

# Corso Universitario

## Blender nel Settore 3D



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Blender nel Settore 3D

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/design/corso-universitario/blender-settore-3d](http://www.techitute.com/it/design/corso-universitario/blender-settore-3d)

# 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

Blender è uno degli strumenti più diffusi nel campo della modellazione 3D. Che si tratti di grandi produzioni o di progetti personali indipendenti, questo software offre soluzioni creative e uno spazio di lavoro indispensabile per qualsiasi professionista del design. Conoscerlo a fondo è quindi fondamentale per perfezionare il proprio lavoro e per potersi candidare a posizioni migliori all'interno del reparto o realizzare progetti di maggior successo. Il programma di TECH approfondisce tutte le questioni tecniche di Blender, fornendo allo studente una preparazione completa sullo strumento più importante che lo porterà a un miglioramento professionale straordinario.





“

*Blender non avrà più segreti per te dopo aver terminato questo Corso Universitario grazie al quale imparerai tutti i suoi segreti e trucchi”*

Blender è uno strumento poliedrico che consente ai professionisti del design di eseguire tutti i tipi di attività. Dal texturing al rendering o alla retopology, l'uso corretto di questo programma è spesso decisivo per il risultato finale dei progetti e per le realizzazioni professionali del designer 3D.

Conoscere bene tutte le possibilità di questo strumento diventa quindi fondamentale per chi è interessato a migliorare professionalmente nel proprio lavoro. Iscrivendosi a questo Corso Universitario, lo studente apprenderà in un programma completo tutto ciò che Blender offre al suo lavoro quotidiano e i vantaggi rispetto ad altre applicazioni come ZBrush o Maya.

I contenuti che troverai sono di alta qualità, redatti da un gruppo di esperti che conoscono a fondo Blender e sanno come ottenere il massimo da questo strumento. Questo avrà sicuramente un impatto positivo sugli sforzi dello studente nel raggiungimento dei suoi obiettivi professionali.

Il corso è completamente online, il che consente ai professionisti del design di conciliarlo con altre attività o con i propri impegni personali o professionali. Non è necessario svolgere un progetto finale una volta terminato il corso, cosa che riduce il carico di lavoro dello studente e rappresenta un grande vantaggio quando si tratta di affrontare lo studio dell'intero programma.

Questo **Corso Universitario in Blender nel Settore 3D** possiede il programma educativo 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

“

*Grazie a tutte le nozioni che apprenderai in questo Corso Universitario diventerai il punto di riferimento dei tuoi colleghi per quanto riguarda le questioni relative a Blender, aumentando così la credibilità dell'organizzazione nei confronti del tuo lavoro"*

“

*Questo Corso Universitario farà la differenza nel tuo percorso professionale, facendoti diventare un esperto dello strumento maggiormente utilizzato nel corso della tua attività lavorativa”*

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 contenuti teorici di questo programma contengono gli ultimi sviluppi della modellazione con Blender in modo da migliorare l'aspetto finale dei tuoi progetti personali.*

*Questa specializzazione permette di conciliare i tuoi impegni professionali con il tuo studio, consentendoti di continuare a crescere costantemente senza trascurare nessun dovere.*



# 02

## Obiettivi

Questo programma di TECH presenta gli ultimi sviluppi dello strumento Blender, con lo scopo di istruire gli studenti sugli aspetti più fondamentali di questo essenziale software di modellazione 3D. Grazie a questo Corso Universitario, gli studenti miglioreranno il loro modo di lavorare e avranno molteplici opportunità di fare carriera e di ottenere una retribuzione più elevata.



“

*TECH condivide i tuoi obiettivi.  
Entra a far parte della migliore  
squadra di professionisti e  
investi in un futuro brillante nella  
modellazione 3D con Blender”*



## 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





### Obiettivi specifici

---

- ◆ Acquisire dimestichezza con il software
- ◆ Acquisire 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

“

*Il settore del 3D richiede professionisti con una grande capacità di gestire gli strumenti più comuni sul mercato, primo fra tutti Blender”*

# 03

## Direzione del corso

Questo Corso Universitario in Blender nel Settore 3D è tenuto da un personale docente con anni di esperienza nell'uso di questo strumento, così da garantire allo studente il miglior insegnamento possibile sulle più importanti complessità di questo software. Lo studente verrà assistito durante tutto il corso e potrà consultare qualsiasi tipo di dubbio con i docenti riguardo al programma o a domande più tecniche sullo strumento Blender.





“

*Un personale docente all'altezza delle tue esigenze ti aspetta in questo Corso Universitario in Blender nel Settore 3D"*

## Direttore Ospite Internazionale

Joshua Singh è un professionista di riferimento con oltre 20 anni di esperienza nell'industria dei **videogiochi**, riconosciuto a livello internazionale per le sue abilità nella **direzione artistica 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 design dei giochi. Inoltre, la sua esperienza spazia dallo sviluppo visivo in **2D** a quello in **3D**, e si distingue per la sua capacità di risolvere problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti produttivi**.

In qualità di **Direttore Artistico presso Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato squadre d'élite di artisti, garantendo che le opere soddisfino gli standard qualitativi richiesti. Ha inoltre ricoperto il ruolo di Artista di Personaggi Principali presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per il suo team ed è stato responsabile di tutti gli asset dei personaggi nei videogiochi.

Con una carriera di spicco 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 nell'industria. Senza dimenticare la sua esperienza in grandi e rinomate compagnie, come Blizzard Entertainment e Riot Games, dove ha lavorato come **Artista di Personaggi Senior**. Tra i suoi progetti più rilevanti, spiccano la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** e **Overwatch**.

La sua abilità nel unificare la visione del **Prodotto, dell'Ingegneria e dell'Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nell'industria, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi di fama come il **Tribeca Games Festival** e la **Cumbre ZBrush**.



## Dott. Singh, Joshua

---

- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior presso Blizzard Entertainment
- Artista presso Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista Senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi Generali presso la Dixie State University
- Laurea in Design Grafico presso il Colegio Técnico Eagle Gate

“

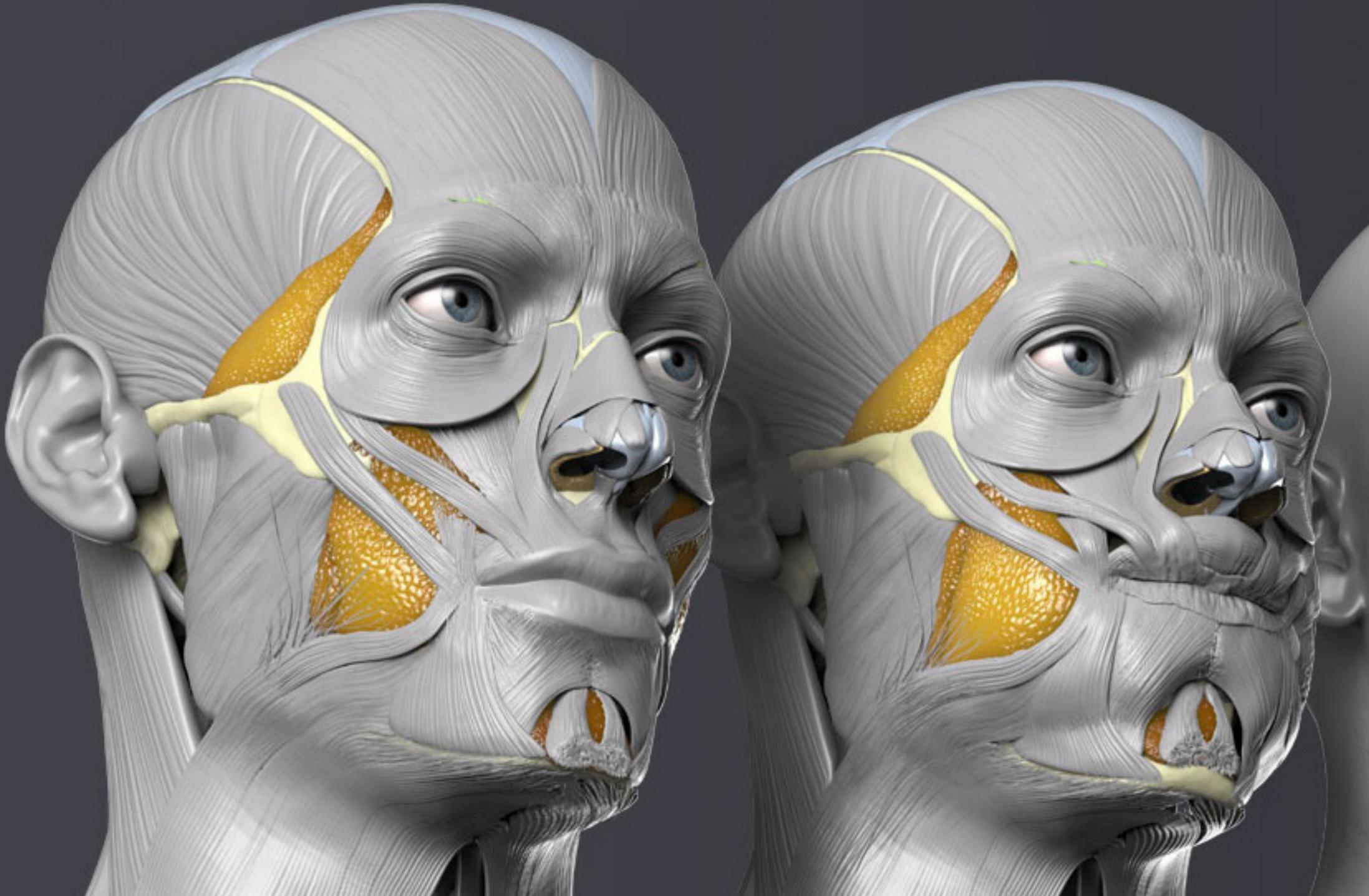
*Grazie a TECH avrai  
l'opportunità di apprendere  
dai migliori professionisti  
del mondo”*

## 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

I contenuti di questo corso di laurea si basano sugli sviluppi più recenti dello strumento Blender, tenendone in considerazione la versatilità per eseguire tutti i tipi di compiti di grande importanza per il designer. Grazie a esempi pratici reali, lo studente vedrà come vengono realizzati i nodi in Blender, la mappatura e l'ombreggiatura, nonché il rendering avanzato di modelli 3D. Ciò consente allo studente di acquisire conoscenze in modo contestuale, migliorando il proprio modo di lavorare ancor prima che finisca il programma.



“

*Potrai implementare Blender nel tuo lavoro quotidiano, anche in processi per i quali prima utilizzavi altri strumenti che erano peggiori o rallentavano enormemente l'attività"*

## Modulo 1. Blender: una nuova svolta nel settore

- 1.1. Blender e ZBrush
  - 1.1.1. Vantaggi e differenze
  - 1.1.2. Blender e l'industria dell'arte 3D
  - 1.1.3. Vantaggi e svantaggi del freeware
- 1.2. Interfaccia di Blender e conoscenza del programma
  - 1.2.1. Interfaccia
  - 1.2.2. Personalizzazione
  - 1.2.3. Sperimentazione
- 1.3. Modellazione della testa e trasposizione dei controlli da Zbrush a Blender
  - 1.3.1. Volto umano
  - 1.3.2. Modellazione 3D
  - 1.3.3. Pennelli di Blender
- 1.4. *Full body* modellato
  - 1.4.1. Corpo umano
  - 1.4.2. Tecniche avanzate
  - 1.4.3. Dettagli e rifiniture
- 1.5. UV e retopology in Blender
  - 1.5.1. Retopology
  - 1.5.2. UV
  - 1.5.3. UDIM di Blender
- 1.6. Da Maya a Blender
  - 1.6.1. *Hard Surface*
  - 1.6.2. Modificatori
  - 1.6.3. Scorciatoie di tastiera



- 1.7. Suggerimenti e trucchi per Blender
  - 1.7.1. Gamma di possibilità
  - 1.7.2. Geometry nodes
  - 1.7.3. *Workflow*
- 1.8. Nodi in Blender: *Shading* e posizionamento delle texture
  - 1.8.1. Sistema Nodale
  - 1.8.2. *Shader* tramite nodi
  - 1.8.3. Texture e materiali
- 1.9. Rendering in Blender con Cycles ed Eevee
  - 1.9.1. Cycles
  - 1.9.2. Eevee
  - 1.9.3. Illuminazione
- 1.10. Implementazione di Blender nel nostro workflow come artisti
  - 1.10.1. Implementazione nel workflow
  - 1.10.2. Ricerca della qualità
  - 1.10.3. Tipi di esportazioni

“

*Se desideri un futuro migliore, lascia che i professionisti di TECH, con la loro esperienza nella modellazione 3D, ti aiutino a costruirlo"*

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.



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



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Blender nel Settore 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 Blender nel Settore 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 Blender nel Settore 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.

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 Blender nel Settore 3D

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

# Corso Universitario

## Blender nel Settore 3D

