

A collage of four fashion models on a runway. The first model on the left wears a black, strapless, sequined gown. The second model wears a white, strapless dress with a large, ruffled collar and floral embroidery. The third model wears a light-colored, strapless dress with a shimmering, sequined bodice. The fourth model wears a light blue, strapless dress with a ruffled bodice. The background is a dark, blurred runway setting.

FASHION DESIGN

FASHION DESIGN

Il Fashion Designer rappresenta il percorso formativo che porta a diventare un professionista del fashion system.

La didattica è pensata per darti una serie di competenze indispensabili per accedere a percorsi specialistici di approfondimento sia in ambito stilistico che progettuale, modellistico e sartoriale.

Svilupperai competenze di figurinismo, di ricerca stilistica, di merceologia tessile, di sartoria, di modellistica, di fashion graphic design e altro ancora, e soprattutto una conoscenza approfondita delle tue attitudini, per fare una scelta consapevole e intraprendere una specializzazione che ti darà concrete possibilità di entrare a far parte del mondo della moda.



PROGRAMMA DEL CORSO

Figurino, Merceologia tessile, Stilismo, Modellistica, Fashion graphic design, Self-marketing,

SOFTWARE UTILIZZATI

PHOTOSHOP
MAKE HUMAN 3d
BLENDER
ILLUSTRATOR

MODALITA' E FREQUENZA

Il corso durerà 30 ore alternando le ore di laboratorio per l'apprendimento dei software



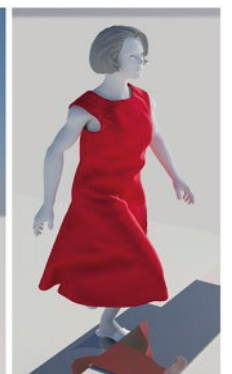
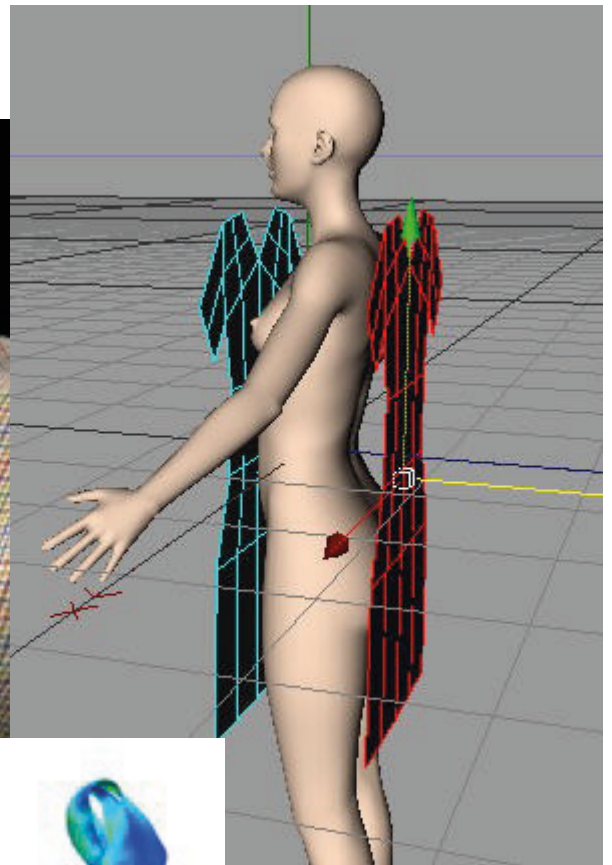
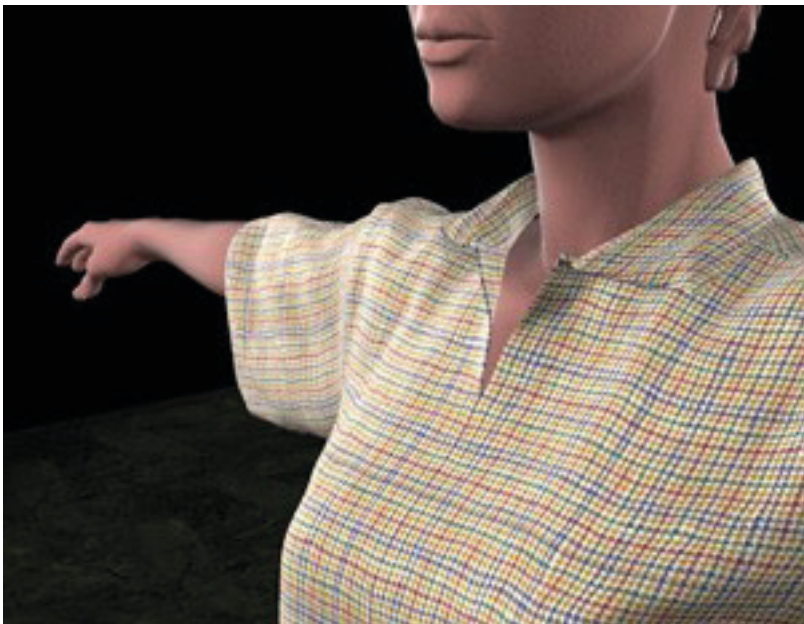


FASHION DESIGN

AVANZATO

FASHION MODELLING

Il Fashion modelling rappresenta il percorso formativo che porta a diventare un professionista della modellazione 3d della moda. Quello che andremo a vedere sono le basi della simulazione cloth, per simulare dei tessuti, come ad esempio un vestito, una tenda, una vela di una nave o molto altro, ovviamente con la versione 2.5 Blender.



PROGRAMMA DEL CORSO

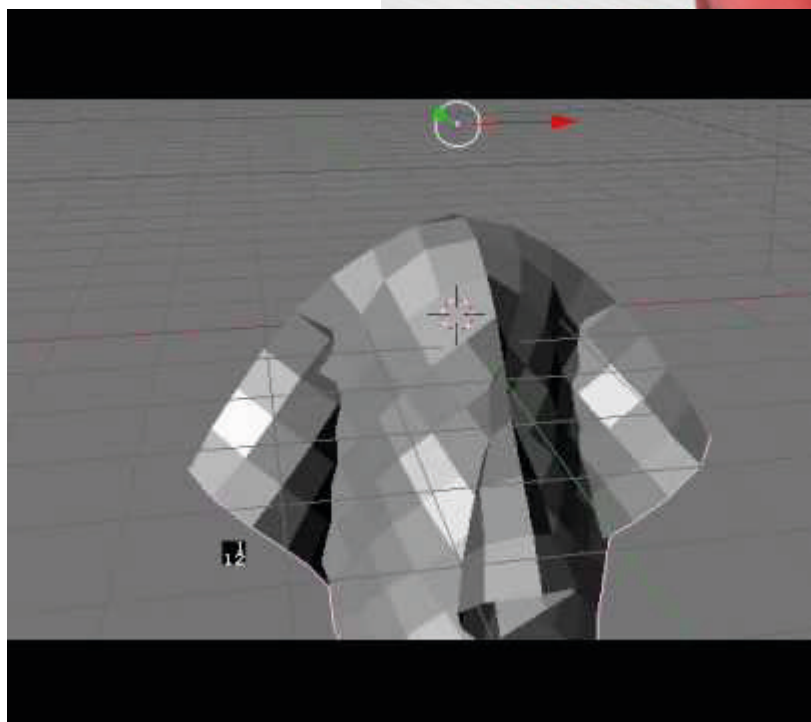
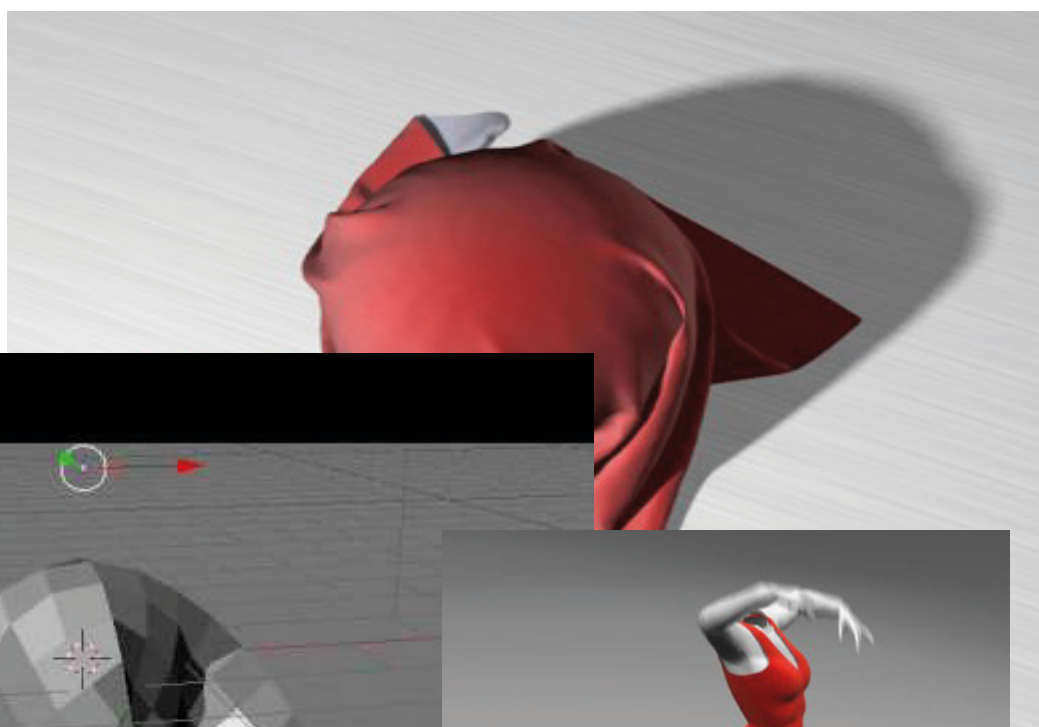
Il corso insegna a padroneggiare le tecniche di modellazione, generazione e resa fotorealistica delle scene statiche e animate in computer grafica. Viene utilizzato professionalmente il programma di grafica tridimensionale Blender.

SOFTWARE UTILIZZATI

PHOTOSHOP
MAKE HUMAN 3d
BLENDER

MODALITA' E FREQUENZA

Il corso durerà 30 ore alternando le ore di laboratorio per l'apprendimento dei software



PHOTOSHOP

La gestione di immagini mediante un PC ha raggiunto una notevole diffusione grazie alle possibilità offerte da potenti programmi, come appunto in Photoshop. Il corso ha come argomento le tecniche fondamentali del trattamento di immagini digitali, con particolare riferimento ai comandi e agli strumenti messi a disposizione dal programma. Particolare attenzione sarà rivolta anche al bilanciamento dei colori e ai livelli di contrasto e luminosità.



ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator è un potente strumento per la creazione di grafica vettoriale, disponibile sia per Windows sia per Macintosh e con un'ottima integrazione con altre applicazioni. Illustrator è molto utilizzato sia nel campo della grafica tradizionale sia nella creazione di grafica per il web. Obiettivo del corso è far conoscere i comandi fondamentali e far acquisire un'autonoma capacità operativa nell'uso di Illustrator. Continue esercitazioni pratiche, con esempi reali, faciliteranno l'apprendimento.



MAKE HUMAN

Creazione di modelli tridimensionali di umanoidi. Con make human è facile creare figurini 3d che verranno importati in blender per l'esportazione del modello tridimensionale. Una volta creato il modello si lavorerà in ambiente illustrator per disegnare i capi di abbigliamento.



BLENDER

Noto software di modellazione 3d che permette di modellare in ambiente tridimensionale, creare animazione, effetti cinematografici e rendering di impatto. In ambiente Blender importeremo il modello tridimensionale creato da make human per poi dargli le pose con il control mode pose.

