

Corso Universitario

Modellazione di Capelli,
Abbigliamento e Accessori



Corso Universitario

Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/modellazione-capelli-abbigliamento-accessori

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

Come in ogni opera artistica, i dettagli giocano un ruolo importante. Proprio come in un dipinto i colori e le texture fanno emergere il concetto dell'artista, nei videogiochi la ricchezza di dettagli quali la modellazione di capelli, vestiti e accessori conferisce dinamismo e realismo alla scena. Si tratta di elementi che conferiscono a ogni personaggio un aspetto speciale e lo rendono riconoscibile. In seguito all'evoluzione di questo settore, è necessario creare modelli con un maggiore realismo, per cui si richiedono professionisti istruiti con le tecniche e gli strumenti più moderni. Questo programma di sole 6 settimane con metodologia 100% online fornisce agli studenti le conoscenze necessarie per lavorare in modo efficiente grazie alla guida di esperti del settore.





“

Utilizza le tecniche di modellazione dei capelli, dei vestiti e degli accessori per perfezionare la creazione del personaggio"

Con il dinamismo dell'industria odierna e il progresso tecnologico, è possibile creare alla perfezione qualsiasi cosa si possa immaginare. Nelle storie come nella vita reale, sono i capelli, i vestiti e gli accessori a definire la personalità di un individuo. In ogni scena videoludica, ogni caratteristica e ogni gesto delle creature deve risaltare.

In questo Corso Universitario lo studente sarà in grado di comprendere le tecniche da utilizzare a seconda del supporto a cui la modellazione è destinata. Nel caso dei Capelli, imparerà a partire dal formato classico attraverso l'uso di pennelli di modellazione per la stampa 3D, fino all'uso di texture a opacità per formati low poly nel campo dei videogiochi come *Cards* o simulazioni fisiche come *Fibermesh*, combinati con *Hair and fur* o *Xgen* ideali per animazioni 3D ad alto budget.

Nel caso dell'Abbigliamento, imparerà a lavorare con i formati delle mappe di opacità, nonché a modellare per adattarsi ai progetti *realtime* o alle simulazioni fisiche, creando sculture basate su formati automatici nel software *Marvelous Designer*. Apprenderà inoltre come utilizzare il programma CGI ideale per creare abiti personalizzati in pochi minuti. Per concludere, realizzerà il rendering di questi elementi attraverso motori di illuminazione globale, che consentono di generare immagini altamente accurate nella simulazione di capelli e tessuti, utilizzando i suoi materiali e i sistemi di texture PBR.

Tutto questo e molto altro sarà disponibile sin dal primo giorno del programma e per 6 settimane consecutive, fino al conseguimento della qualifica accademica. Grazie a una metodologia di studio innovativa e totalmente *online*, che consente al professionista di specializzarsi in maniera efficace semplicemente collegandosi a internet dal suo dispositivo e scaricando i diversi moduli in cui viene presentato il piano di studi. La presenza di un personale docente esperto rappresenta la garanzia di un apprendimento efficace e di qualità.

Questo **Corso Universitario in Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e 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 portatile provvisto di connessione a internet



Genera immagini per la simulazione di capelli e tessuti altamente accurate grazie ai sistemi di materiali e texture PBR"

“

Grazie a questo programma sarai in grado di modellare, texturizzare, illuminare e renderizzare vestiti, capelli e accessori in Arnold. Inizia a specializzarti già da oggi”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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.

Impara a creare capelli modellati mediante low poly, high poly, Fibermesh e Xgen in 3ds Max, ZBrush e Maya.

Entra in contatto con altri professionisti del tuo settore di studio, in un contesto online sicuro.

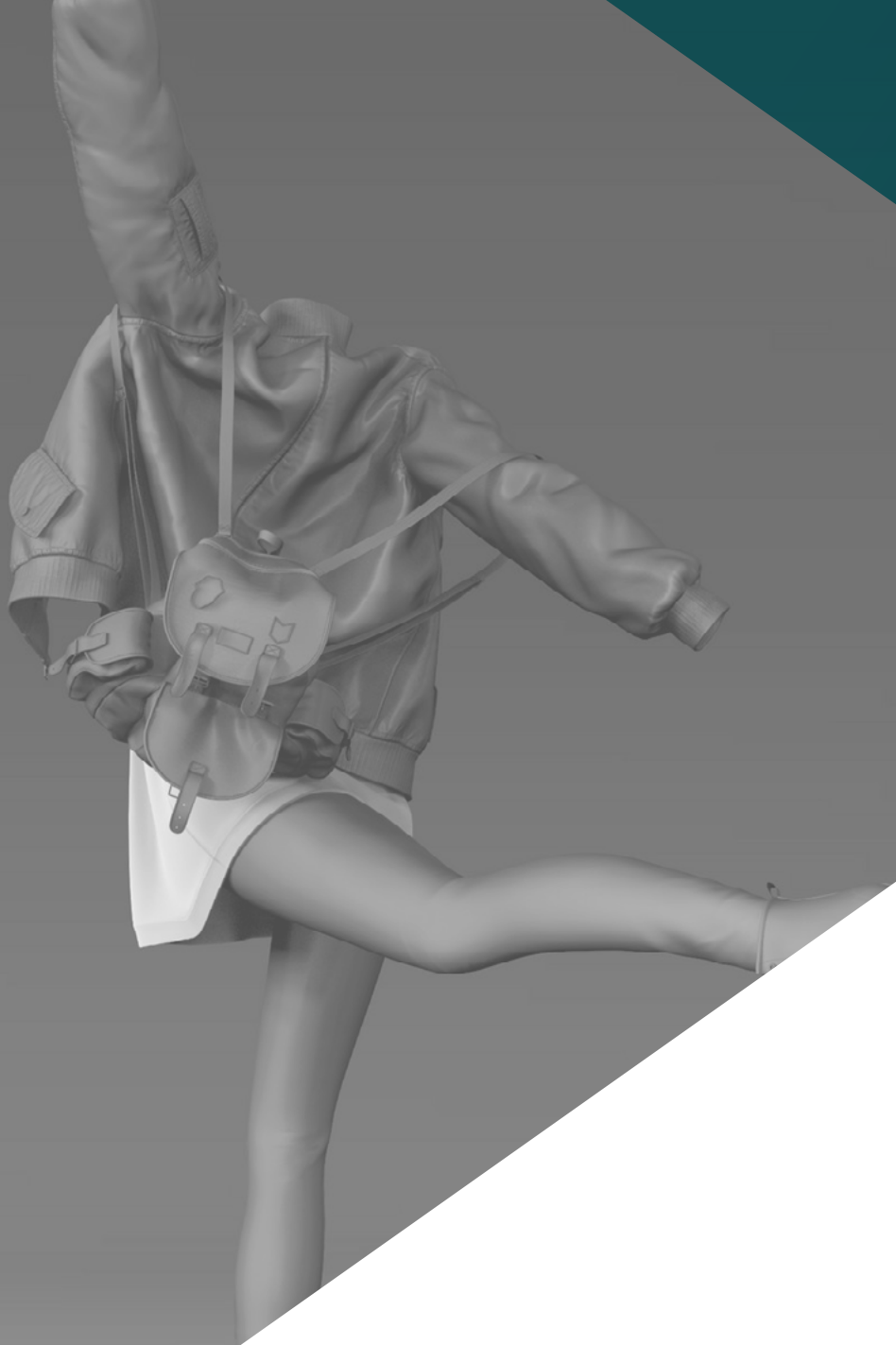


02

Obiettivi

Questo Corso Universitario si propone di offrire allo studente un percorso di professionalizzazione, volto a fargli conoscere in modo approfondito tutto ciò che riguarda la Modellazione dei Capelli, degli Abiti e degli Accessori. Conferire personalità e carattere ai personaggi padroneggiando le tecniche e gli strumenti necessari, aspetti fondamentali per suscitare un impatto visivo e rimanere nella memoria degli utenti, facendoti crescere e distinguere nei tuoi nuovi progetti all'interno dell'industria dei videogiochi, sia come team che individualmente, arricchendo il tuo portfolio con contenuti innovativi e di qualità.





“

*Avanza a livello professionale
nell'industria dei videogiochi"*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Conoscere l'anatomia umana e animale per applicarla in modo preciso ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering
- ◆ Soddisfare le richieste riguardanti la creazione di acconciature e abiti per videogiochi, film, stampa 3d, realtà aumentata e virtuale
- ◆ Utilizzare al meglio i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nei sistemi di realtà virtuale
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e videoludica per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Creare capelli modellati, *low poly*, *high poly*, Fibermesh e Xgen in 3ds Max, ZBrush e Maya, per stampa 3D, film e videogiochi
- ◆ Modellare e simulare la fisica dei tessuti in 3ds Max e ZBrush
- ◆ Approfondire il *Workflow* tra ZBrush e Marvelous
- ◆ Utilizzare i vestiti e creare modelli in Marvelous Designer
- ◆ Gestire le simulazioni fisiche e le esportazioni e importazioni in Marvelous Designer
- ◆ Modellare, texturizzare, illuminare e renderizzare vestiti, capelli e accessori in Arnold

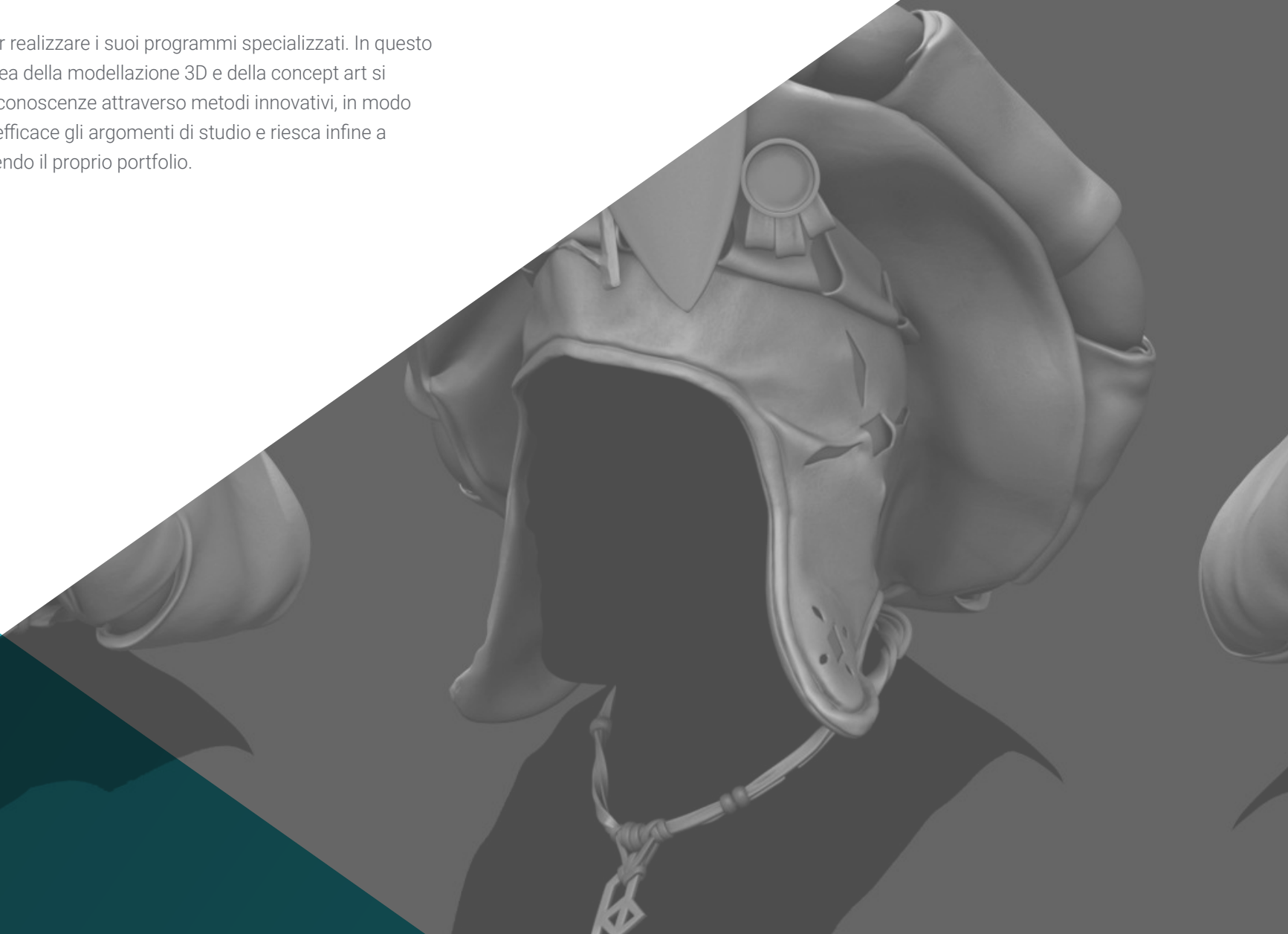
“

Prova la soddisfazione di progredire professionalmente, di acquisire nuove conoscenze e di valorizzare il tuo talento"

03

Direzione del corso

TECH seleziona i migliori esperti per realizzare i suoi programmi specializzati. In questo caso, professionisti di spicco nell'area della modellazione 3D e della concept art si occuperanno di trasmettere le loro conoscenze attraverso metodi innovativi, in modo che lo studente apprenda in modo efficace gli argomenti di studio e riesca infine a integrarli nel proprio lavoro, arricchendo il proprio portfolio.



“

*Esperti di modellazione 3D e
concept art con esperienza
decennale ti affiancheranno sulla
via della professionalizzazione”*

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- ◆ Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- ◆ Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in Animazione 3D. Scuola di Immagine e Suono dell'ESISV. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- ◆ Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ◆ Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- ◆ Laurea in Belle Arti conseguita presso l'Università di Salamanca (indirizzo Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Un programma pensato per i professionisti di oggi che devono conciliare gli impegni quotidiani con lo studio per continuare a crescere nel mercato del lavoro. Con contenuti rigorosamente selezionati da esperti per apprendere tutto ciò che riguarda la Modellazione di Capelli, Abiti e Accessori. Si tratta di contenuti teorici e pratici, disponibili fin dal primo giorno del programma e fruibili per 6 settimane in un contesto dinamico completamente online.

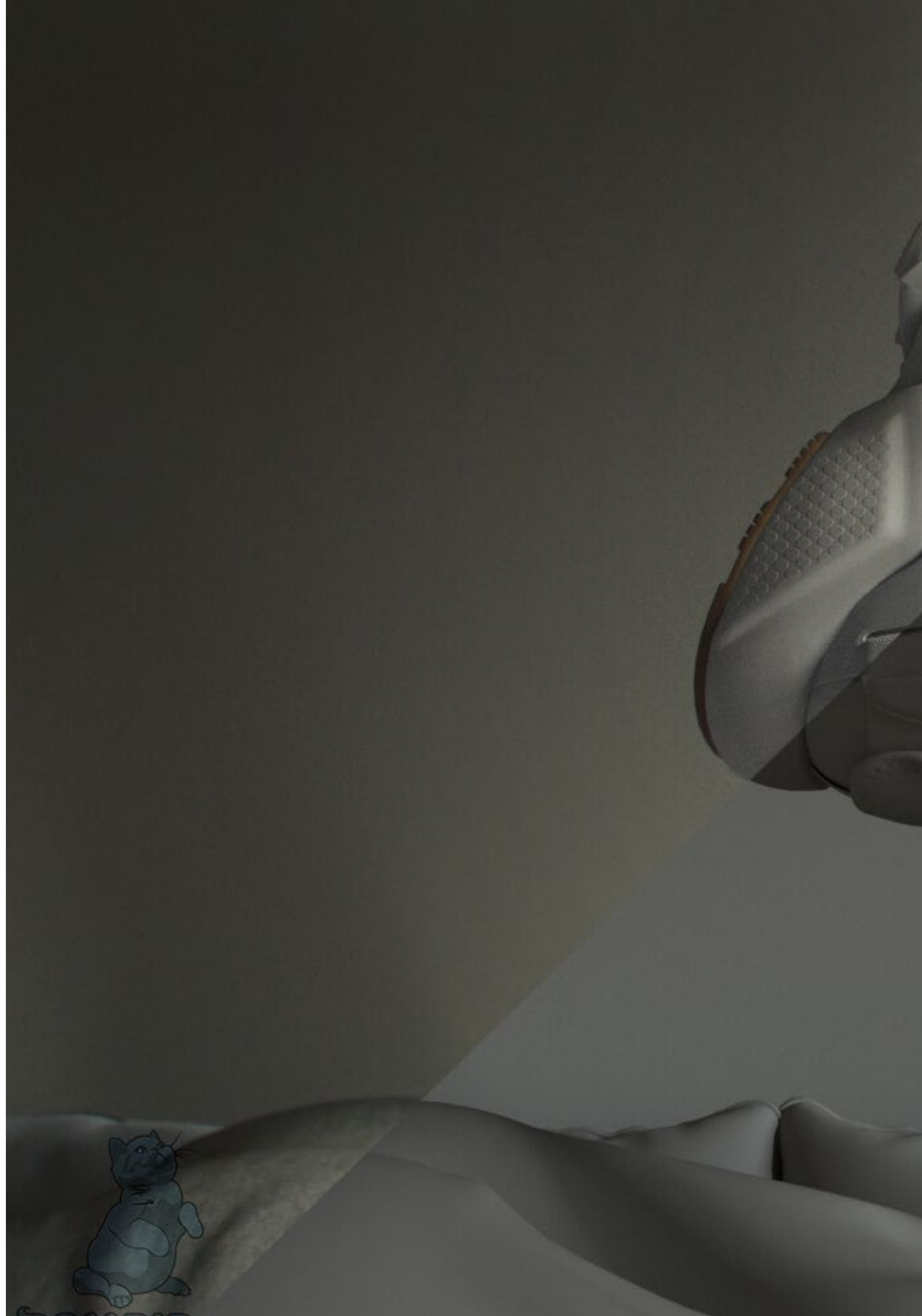


“

Entra a far parte della comunità di professionisti che lavorano e studiano allo stesso tempo, grazie alla metodologia che sta rivoluzionando l'attuale realtà universitaria"

Modulo 1. Capelli, abiti e accessori

- 1.1. Creazione di capelli
 - 1.1.1. Capelli modellati
 - 1.1.2. Capelli *low poly* e *cards*
 - 1.1.3. Capelli *high poly*, *fibermesh*, *hair and fur* e *Xgen*
- 1.2. Abiti *cartoon*
 - 1.2.1. Estrazioni di mesh
 - 1.2.2. Finte geometrie
 - 1.2.3. *Shell*
- 1.3. Tessuti scolpiti
 - 1.3.1. Simulazioni fisiche
 - 1.3.2. Calcolo delle forze
 - 1.3.3. Pennelli curvi sugli abiti
- 1.4. Abiti realistici
 - 1.4.1. Importazione in *Marvelous Designer*
 - 1.4.2. Filosofia del software
 - 1.4.3. Creazione di modelli
- 1.5. Modelli standard
 - 1.5.1. Magliette
 - 1.5.2. Pantaloni
 - 1.5.3. Cappotti e scarpe
- 1.6. Giunzioni e fisica
 - 1.6.1. Simulazioni realistiche
 - 1.6.2. Cerniere
 - 1.6.3. Cuciture





- 1.7. Abiti
 - 1.7.1. Modelli complessi
 - 1.7.2. Complessità dei tessuti
 - 1.7.3. *Shading*
- 1.8. Abiti avanzati
 - 1.8.1. *Baking* degli abiti
 - 1.8.2. Adattamento
 - 1.8.3. Esportazione
- 1.9. Accessori
 - 1.9.1. Gioielli
 - 1.9.2. Zaini e borse
 - 1.9.3. Strumenti utili
- 1.10. Rendering su tessuti e capelli
 - 1.10.1. Illuminazione e ombreggiatura
 - 1.10.2. *Hair shader*
 - 1.10.3. Rendering realistico in Arnold



Acquisisci conoscenze all'avanguardia e aumenta il tuo valore professionale. Iscriviti adesso a questo Corso Universitario esclusivo di TECH. Distinguiti grazie a nuove competenze"

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 di 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 business school 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, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. 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.



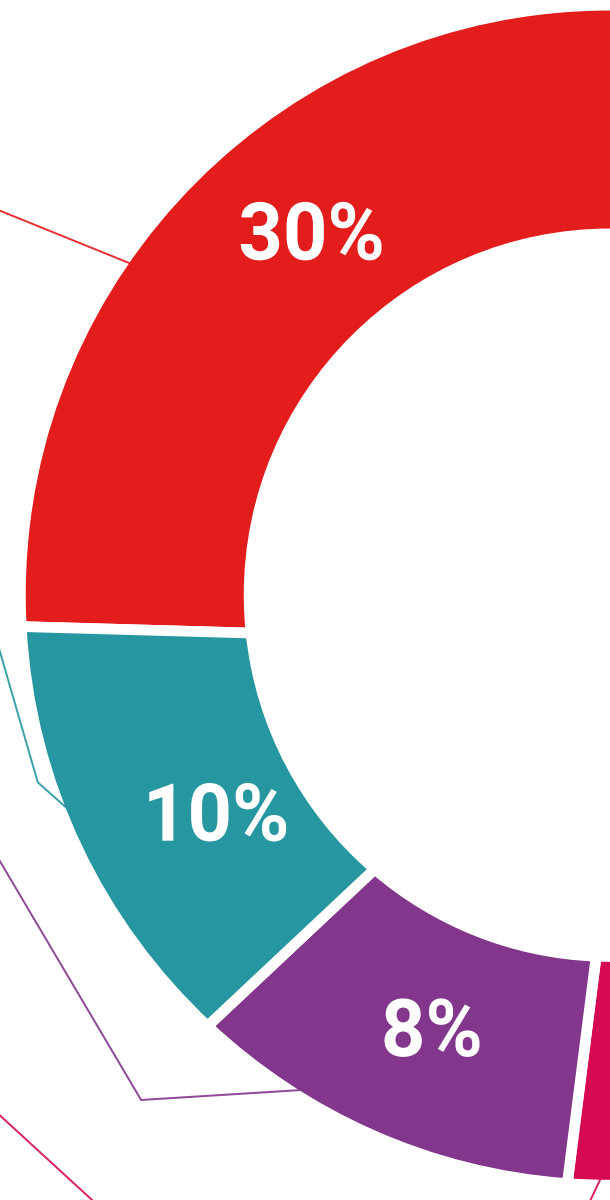
Pratiche di competenze e competenze

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 Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori 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 Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori** 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 Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori**

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
tecnológica

Corso Universitario
Modellazione di Capelli,
Abbigliamento e Accessori

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

Corso Universitario

Modellazione di Capelli,
Abbigliamento e Accessori