

Corso Universitario

Creazione dei Capelli per
Videogiochi e Film in 3D



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.techtute.com/it/videogiochi/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. 18

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Tutti i videogiocatori ricordano la capigliatura tipica di Cloud in Final Fantasy VII, la mitica cresta di Vaas in Far Cry 3 o le ampie opzioni di acconciatura di Cyberpunk 2077. Non c'è dubbio che i capelli siano una delle caratteristiche fondamentali per infondere personalità a eroi e cattivi, quindi è necessario saperli ricreare al millimetro se si parla di modellazione 3D nei videogiochi. Questo programma di TECH si concentra sulla scultura e la creazione di capelli di ultima generazione, con i quali lo studente sarà in grado di distinguersi creando le acconciature più stravaganti oppure eleganti che lo porteranno al top dei dipartimenti di design, venendo ricordato in tutto il mondo.





“

Potrai creare tutte le acconciature che desideri: futuristiche, classiche, maschili, femminili... Non ci sarà stile che non riuscirai a ricreare"

I designer 3D che vogliono indirizzare la loro carriera verso il mondo dei videogiochi o migliorare in generale le loro prospettive occupazionali, hanno bisogno di una serie di competenze avanzate con cui distinguersi dalla massa, proponendo una visione creativa, distintiva e unica.

Un modo molto efficace di riuscirci è tramite le acconciature dei personaggi, che sono diventate particolarmente rilevanti nel corso degli anni grazie alle cinematiche sempre più elaborate e hollywoodiane.

Con una conoscenza approfondita degli strumenti utilizzati nell'industria cinematografica per la ricreazione dei capelli digitali, lo studente di questo programma può collocarsi all'avanguardia dell'innovazione nel proprio settore, applicando una qualità inedita nel campo delle acconciature e degli stili dei personaggi ricreati.

Un programma che si caratterizza anche per il fatto di essere impartito completamente online, consentendo agli studenti di migliorare a livello professionale pur continuando a occuparsi dei propri impegni familiari, personali o lavorativi.

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
- ◆ 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

“

Puoi dare una personalità unica a ciascuno dei tuoi personaggi, dando loro un'acconciatura adatta alle loro caratteristiche più evidenti”

“

Otterrai subito la tua qualifica, senza bisogno di redigere un elaborato finale, mantenendo un carico di studio sostenibile e concentrandoti su ciò che conta davvero”

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.

Desideri scegliere l'acconciatura che Link o Samus Aran avranno in futuro? Iscriviti adesso a questo Corso Universitario e rendi realtà il tuo obiettivo.

Diventa il "parrucchiere" più famoso dei videogiochi offrendo dettagli eccezionali per ciascuno dei tuoi modelli.



02

Obiettivi

Questa qualifica di TECH mira all'eccellenza professionale dei suoi studenti, istruendoli in un campo forse ignorato ma apprezzato nei migliori studi e ruoli manageriali. Grazie alla padronanza delle tecniche di creazione dei capelli, gli studenti potranno essere protagonisti delle decisioni più importanti per quanto riguarda l'aspetto, la personalità e le caratteristiche dei modelli di videogiochi 3D su cui lavorano. Questo garantisce loro un futuro lavorativo migliore, e la possibilità di accedere a ruoli manageriali o di livello superiore all'interno dell'organizzazione.





“

Questa sarà la carta vincente che determinerà il tuo futuro nell'industria dei videogiochi, riuscendo a stupire i giocatori e persino i designer con acconciature da film in 3D"



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

- ◆ 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

“

Il tuo successo professionale sarà molto più vicino dopo aver completato questo Corso Universitario, dimostrando di essere in grado di ricreare alla perfezione anche il più piccolo follicolo"



03

Direzione del corso

Trattandosi di un'area estremamente specifica della modellazione 3D per i videogiochi, il personale docente incaricato della realizzazione di questo Corso Universitario conosce bene l'uso degli strumenti trattati nel corso del programma. Con contenuti aggiornati e una guida professionale personalizzata e orientata allo studente, questo programma è una delle migliori opzioni disponibili per i progettisti 3D che desiderano acquisire un riconoscimento speciale in questo campo. Grazie al contributo del personale docente, lo studente avrà a disposizione mezzi straordinari per rilanciare la propria carriera nel campo della progettazione di videogiochi tridimensionali.



“

Avrai a disposizione un personale docente che non solo chiarirà i tuoi dubbi, ma ti coinvolgerà nel compito di raggiungere il tuo più grande successo professionale creando le capigliature più spettacolari dei videogiochi”

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

Tutti i contenuti di questo Corso Universitario si concentrano sui programmi più utilizzati per la creazione di capelli, sia nel campo dei videogiochi che in quello del cinema stesso. Dato infatti il ruolo di primo piano che la cinematografia ha assunto nell'ultimo decennio nei videogiochi, questa conoscenza sarà decisiva per lo studente quando si tratterà di optare per progetti più ambiziosi. Grazie alla metodologia didattica di TECH, lo studente imparerà a utilizzare ZBrush, Xgen e Maya concentrandosi sulla creazione di diversi stili e acconciature, con cui mettere in risalto i propri modelli 3D.



“

La maestosa capigliatura del tuo personaggio sarà la lettera di presentazione ideale del tuo intero portfolio creativo, con cui potrai candidarti con successo ai videogiochi che richiedono un esperto di acconciature e look"

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 della loro geometria
 - 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. Rendering
 - 1.10.1. Rendering quando si usa Xgen
 - 1.10.2. Illuminazione
 - 1.10.3. Soppressione dei rumori



Questo Corso Universitario ti darà le indicazioni per realizzare le acconciature più leggendarie dei videogiochi, in modo che tu possa ricrearle e persino superarle"

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 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.



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

