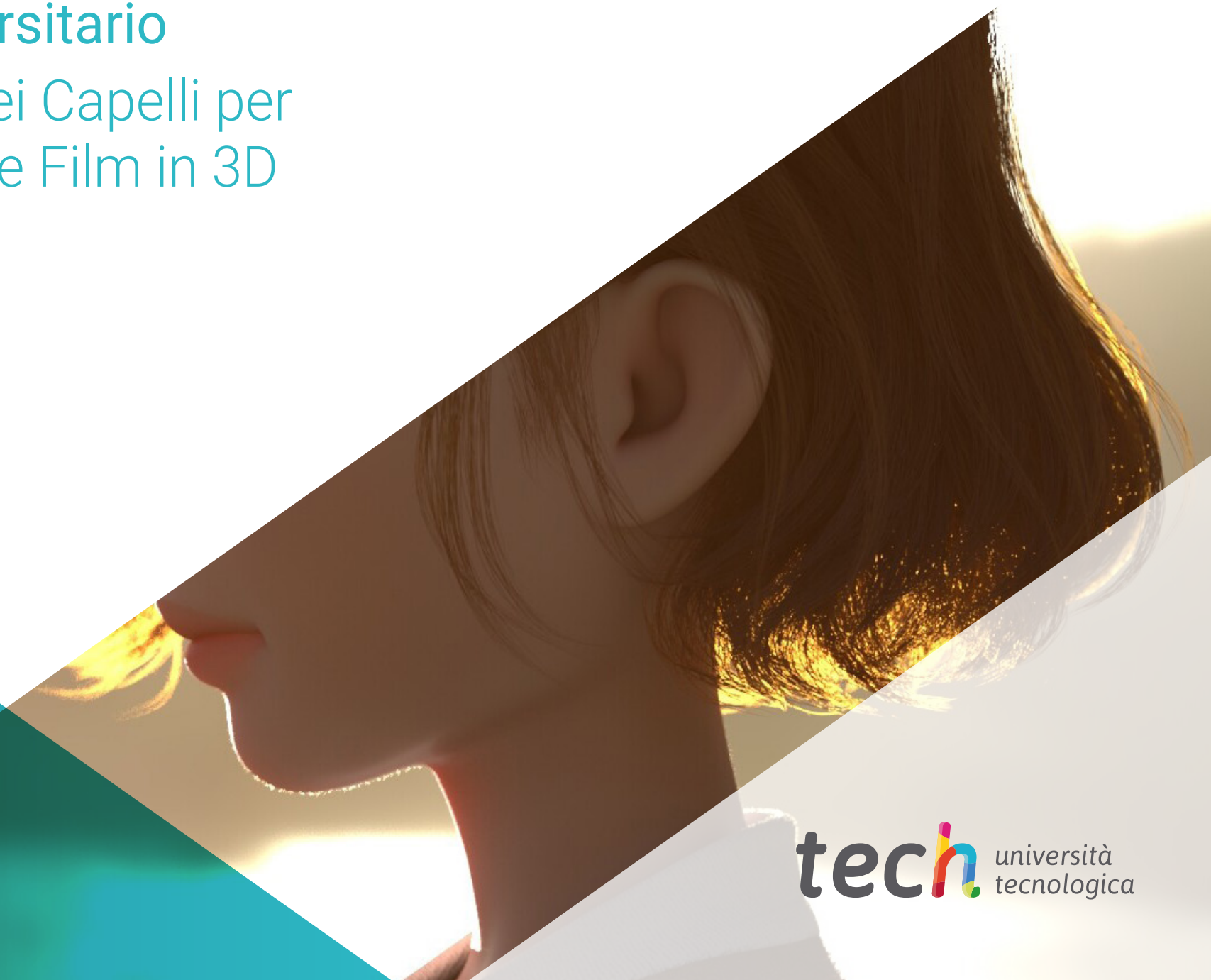


Corso Universitario

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
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/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 che più attirano l'attenzione di qualsiasi personaggio 3D, perché gli conferiscono realismo e inoltre possono definire la sua personalità. È quindi importante che gli informatici specializzati in design migliorino le loro tecniche in questo campo, per dare ai loro modelli 3D un aspetto più curato. Questo corso insegna allo studente a creare qualsiasi tipo di capelli sia per i videogiochi sia per il cinema, nel modo più professionale. Pertanto, si stabiliranno le linee guida del processo di creazione dei capelli e, in base alla messa in pratica di stili diversi, gli studenti potranno diventare eccellenti professionisti in materia.





“

Padroneggia i fondamenti della modellazione 3D dei capelli e diventa il punto di riferimento quando si tratta di dare realismo ai personaggi”

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. Il professionista dell'informatica approfondirà lo studio di 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.

Con l'obiettivo di crescere professionalmente, gli interessati alla modellazione 3D devono avere competenze avanzate nella creazione di capelli per diversi tipi di industria. Le conoscenze che lo studente acquisisce durante questo programma sulla realizzazione di capelli e acconciature gli consentiranno di fare la differenza. Questo porterà ad una crescita della forza lavoro all'interno del proprio reparto e ad un migliore risultato finale dei progetti.

Si tratta di una grande opportunità per tutti gli informatici 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 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
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“

Questo Corso Universitario 100% online ti guiderà nella creazione dei personaggi 3D più reali possibili, sia per i videogiochi che per i film"

“

Avrai a disposizione la migliore preparazione possibile per utilizzare i software migliori e più comuni del settore nel campo della modellazione 3D"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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.

Imparerai le linee guida per la creazione dei capelli e mettendo in pratica stili diversi, diventerai un professionista del settore.

Questa qualifica ti consentirà di aggiornarti e prepararti ad intervenire in qualsiasi situazione grazie agli ultimi programmi sul mercato.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questa specializzazione è quello di offrire all'informatico una preparazione di alto livello con la quale, oltre a migliorare le proprie capacità lavorative e personali, possa specializzarsi e avere maggiori possibilità di crescita professionale nel modellare personaggi con dei capelli più realistici possibili. Lo studente farà della qualità il suo standard personale, dimostrando la massima creatività possibile nell'affrontare progetti di modellazione 3D che coinvolgono personaggi con capigliature molto specifiche.



“

Stai scegliendo l'opzione migliore per specializzarti nella modellazione 3D e distinguerti dal resto dei informatica 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

“

Sarai in grado di adattarti a qualsiasi tipo di workflow del settore e utilizzare quello che ti offre la massima agilità quando lavori in tempi stretti”

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato insegnanti che hanno una vasta esperienza in diversi tipi di lavoro di progettazione sia per l'industria dei videogiochi che per il cinema. La loro vasta esperienza nella realizzazione di diversi 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.



“

*Imparerai le tecniche più innovative del mercato
e tutti i trucchi da professionisti rinomati"*

Direttore Ospite Internazionale

Joshua Singh è un professionista di riferimento con oltre 20 anni di esperienza nell'industria dei **videogiochi**, riconosciuto a livello internazionale per le sue abilità nella **direzione artistica 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 design dei giochi. Inoltre, la sua esperienza spazia dallo sviluppo visivo in **2D** a quello in **3D**, e si distingue per la sua capacità di risolvere problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti produttivi**.

In qualità di **Direttore Artistico presso Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato squadre d'élite di artisti, garantendo che le opere soddisfino gli standard qualitativi richiesti. Ha inoltre ricoperto il ruolo di Artista di Personaggi Principali presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per il suo team ed è stato responsabile di tutti gli asset dei personaggi nei videogiochi.

Con una carriera di spicco 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 nell'industria. Senza dimenticare la sua esperienza in grandi e rinomate compagnie, come Blizzard Entertainment e Riot Games, dove ha lavorato come **Artista di Personaggi Senior**. Tra i suoi progetti più rilevanti, spiccano la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** e **Overwatch**.

La sua abilità nel unificare la visione del **Prodotto, dell'Ingegneria e dell'Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nell'industria, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi di fama come il **Tribeca Games Festival** e la **Cumbre ZBrush**.



Dott. Singh, Joshua

- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior presso Blizzard Entertainment
- Artista presso Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista Senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi Generali presso la Dixie State University
- Laurea in Design Grafico presso il Colegio Técnico Eagle Gate

“

*Grazie a TECH avrai
l'opportunità di apprendere
dai 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)
- ♦ Master e *Bachelor Degree* 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

Grazie alla loro esperienza professionale, gli studenti possono beneficiare di uno studio teorico adattato alla realtà del mercato odierno, imparando a padroneggiare gli aspetti più richiesti dalle aziende e che non vengono insegnati nelle facoltà di informatica tradizionali. 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 Cards
 - 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 vs Grooming*
- 1.4. Modificatori di Xgen: Dare realismo ai capelli
 - 1.4.1. Clumping
 - 1.4.2. *Coil*
 - 1.4.3. Guide per i capelli
- 1.5. Colore e *Region maps*: per un controllo assoluto di capelli e 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. Cards e motore di *Real-time*
- 1.8. Ottimizzazione per i film
 - 1.8.1. Ottimizzazione dei capelli e delle loro geometrie
 - 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 hiper realista
 - 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





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 Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, 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 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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:



Materiali 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 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 ti garantisce, 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** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti 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 lingue

tech università
tecnologica

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

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Creazione dei Capelli per
Videogiochi e Film in 3D

