

Esperto Universitario

Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti



Esperto Universitario

Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-creazione-3d-capelli-simulazione-vestiti

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 e l'abbigliamento dei personaggi 3D costituiscono una parte fondamentale delle caratteristiche che possono dare al modello la massima verosimiglianza. Una cattiva texture o un movimento irrealistico di costumi e acconciature possono rovinare il resto del lavoro svolto, in quanto sono uno degli elementi che più colpiscono quando si guarda una figura tridimensionale. Questa specializzazione di TECH serve quindi a preparare gli studenti a realizzare i migliori modelli di capigliatura e gli abiti più dettagliati e realistici, utilizzando strumenti come Blender. Grazie a queste conoscenze specialistiche, lo studente si affermerà come designer di qualità all'interno del settore stesso, migliorando notevolmente le sue prospettive di carriera.



“

Padroneggia i fondamenti della modellazione 3D dei capelli e dei vestiti e diventa il punto di riferimento del tuo reparto quando si tratta di dare realismo ai personaggi o alle creature”

In un modello 3D tutto deve essere ben bilanciato per avere un bell'aspetto. Non serve a nulla avere volti realistici, movimenti verosimili ed espressioni autentiche se l'acconciatura e i costumi dei modelli non corrispondono alla qualità del resto dei componenti. Affinché un modello sia convincente, è necessario che abbia abiti e capelli che si adattino al suo stile e alle sue caratteristiche.

Al fine di poter ideare costumi di alta qualità e acconciature di ogni tipo, il designer professionista deve essere preparato a conoscere a fondo strumenti come Marvelous Designer, Blender o Zbrush, con cui non solo modellare ma anche perfezionare e texturizzare tutti gli elementi creati in modo efficiente, riuscendo a rispettare le scadenze.

Questa specializzazione di TECH non si concentra solo sugli aspetti fondamentali della Creazione di Acconciature 3D e della Simulazione dei Vestiti, ma offre allo studente anche competenze trasversali per migliorare il proprio modo di lavorare, potenziando le sue competenze professionali e i risultati dei suoi progetti.

Un programma che si svolge completamente online e che agevola lo studio degli studenti fornendo loro tutto il materiale didattico fin dal primo giorno di corso. Non essendoci lezioni frontali, è lo studente a decidere quando e come studiare durante l'Esperto Universitario, adattandolo ai propri interessi o agli impegni personali.

Questo **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione 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 mobile dotato di connessione a internet



Aumenta l'efficacia delle tue operazioni professionali grazie all'impareggiabile creatività artistica di acconciature e costumi 3D"

“

Questo programma aprirà le porte a un futuro promettente nel mondo del design, a contatto con i migliori professionisti del settore"

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.

I costumi più spettacolari e le acconciature più appariscenti saranno nelle tue mani grazie alla maestria che dimostrerai padroneggiando Zbrush, Blender e Marvelous Designer.

Iscriviti oggi stesso a questo Esperto Universitario e svilupperai la tua creatività fino a raggiungere nuovi limiti nel campo della modellazione 3D.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti è quello di fornire agli studenti gli strumenti necessari per esprimersi con la massima libertà creativa possibile nella progettazione di acconciature e abiti, senza essere limitati da interfacce software o processi di rendering. Grazie a una maggiore padronanza dei principali strumenti presenti sul mercato e a una specifica modalità di modellazione 3D di grande interesse, lo studente potrà distinguersi tra i suoi concorrenti e migliorare significativamente la propria carriera professionale.



“

Avrai accesso al miglior materiale didattico sul mercato nella modellazione 3D di capelli e abiti, rafforzando le tue possibilità di realizzare le tue aspirazioni professionali"



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



Questo Esperto Universitario segnerà una svolta nella tua carriera di designer. Non lasciarti sfuggire questa opportunità e iscriviti subito a TECH"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di Capelli per videogiochi e film

- ◆ 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
- ◆ Vedere i diversi usi dei pennelli per capelli in Zbrush

Modulo 2. Simulazione dei Vestiti

- ◆ Studiare in Marvelous Designer
- ◆ Creare simulazioni di tessuto in Marvelous Designer
- ◆ Esercitarsi con diversi tipi di modelli complessi in Marvelous Designer
- ◆ Approfondire il *workflow* di lavoro professionale da Marvelous a Zbrush
- ◆ Creare texture e shading di costumi e tessuti in Mari

Modulo 3. Blender: una nuova svolta nel settore

- ◆ Acquisire dimestichezza con il software
- ◆ Trasferire le conoscenze di Maya e Zbrush a Blender per creare modelli straordinari
- ◆ Approfondire il sistema di nodi di Blender per creare *shader* e materiali diversi
- ◆ Renderizzare i modelli di pratica di Blender con i due tipi di motori di rendering Eevee e Cycles

03

Direzione del corso

Il personale docente incaricato di elaborare i contenuti didattici di questa qualifica possiede una vasta esperienza professionale nella modellazione e nella creazione di tutti i tipi di personaggi e creature 3D, con i relativi look e costumi. Ciò li rende i docenti più adatti a istruire gli studenti in questa materia, in quanto impareranno le metodologie più utili e innovative nell'affrontare progetti complessi di modellazione 3D che richiedono competenze uniche per acquisire un maggiore realismo.



“

I migliori designer 3D si uniscono alla famiglia di TECH per portare la tua carriera a un livello superiore"

Direttrice 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, *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

Questo Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti è stato realizzato seguendo la metodologia didattica più all'avanguardia di TECH. Il tutto con una grande quantità di materiale audiovisivo che aiuta lo studente a comprendere le complessità della simulazione di abbigliamento, della creazione di capelli per videogiochi o film e i vantaggi di Blender rispetto ad altre applicazioni come Zbrush. Gli studenti troveranno anche casi pratici in cui contestualizzare tutti i contenuti teorici, rendendo il loro apprendimento della modellazione 3D molto più efficace.



“

Imparerai in modo pratico a creare acconciature fantasy o realistiche, adattandoti alle esigenze dei progetti e rispettando le scadenze grazie alla tua rinnovata metodologia di lavoro"

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* 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 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 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

Modulo 2. Simulazione dei Vestiti

- 2.1. Importazione del modello in Marvelous Designer e interfaccia del programma
 - 2.1.1. Marvelous Designer
 - 2.1.2. Funzionalità del software
 - 2.1.3. Simulazioni in tempo reale
- 2.2. Creare modelli semplici e accessori per i costumi
 - 2.2.1. Creazioni: magliette, accessori, cappelli e tasche
 - 2.2.2. Tessuto
 - 2.2.3. Modelli, cerniere e cuciture
- 2.3. Creazione avanzata dell'Abbigliamento: modelli complessi
 - 2.3.1. Complessità dei modelli
 - 2.3.2. Qualità fisiche dei tessuti
 - 2.3.3. Accessori complessi
- 2.4. Simulazione dei costumi in Marvelous
 - 2.4.1. Modelli animati in Marvelous
 - 2.4.2. Ottimizzazione dei tessuti
 - 2.4.3. Preparazione dei modelli
- 2.5. Esportazione di abiti da Marvelous Designer a Zbrush
 - 2.5.1. *Low Poly* in Maya
 - 2.5.2. UV in Maya
 - 2.5.3. Zbrush, uso della funzione Reconstruct Subdiv
- 2.6. Rifinitura dei costumi
 - 2.6.1. *Workflow*
 - 2.6.2. Dettagli in Zbrush
 - 2.6.3. Pennelli per abbigliamento in Zbrush

- 2.7. Miglioreremo la nostra simulazione con Zbrush
 - 2.7.1. Da tris a quads
 - 2.7.2. Manutenzione UV
 - 2.7.3. Modellazione finale
- 2.8. Texturing di costumi altamente dettagliati in Mari
 - 2.8.1. Texture e materiali in tessuto piastrellabili
 - 2.8.2. Baking
 - 2.8.3. Texturing in Mari
- 2.9. *Shading* del tessuto in Maya
 - 2.9.1. *Shading*
 - 2.9.2. Texture create in Mari
 - 2.9.3. Realismo con gli *shader* di Arnold
- 2.10. Render
 - 2.10.1. Rendering dei vestiti
 - 2.10.2. Illuminazione dei vestiti
 - 2.10.3. Intensità della texture

Modulo 3. Blender: una nuova svolta nel settore

- 3.1. Blender e Zbrush
 - 3.1.1. Vantaggi e differenze
 - 3.1.2. Blender e l'industria dell'arte 3D
 - 3.1.3. Vantaggi e svantaggi del freeware
- 3.2. Interfaccia di Blender e conoscenza del programma
 - 3.2.1. Interfaccia
 - 3.2.2. Personalizzazione
 - 3.2.3. Sperimentazione
- 3.3. Modellazione della testa e trasposizione dei controlli da Zbrush a Blender
 - 3.3.1. Volto umano
 - 3.3.2. Modellazione 3D
 - 3.3.3. Pennelli di Blender
- 3.4. *Full body* modellato
 - 3.4.1. Corpo umano
 - 3.4.2. Tecniche avanzate
 - 3.4.3. Dettagli e rifiniture

- 3.5. UV e Retopologia in Blender
 - 3.5.1. Retopologia
 - 3.5.2. UV
 - 3.5.3. UDIM di Blender
- 3.6. Da Maya a Blender
 - 3.6.1. *Hard Surface*
 - 3.6.2. Modificatori
 - 3.6.3. Scorciatoie di tastiera
- 3.7. Suggerimenti e trucchi per Blender
 - 3.7.1. Gamma di possibilità
 - 3.7.2. *Geometry nodes*
 - 3.7.3. *Workflow*
- 3.8. Nodi in Blender: *shading* e posizionamento delle texture
 - 3.8.1. Sistema Nodale
 - 3.8.2. *Shader* tramite nodi
 - 3.8.3. Texture e materiali
- 3.9. Rendering in Blender con Cycles ed Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Illuminazione
- 3.10. Implementazione di Blender nel nostro *workflow* come artisti
 - 3.10.1. Implementazione nel *workflow*
 - 3.10.2. Ricerca della qualità
 - 3.10.3. Tipi di esportazioni



Questa è la migliore opportunità possibile per distinguersi dai propri colleghi e acquisire prestigio nel settore della modellazione 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:



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

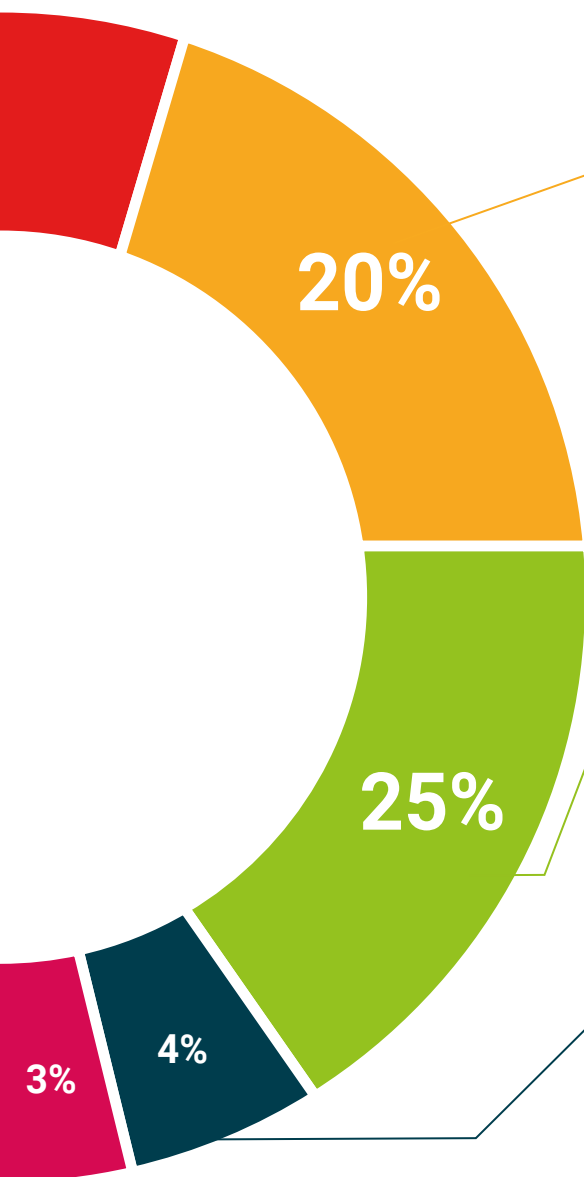
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere 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 Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



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



Esperto Universitario
Creazione 3D dei Capelli
e Simulazione dei Vestiti

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Creazione 3D dei Capelli e Simulazione dei Vestiti