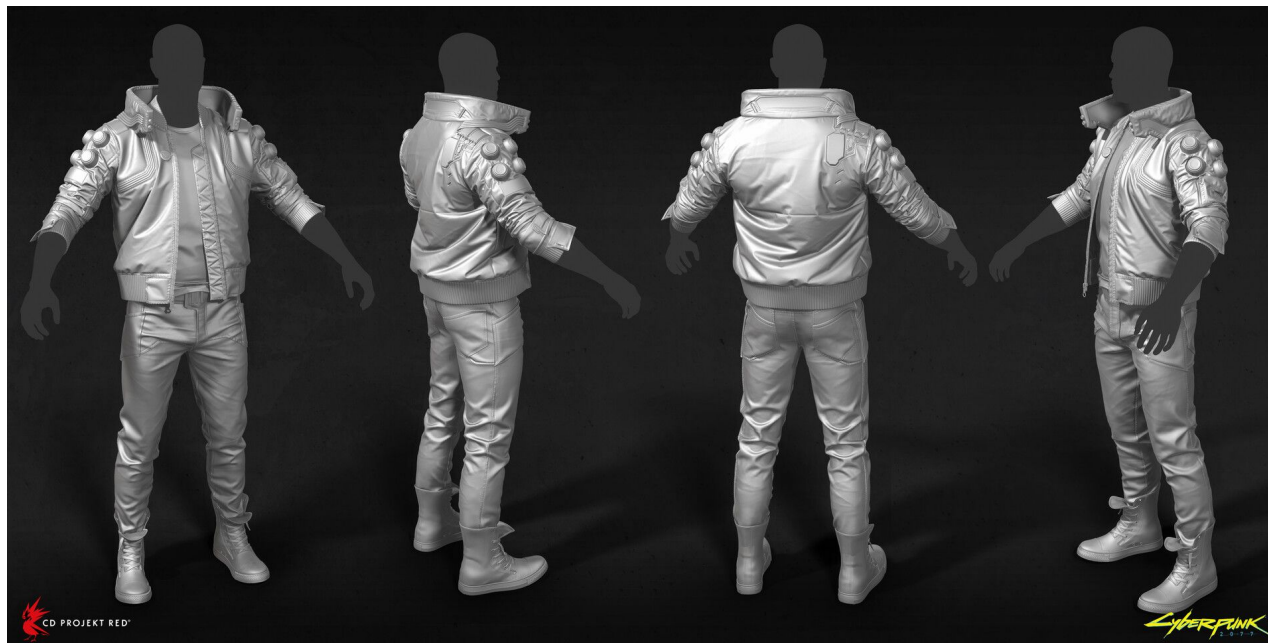
- Técnicas de Criação:
 - Fashion Design Cloth Making (Marvelous Designer e Clo)
 - Escultura Digital
 - Modelagem Poligonal
- Simulações de Física
- Simulações de tecidos



Roberto Bilha

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 6 - Roupas



Cyberpunk (Grzegorz Chojnacki)



Ezio Auditore (Assassin's Creed) em Fortnite
(Grigory Lebidko)

Módulo 6 - Roupas

Personagem de Paolo Serpieri (Rafa Souza)



Módulo 6 - Roupas

Criar uma peça de roupa. Para isso você precisará:

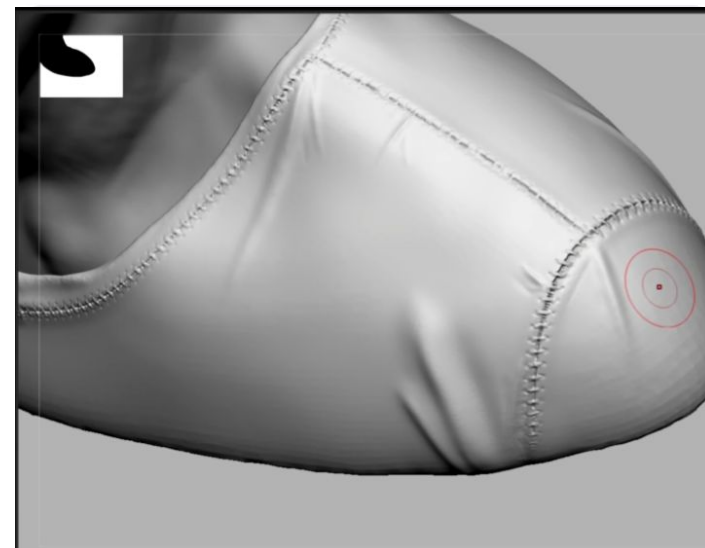
- através de extração por máscara, separando, melhorando formas e esculpindo formas
- Usar Máscara

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Ver o personagem com uma peça de roupa adicionada no projeto



Professor Daniel Rivers