

Corso Universitario

Simulazione 3D dei Vestiti



Corso Universitario Simulazione 3D dei Vestiti

- » 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/simulazione-3d-vestiti

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Gli abiti del protagonista o del cattivo di un videogioco sono importanti quasi quanto la sua personalità o il suo background. Gli abiti indossati dai personaggi più amati vengono persino riprodotti dagli appassionati di *cosplay*, che indossano e imitano con orgoglio i vestiti dei loro modelli preferiti. Ciò dimostra l'importanza di questo settore del design quando si affronta un progetto di modellazione 3D per videogiochi, grazie al quale un buon designer può distinguersi positivamente e assumersi la responsabilità di abbigliare i personaggi principali del titolo. TECH ha preparato questa qualifica affinché tutti i designer possano acquisire le competenze con cui rilanciare la propria carriera realizzando i costumi più spettacolari del panorama videoludico.



“

Sarai lo stilista dei personaggi più iconici dei videogiochi, seguendo gli stili tradizionali o creando nuove estetiche che li caratterizzano"

In ogni videogioco è fondamentale avere un buon abbigliamento che aiuti a dare diverse sfumature ai personaggi o anche al titolo stesso. Tali abiti devono anche essere animati correttamente per favorire il coinvolgimento e il realismo della storia. Questi importanti compiti spettano al personale addetto alla progettazione e alla modellazione 3D.

Il designer 3D deve essere preparato a creare e riprodurre il movimento di qualsiasi tipo di indumento, sia esso fantastico o futuristico. Dovrà dunque approfondire strumenti come Marvelous Designer, creato appositamente per questo scopo.

Questo Corso Universitario di TECH istruisce lo studente su un uso avanzato di Marvelous Designer, affinché ne padroneggi ogni funzionalità per dare un aspetto molto più realistico e professionale a tutti i progetti del proprio portfolio personale. Viene anche affrontato il processo finale di creazione dell'indumento, la rifinitura dei dettagli in ZBrush e infine il texturing in Maya.

Un programma che si svolge interamente online, senza l'obbligo di frequentare le lezioni o di avere orari fissi e predeterminati. Ciò consente una grande flessibilità per lo studente, che stabilisce il proprio ritmo di studio e il modo in cui affrontare il carico di studio completo.

Questo **Corso Universitario in Simulazione 3D dei Vestiti** 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
- ◆ 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

“

Fai in modo che i tuoi modelli indossino abiti ammirati anche da designer di prestigio”

“

Questo è il momento ideale per focalizzare la propria carriera nel mondo dei videogiochi e per accedere a lavori migliori in continuo aumento”

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.

Potrai vestire i tuoi eroi preferiti o quelli nuovi che deciderai di creare. Con questo Corso Universitario l'unico limite sarà la tua immaginazione.

L'eccellenza e la raffinatezza degli abiti con cui crei tutti i tipi di modelli 3D saranno la tua migliore lettera di presentazione nel settore dei videogiochi.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questa qualifica è quello di consentire agli studenti di accedere a migliori posti di lavoro nell'industria dei videogiochi, dimostrando la propria eccellenza personale e la propria professionalità nella creazione di tessuti e abiti di ogni tipo. Disponendo di conoscenze avanzate in un'area così specifica e necessaria in qualsiasi reparto di modellazione 3D, lo studente avrà la possibilità di migliorare notevolmente le proprie prospettive lavorative ed economiche.





“

Avrai tra le mani la responsabilità di vestire eroi, cattivi e personaggi delle migliori saghe videoludiche”



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un workflow 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

- ◆ Studiare l'uso di Marvelous Designer
- ◆ Creare simulazioni di tessuto in Marvelous Designer
- ◆ Esercitarsi con diversi tipi di modelli complessi in Marvelous Designer
- ◆ Approfondire il workflow del lavoro professionale da Marvelous a Zbrush
- ◆ Creare texture e *Shading* dell'abbigliamento e dei tessuti in Mari

“

Iscriviti oggi a questo Corso Universitario e non aspettare oltre per specializzarti in un settore in cui solo i migliori continuano a migliorare”

03

Direzione del corso

La realizzazione di questo Corso Universitario in Simulazione 3D dei Vestiti è stata affidata a un team di professionisti con una vasta esperienza nella ricreazione millimetrica di qualsiasi tipo di indumento. Il personale docente arricchisce il materiale didattico con la propria competenza ed esperienza personale, rendendo ancora più proficuo per lo studente confrontarsi con gli ultimi software del settore e con le esigenze del mercato stesso.



“

Potrai avanzare sul piano professionale grazie all'aiuto del personale docente di TECH, impegnato al 100% nel miglioramento delle tue competenze e del tuo attuale ruolo lavorativo"

Supervisore internazionale invitato

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. Joshua, Singh

- 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

“

Con TECH, potrete imparare da alcuni dei 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 di Animazioni 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

TECH utilizza una metodologia didattica all'avanguardia per la realizzazione di tutti i suoi programmi accademici, ragion per cui questo percorso didattico dispone dei concetti chiave che lo studente deve conoscere per affrontare in modo corretto la creazione e la simulazione di vestiti in 3D. Grazie al supporto didattico audiovisivo e pratico, lo studente acquisisce una comprensione contestuale di tutta la materia insegnata, scoprendo sul momento come creare gli abiti più spettacolari.





“

Punta su un cambiamento professionale di qualità e iscriviti subito a questo Corso Universitario di TECH"

Modulo 1. Simulazione dell'abbigliamento

- 1.1. Importazione del modello in Marvelous Designer e interfaccia del programma
 - 1.1.1. Marvelous Designer
 - 1.1.2. Funzionalità del software
 - 1.1.3. Simulazioni in tempo reale
- 1.2. Creare modelli semplici e accessori per l'abbigliamento
 - 1.2.1. Creazioni: magliette, accessori, cappelli e tasche
 - 1.2.2. Tessuto
 - 1.2.3. Modelli, cerniere e cuciture
- 1.3. Creazione Avanzata dell'Abbigliamento: modelli complessi
 - 1.3.1. Complessità dei modelli
 - 1.3.2. Qualità fisiche dei tessuti
 - 1.3.3. Accessori complessi
- 1.4. Simulazione dell'abbigliamento in Marvelous
 - 1.4.1. Modelli animati in Marvelous
 - 1.4.2. Ottimizzazione dei tessuti
 - 1.4.3. Preparazione dei modelli
- 1.5. Esportazione dei costumi da Marvelous Designer a ZBrush
 - 1.5.1. Low Poly in Maya
 - 1.5.2. UV in Maya
 - 1.5.3. ZBrush, uso della funzione Reconstruct Subdiv
- 1.6. Rifinitura dell'abbigliamento
 - 1.6.1. Workflow
 - 1.6.2. Dettagli in ZBrush
 - 1.6.3. Pennelli per i costumi in ZBrush





- 1.7. Migliorare la simulazione con ZBrush
 - 1.7.1. Da tris a quads
 - 1.7.2. Manutenzione UV
 - 1.7.3. Modellazione finale
- 1.8. Texturing di abiti altamente dettagliati in Mari
 - 1.8.1. Texture e materiali in tessuto piastrellabili
 - 1.8.2. Baking
 - 1.8.3. Texturing in Mari
- 1.9. *Shading* del tessuto in Maya
 - 1.9.1. *Shading*
 - 1.9.2. Texture create in Mari
 - 1.9.3. Realismo con gli *Shader* di Arnold
- 1.10. Rendering
 - 1.10.1. Rendering dei vestiti
 - 1.10.2. Illuminazione nei vestiti
 - 1.10.3. Intensità della texture

“

Non c'è dettaglio che non si possa ricreare in modo realistico: dai fili sottili dei costumi più classici agli intagli aggressivi del cyberpunk"

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 Simulazione 3D dei Vestiti 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 Simulazione 3D dei Vestiti** 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 Simulazione 3D dei Vestiti**

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
Simulazione 3D dei Vestiti

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

Corso Universitario

Simulazione 3D dei Vestiti