Corso Universitario
Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori

tech università tecnologica

tech università tecnologica

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.techtitute.com/it/informatica/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

La rappresentazione realistica di capelli, abiti e oggetti di scena consente di ottenere una finitura dettagliata, poiché di solito fanno parte di altri allestimenti: personaggi, creature o *umanoidi*. Il raggiungimento di un aspetto il più possibile vicino alla realtà è uno dei fattori che conferiscono alle produzioni un plus di qualità. Nell'industria dell'animazione, dei videogiochi e del design in generale, sono apprezzate le finiture elaborate che avvicinano il consumatore a un'esperienza il più possibile realistica. Questa specializzazione, offerta in un formato completamente online, mira a preparare gli studenti a modellare in modo realistico capelli, vestiti e accessori, ottenendo così una migliore finitura nelle loro produzioni. In sole 6 settimane, gli studenti approfondiranno le tecniche e le applicazioni più all'avanguardia del settore.

Scopri le tecniche e le applicazioni più all'avanguardia nella modellazione di capelli, abbigliamento e accessori. Ottieni finiture dettagliate e di qualità"

L'evoluzione della modellazione digitale, del design e della scultura in termini di dettagli e realismo è stata notevole negli ultimi decenni. L'occhio del consumatore è stato abituato ad avere un maggior grado di dettaglio e realtà nelle produzioni generate al computer, e ad oggi richiede sempre più spesso grandi finiture. Per ottenere queste complesse elaborazioni di capelli, abiti e accessori, questo Corso Universitario ideato da TECH approfondirà gli aspetti teorici e pratici essenziali e specializzerà gli studenti in importanti cambiamenti nelle finiture delle loro modellazioni.

Il programma approfonsice la creazione di acconciature con varie tecniche e l'abbigliamento dei cartoni animati. Si approfondirà inoltre la scultura dei tessuti, l'abbigliamento realistico e i modelli standard, approfondendo il funzionamento e l'applicazione delle articolazioni fisiche, l'abbigliamento avanzato, gli accessori e l'elaborazione di *render* di tessuti e capelli.

Per tutto questo, si esplorerà l'uso di strumenti appropriati come 3ds Max, Maya o ZBrush, così come la padronanza delle simulazioni fisiche e delle esportazioni e importazioni in Marvelous Designer o il lavoro di modellazione, texturing, illuminazione e rendering di abiti, capelli e accessori in Arnold. L'obiettivo di questa specializzazione è che gli studenti siano in grado di applicare tutto ciò che hanno imparato nel loro lavoro creativo.

Questo Corso Universitario in Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori è stato progettato da TECH in un formato completamente online per permettere di conciliare lo studio con gli impegni personali e professionali degli studenti. Allo stesso modo, fornisce tutto il materiale didattico e pedagogico in modo che gli studenti possano studiare i contenuti alla propria velocità e al proprio ritmo.

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

- Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle 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, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

Impara le migliori tecniche di modellazione, texturing, illuminazione e rendering di abiti, capelli e accessori con questo Corso Universitario"

Grazie a questa specializzazione imparerai a utilizzare gli strumenti giusti, come 3ds Max, Maya o ZBrush, per la modellazione tridimensionale di capelli, vestiti e accessori"

Un piano di studio completamente online progettato per essere combinato con altre attività professionali o personali.

Uno sguardo approfondito alle utilità e agli strumenti per la modellazione di capelli, abbigliamento e accessori.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

02

Obiettivi

Il raggiungimento delle elaborazioni più dettagliate e realistiche di capelli, abiti e accessori è la conseguenza di un piano di studi dettagliato e completo, che favorisce l'apprendimento autonomo e progressivo dello studente. Questo programma si concentra sulla necessità di creare acconciature e abbigliamento per videogiochi, film, stampa 3D, realtà aumentata e virtuale. Gli studenti saranno quindi in grado di applicare i migliori strumenti e tecniche all'avanguardia nella modellazione.

Diventa davvero un esperto nella modellazione di capelli, vestiti e accessori”

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 la necessità di creare acconciature e abbigliamento per videogiochi, film, stampa 3D, realtà aumentata e virtuale
- Gestire i sistemi di modellazione, texturing e illuminazione nei sistemi di realtà virtuale
- Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi 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 abiti e creare modelli in Marvelous Designer
- Gestire le simulazioni fisiche e le esportazioni e importazioni in Marvelous Designer
- Modellare, realizzare texturing, illuminazione e rendering di abiti, capelli e accessori in Arnold

Questo programma si basa sul soddisfacimento delle richieste di creazione di capelli, abiti e accessori per vari settori come l'animazione, la stampa 3D o la realtà aumentata"

03

Direzione del corso

La TECH Università Tecnologica garantisce il corretto svolgimento del processo di apprendimento grazie a una gestione e a un corpo docente esperto. Si tratta di veri e propri professionisti nel campo della scultura digitale e della modellazione tridimensionale, che insegneranno agli studenti non solo l'ambito teorico e pratico, ma anche nell'acquisizione di competenze e abilità trasversali, nonché il rafforzamento dei propri criteri professionali. Trasmetteranno le loro conoscenze attraverso metodi innovativi basati sulla tecnologia del *Relearning* e del *Learning by Doing*, in modo che gli studenti progrediscano progressivamente e autonomamente nei contenuti.

Sviluppa il tuo processo di apprendimento in modo progressivo e autonomo con l'aiuto dei migliori professionisti del settore"

Direzione

Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Specialista in Scultura Digitale
- *Concept art* e modellazione 3D per Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* e modellazione per Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restauratore presso Geocisa
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV: Scuola di Immagine e Suono Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca, con specializzazione in Design e Scultura
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale presso l'Università URJC di Madrid

04

Struttura e contenuti

Questo programma completo è un viaggio organizzato e strutturato che parte dai temi più basilari e introduttivi per arrivare a quelli più avanzati e approfonditi. Partendo dalla creazione di capelli con diverse tecniche di modellazione come *Low Poly* e *High Poly*, alla creazione di abiti da cartone animato, accessori e scultura di abiti e tessuti realistici, fino alle questioni più avanzate di articolazioni e fisica e rendering di tessuti e capelli. Inoltre, offre contenuti teorici e pratici specializzati, in un ambiente dinamico e sicuro, totalmente online. Grazie ai contenuti interattivi sarai in grado di padroneggiare le tecniche e gli strumenti insegnati in modo efficiente, rendendo l'esperienza molto più agile.

Impara a creare i capelli con diverse tecniche di modellazione come Low Poly e High Poly, a realizzare abiti in stile cartone animato, accessori e a scolpire abiti e tessuti realistici"

Modulo 1. Capelli, abbigliamento 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. Abbigliamento cartoon
- 1.2.1. Estrazioni di mesh
- 1.2.2. Finte geometrie
- 1.2.3. *Shell*

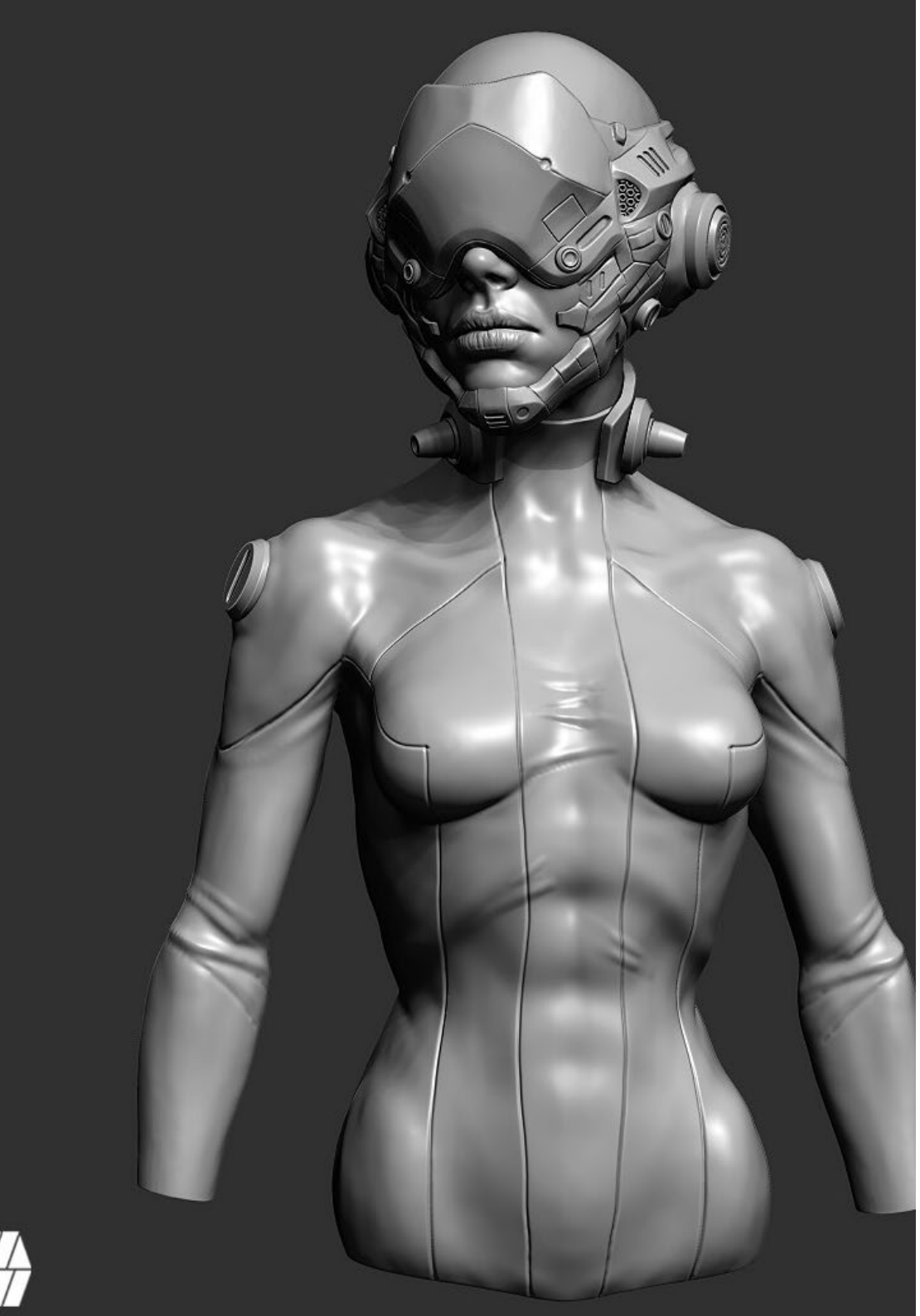
1.3. Scolpire i tessuti
- 1.3.1. Simulazioni fisiche
- 1.3.2. Calcolo delle forze
- 1.3.3. Spazzole di curvatura su abiti

1.4. Abbigliamento realistico
- 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 calzature

1.6. Unioni e fisica
- 1.6.1. Simulazioni realistiche
- 1.6.2. Cerniere
- 1.6.3. Cuciture

1.7. Abbigliamento
- 1.7.1. Modelli complessi
- 1.7.2. Complessità dei tessuti
- 1.7.3. *Shading*



1.8. Abbigliamento avanzato
- 1.8.1. *Baked* dell'abbigliamento
- 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

1.10. Rendering di tessuti e pellicce
- 1.10.1. Illuminazione e ombreggiatura
- 1.10.2. *Hair shader*
- 1.10.3. Rendering realistico in Arnold

Grazie ai contenuti interattivi sarai in grado di padroneggiare le tecniche e gli strumenti insegnati in modo efficiente, rendendo l'esperienza molto più agile"

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

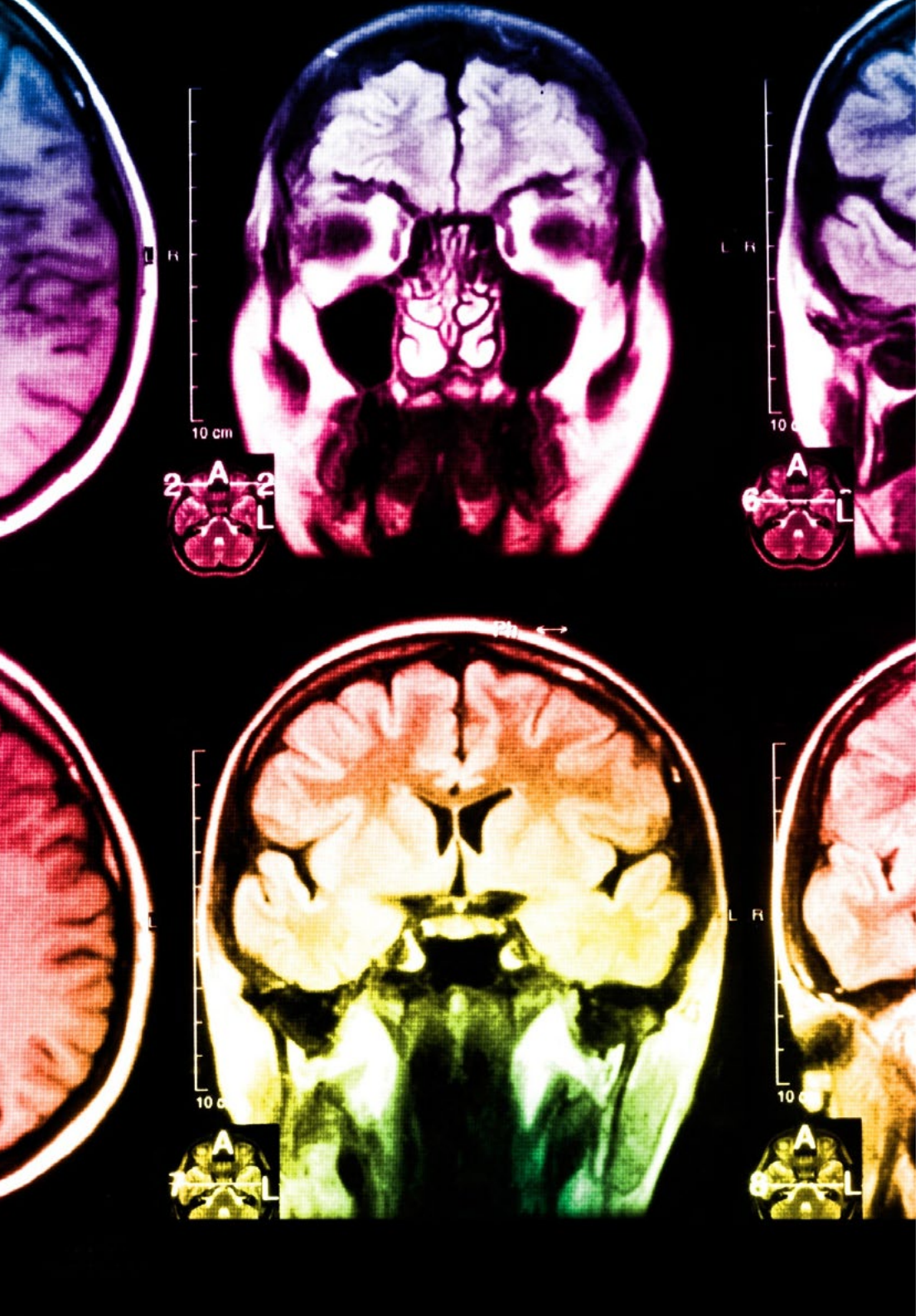
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

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:

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.

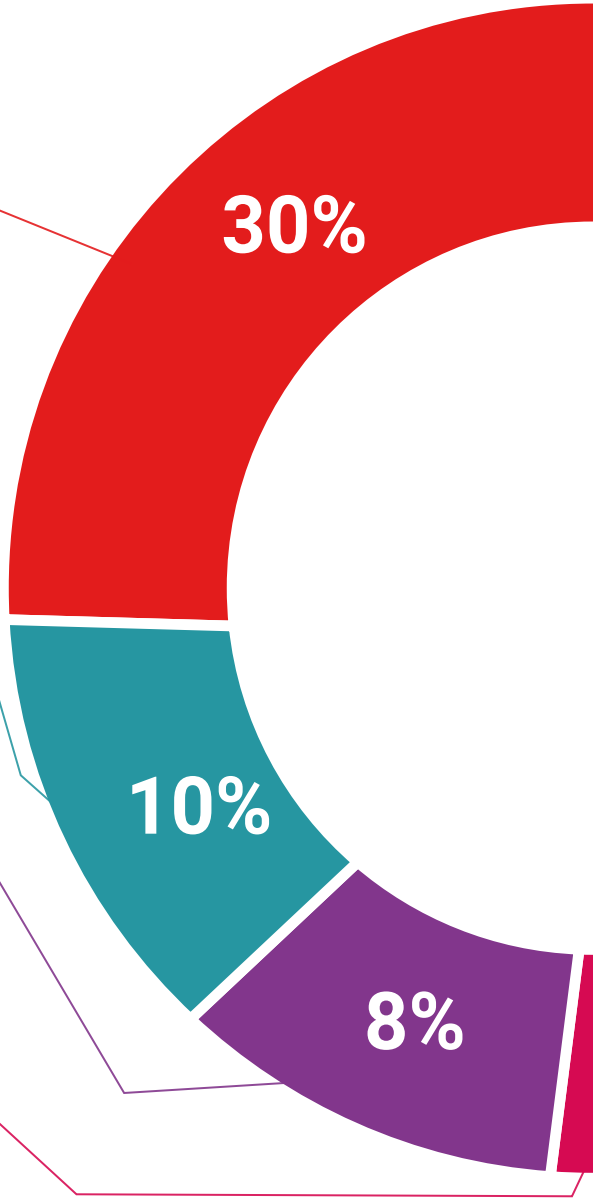
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

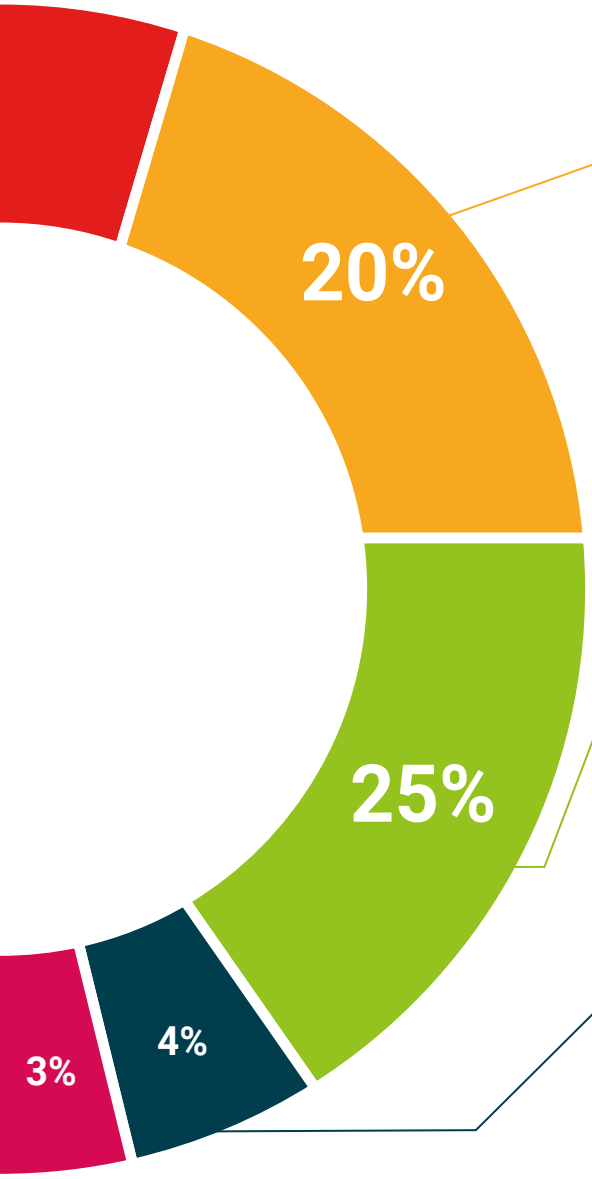
Pratiche di competenze e competenze

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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.

06

Titolo

Il Corso Universitario in Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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** rilasciato 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**

Nº Ore Ufficiali: **150 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____ con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Modellazione di Capelli, Abbigliamento e Accessori

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 150 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*Apostille dell'Aia. 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

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

tech università tecnologica