

Corso Universitario

Creazione dei Capelli per
Videogiochi e Film in 3D



tech università
tecnologica

Corso Universitario Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/creazione-capelli-videogiochi-film-3d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

I capelli sono uno degli elementi essenziali per qualsiasi personaggio o creatura. Oltre ad aggiungere realismo, possono persino definire la personalità del soggetto in questione, a seconda del tipo di acconciatura applicata e delle tecniche utilizzate per rappresentarla. È quindi importante che i professionisti del design migliorino le loro tecniche in questo campo, per dare ai loro modelli 3D un aspetto più curato. In questo corso di TECH lo studente approfondirà programmi come ZBrush o Xgen, utilizzati nel campo dei videogiochi e dei film in 3D, e sarà in grado di distinguersi con i propri progetti di alta qualità per quanto riguarda texture, forme e acconciature dei personaggi.





“

*I tuoi modelli prenderanno vita grazie ad
acconciature uniche che li distingueranno
in modo molto più accattivante"*

Affinché un personaggio trasmetta davvero il proprio carattere, tutti gli elementi che lo compongono devono rafforzare la sua personalità e le sue idee. Una delle caratteristiche più evidenti per sottolineare la personalità di un modello è la sua acconciatura, poiché è una delle prime cose che il pubblico di solito nota.

Un professionista della modellazione 3D deve avere conoscenze avanzate nella creazione di acconciature per diversi tipi di settori se il suo obiettivo è quello di crescere dal punto di vista professionale o di realizzare progetti di qualità per conto proprio. TECH ha perciò elaborato questa specializzazione con l'aiuto di esperti di scultura digitale che hanno messo a disposizione tutte le loro conoscenze teoriche e pratiche in un Corso Universitario ricco di contenuti.

Grazie alle conoscenze acquisite dallo studente durante questo programma, il suo modo di creare acconciature e capelli migliorerà significativamente, favorendo un avanzamento di carriera all'interno del suo reparto e un migliore risultato finale dei suoi progetti personali.

Si tratta di una grande opportunità per tutti i designer alla ricerca di una migliore prospettiva economica o professionale nel loro settore, dal momento che il corso è completamente online e può essere perfettamente integrato con le proprie attività professionali. Lo studente ha accesso a tutti i contenuti da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet per tutta la durata del programma.

Questo **Corso Universitario in Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel campo della modellazione 3D
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Sarai un professionista di maggior prestigio nel tuo settore grazie alle conoscenze avanzate nel campo della Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D"

“

Questa è la tua migliore opportunità di aspirare alla carriera di designer, apportando soluzioni creative alla progettazione di capelli tridimensionali”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

I tuoi personaggi saranno i più accattivanti dell'intera scena di animazione grazie alla cura che dedicherai ai loro capelli e ai loro lineamenti.

Essere esperti in un'area così specifica della modellazione 3D ti offrirà una moltitudine di opportunità di avanzamento di carriera.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questa specializzazione è quello di offrire allo studente una preparazione specializzata e di prim'ordine con la quale, oltre a migliorare le proprie capacità lavorative e personali, possa avere maggiori possibilità di crescita professionale nel modellare personaggi e creature con un look marcato e distintivo. Lo studente farà della qualità il suo standard personale, dimostrando la massima creatività possibile nell'affrontare progetti di modellazione 3D che coinvolgono personaggi e creature con capigliature molto specifiche.



A cheetah cub is visible in the bottom left corner, looking over a ledge. The background is a blurred savanna landscape. The page is divided into three main sections: a brown top-left section, a dark teal top-right section, and a white bottom section.

“

Stai scegliendo l'opzione migliore per specializzarti nella modellazione 3D e distinguerti dal resto dei designer del tuo reparto"



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopologia, le UV e il texturing per perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un flusso di lavoro ottimale e dinamico per lavorare in modo più efficiente nella modellazione 3D
- ◆ Possedere le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D per potersi candidare ai lavori migliori





Obiettivi specifici

- ◆ Approfondire l'uso avanzato di Xgen in Maya
- ◆ Creare capelli per i film
- ◆ Studiare i capelli usando le Cards per i videogiochi
- ◆ Sviluppare le proprie texture per capelli
- ◆ Scoprire i diversi usi dei pennelli per capelli in ZBrush

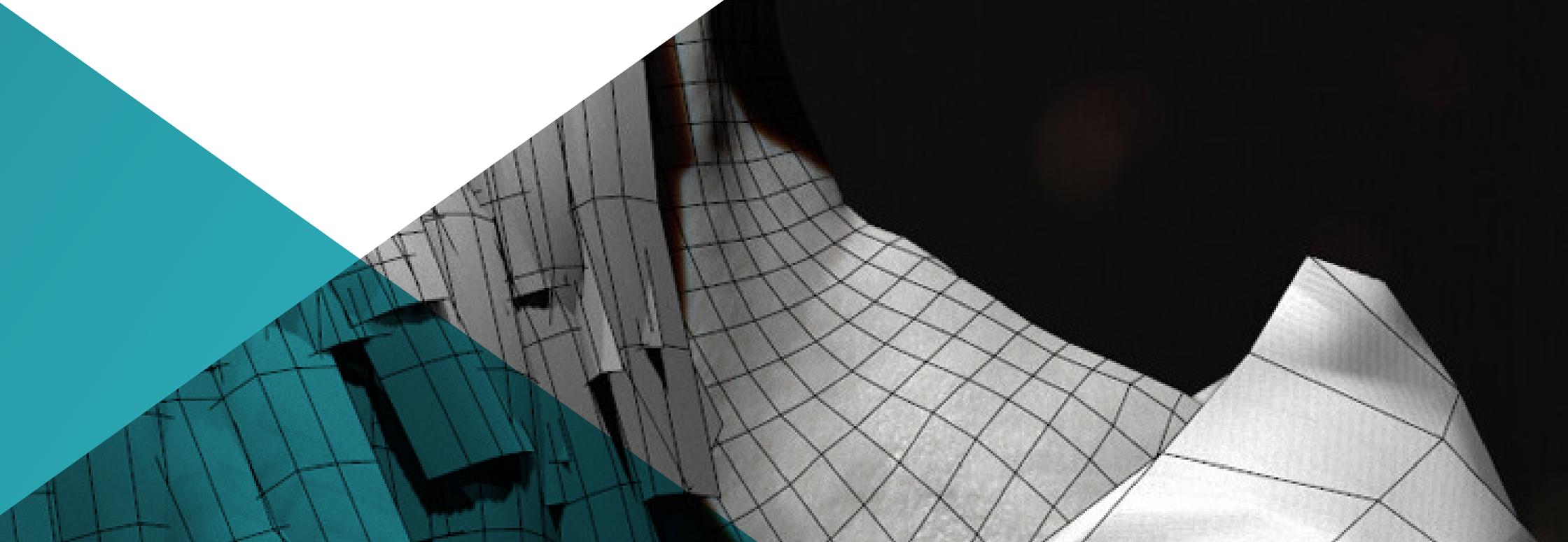
“

Raggiungerai presto il tuo obiettivo personale di avanzamento di carriera, dimostrando ai tuoi superiori che sei in grado di affrontare progetti di modellazione con una metodologia di lavoro innovativa ed efficiente"

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario in Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D è gestito da una squadra di professionisti accuratamente selezionati da TECH. La loro vasta esperienza nella realizzazione di tutti i tipi di modelli 3D, comprese le tecniche avanzate di creazione dei capelli, fa sì che i contenuti didattici traggano vantaggio da una prospettiva reale adattata alle più attuali richieste del mercato. Lo studente sarà sempre affiancato da un personale docente che desidera vederlo crescere nel suo settore, permettendo di raggiungere grandi abilità con una modellazione attenta e dettagliata.



“

Approfitta della vasta esperienza del personale docente di TECH per fare carriera anche tu nel campo del design 3D"

Direttore ospite internazionale

Joshua Singh è un eccezionale professionista con oltre 20 anni di esperienza nel settore dei videogiochi, riconosciuto a livello internazionale per le sue capacità nella direzione dell'arte e nello sviluppo visivo. Con una solida formazione in software come Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop, ha lasciato un'impronta significativa nel campo del game design. Inoltre, la sua esperienza comprende lo sviluppo visivo sia in 2D che in 3D e si distingue per la sua capacità di risolvere i problemi in modo collaborativo e riflessivo negli ambienti di produzione.

Inoltre, in qualità di Art Director della Marvel Entertainment, ha collaborato e guidato team di artisti d'élite, garantendo che le opere soddisfino gli standard di qualità richiesti. Ha anche lavorato come Main Character Artist presso Proletariat Inc., dove ha creato un ambiente sicuro per la sua squadra ed è stato responsabile di tutti i beni dei personaggi nei videogiochi.

Con un curriculum eccezionale, che include ruoli di leadership in aziende come Wildlife Studios e Wavedash Games, Joshua Singh è stato un sostenitore dello sviluppo artistico e un mentore per molti nel settore. Senza dimenticare il suo passaggio per grandi e famose aziende, come Blizzard Entertainment e Riot Games, in cui ha lavorato come Senior Character Artist. E, tra i suoi progetti più importanti, spicca la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.

La sua capacità di unificare la visione di Prodotto, Ingegneria e Arte è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nel settore, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa Gnomon School of VFX ed è stato presentatore in eventi rinomati come il Tribeca Games Festival e il Summit ZBrush.



Dott. Singh, Joshua

- Direttore artistico alla Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di personaggi principali in Proletariat Inc.
- Direttore artistico presso Wildlife Studios
- Direttore artistico di Wavedash Games
- Artista di personaggi senior in Riot Games
- Artista di personaggi senior alla Blizzard Entertainment
- Artista in Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi generali della Dixie State University
- Laurea in Graphic Design presso l'Eagle Gate Technical College

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modellatrice 3D e Shading presso Timeless Games Inc
- Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- Tecnica superiore in Animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi proveniente dalla Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)
- Laurea e Master in Arti 3D, Animazione ed Effetti Visivi per videogiochi e cinema conseguiti presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)



04

Struttura e contenuti

Seguendo la metodologia didattica più innovativa e tecnologica, TECH garantisce che tutti i suoi programmi soddisfino i più esigenti requisiti di qualità. Gli studenti troveranno quindi all'interno di questo corso conoscenze avanzate in Xgen, *Hair Shading* e rendering ottimizzato, oltre ad altre competenze che li aiuteranno a migliorare il loro modo di lavorare e ad aumentare le rese dei loro progetti personali.





“

Troverai una grande quantità di esempi concreti per imparare a creare capelli realistici e dettagliati in modo contestuale”

Modulo 1. Creazione di capelli per videogiochi e film

- 1.1. Differenze tra i capelli dei videogiochi e quelli dei film
 - 1.1.1. *FiberMesh* e *Card*
 - 1.1.2. Strumenti per la creazione di capelli
 - 1.1.3. Software per i capelli
- 1.2. Modellazione dei capelli con Zbrush
 - 1.2.1. Forme di base per le capigliature
 - 1.2.2. Creazione di pennelli per i capelli in Zbrush
 - 1.2.3. Pennelli curve
- 1.3. Creazione di capelli in Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Collezioni e descrizioni
 - 1.3.3. *Hair* e *Grooming*
- 1.4. Modificatori Xgen: dare realismo ai capelli
 - 1.4.1. *Clumping*
 - 1.4.2. *Coil*
 - 1.4.3. Guide per i capelli
- 1.5. *Color* e *Region maps*: per un controllo assoluto dei capelli e dei peli
 - 1.5.1. Mappe delle regioni pilifere
 - 1.5.2. Tagli: capelli ricci, rasati e lunghi
 - 1.5.3. Dettagli minuziosi: peli del volto
- 1.6. Xgen avanzato: uso di espressioni e rifiniture
 - 1.6.1. Espressioni
 - 1.6.2. Utilità
 - 1.6.3. Rifinitura dei capelli
- 1.7. Posizionamento di *Card* in Maya per la modellazione di videogiochi
 - 1.7.1. Fibre in *Card*
 - 1.7.2. *Card* a mano
 - 1.7.3. *Card* e motore *Real-time*





- 1.8. Ottimizzazione per i film
 - 1.8.1. Ottimizzazione dei capelli e della loro geometria
 - 1.8.2. Preparazione alla fisica con i movimenti
 - 1.8.3. Pennelli di Xgen
- 1.9. *Hair Shading*
 - 1.9.1. Shader di Arnold
 - 1.9.2. Look iperrealistico
 - 1.9.3. Preparazione dei capelli
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Rendering quando si usa Xgen
 - 1.10.2. Illuminazione
 - 1.10.3. Soppressione dei rumori

“

Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario e poni le basi per il tuo futuro avanzamento di carriera nel settore del design 3D"

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

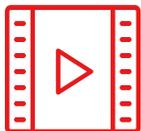
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

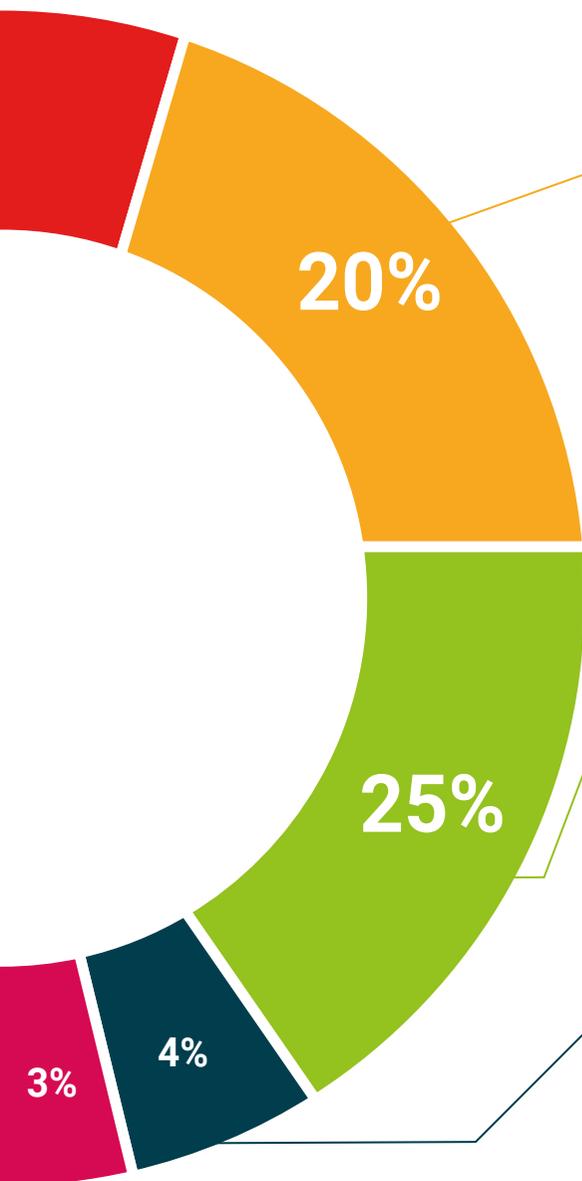
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Creazione dei Capelli per Videogiochi e Film in 3D**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Creazione dei Capelli per
Videogiochi e Film in 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Creazione dei Capelli per
Videogiochi e Film in 3D

