Corso Universitario
Modellazione 3D dei Personaggi

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Corso Universitario
Modellazione 3D dei Personaggi

- 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/design/corso-universitario/modellazione-3d-personaggi

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 tecnologia odierna è cresciuta a un ritmo tale che le grandi produzioni e la CGI dominano l'industria audiovisiva su tutti i livelli. Dalle serie per piattaforme come Netflix o Disney+ ai grandi titoli di videogiochi o ai film di Hollywood, i reparti di modellazione e scultura 3D sono più impegnati che mai nello sviluppo di personaggi di ogni tipo in tre dimensioni. Con il miglioramento della tecnologia, migliorano anche tutti i software e i processi legati alla modellazione 3D. Questo programma di TECH risponde alle esigenze dei professionisti di migliorarsi costantemente nel settore, guidando l'innovazione e le ultime tendenze creative.

I tuoi personaggi 3D avranno i dettagli necessari per sorprendere il pubblico generalista e specializzato, garantendoti un buon futuro nell'industria creativa"

I personaggi digitali ricreati in 3D troneggiano su quasi tutti gli attuali titoli di intrattenimento audiovisivo. Ovviamente nei videogiochi hanno un'ampia presenza, ma nei film e nelle serie è sempre più comune incorporare la CGI, che prima era accessibile solo alle grandi produzioni di Hollywood.

Ciò si traduce in una crescente domanda di esperti di modellazione 3D in grado di comprendere tutte le tecniche e le metodologie più recenti. Esistono quindi ampie opportunità di crescita all'interno del settore stesso, dove i professionisti più qualificati saranno in grado di guidare i propri team o di intraprendere autonomamente progetti di grande successo.

Tenendo conto di tutte queste considerazioni, TECH ha elaborato il miglior programma possibile in Modellazione 3D dei Personaggi, utilizzando le tecniche più innovative del settore. In questo modo lo studente potrà distinguersi nel suo lavoro quotidiano e potrà candidarsi a progetti e incarichi di maggiore rilevanza all'interno del settore.

Un corso che soddisfa tutte le esigenze degli studenti, in quanto è anche impartito completamente online, in modo che sia possibile conciliarlo con le proprie esigenze personali o professionali. Tutti i contenuti didattici sono disponibili fin dal primo giorno del corso e possono essere scaricati su qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet.

Questo **Corso Universitario in Modellazione 3D dei Personaggi** 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 mobile dotato di connessione a internet

È arrivato il momento di distinguersi creando i personaggi 3D più dettagliati e realistici del settore"

Iscriviti subito a questo Corso Universitario di TECH e comincia a migliorare la tua metodologia di modellazione per ottenere la promozione che desideri"

Potrai assumerti la responsabilità di creare i personaggi delle migliori produzioni videoludiche o cinematografiche grazie alle tue tecniche attente e dettagliate.

Fai risplendere i tuoi progetti davanti a tutti i tipi di pubblico con personaggi che affascinano lo sguardo degli spettatori di tutto il mondo.

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.

02

Obiettivi

L'obiettivo di questo corso è quello di offrire agli studenti una preparazione completa nella Modellazione di Personaggi in 3D, con tecniche avanzate che consentiranno loro non solo di migliorare le proprie capacità professionali, ma anche di poter optare per lavori migliori all'interno del settore. TECH si impegna quindi a garantire che i suoi studenti ottengano il massimo dai corsi, acquisendo conoscenze adeguate alle loro esigenze professionali e personali.

Formalizzando la tua iscrizione, potrai migliorare la tua reputazione professionale nel mondo della modellazione 3D"

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

- Concentrare le conoscenze anatomiche in forme più semplici, simili a quelle *cartoon*
- Creare un modello cartoon dalla base al dettaglio applicando quanto appreso in precedenza
- Rivedere le tecniche apprese nel programma in uno stile di modellazione diverso

Questa sarà la tua grande opportunità per migliorare a livello professionale grazie a una conoscenza unica della modellazione dei personaggi in 3D"

03

Direzione del corso

Questo corso è tenuto da una squadra di professionisti esperti nella modellazione di personaggi in 3D. Di conseguenza, lo studente può accedere a materiale di alto livello basato su casi reali che affronta quotidianamente, trovando soluzioni all'avanguardia che lo rendono una parte essenziale dell'organigramma aziendale. Gli studenti possono avvalersi dei consigli di un personale docente che sa di cosa hanno bisogno per eccellere nella loro professione.

Distinguiti nel mondo della modellazione di personaggi 3D rendendo i tuoi personaggi il più dettagliati e realistici possibile"

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 Photosho**p, 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'elite 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 Studio**s 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 ZBrus.**

Dott. Singh, Joshua

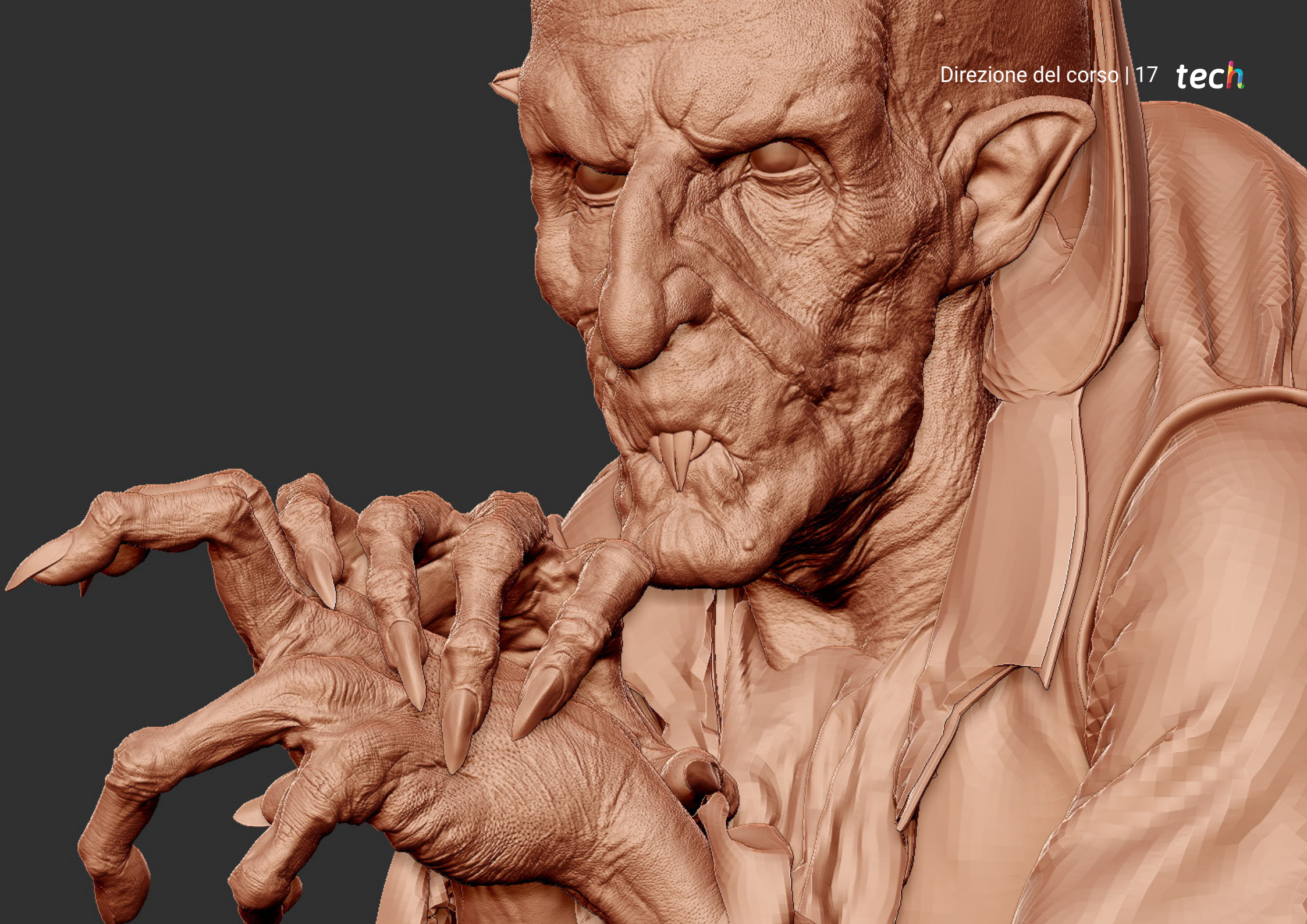
- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior 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

La metodologia didattica adottata da TECH consente ai suoi studenti di ottenere il massimo dai corsi di specializzazione. Gli studenti di questo Corso Universitario in Modellazione 3D dei Personaggi hanno quindi accesso a materiale didattico di altissima qualità, integrato da contenuti audiovisivi ed esempi pratici che, oltre ad alleggerire il carico didattico, permettono loro di osservare *in situ* il perfezionamento dei modelli, la pulizia della retopology e il texturing in Substance Painter.

Sarai pronto per le straordinarie sfide che i migliori lavori nel settore della modellazione 3D hanno in serbo per te"

Modulo 1. Personaggi stilizzati

1.1. Scelta di un Personaggio stilizzato e *Blocking* delle forme di base
- 1.1.1. Riferimenti e *concept art*
- 1.1.2. Forme di base
- 1.1.3. Deformità e forme fantastiche

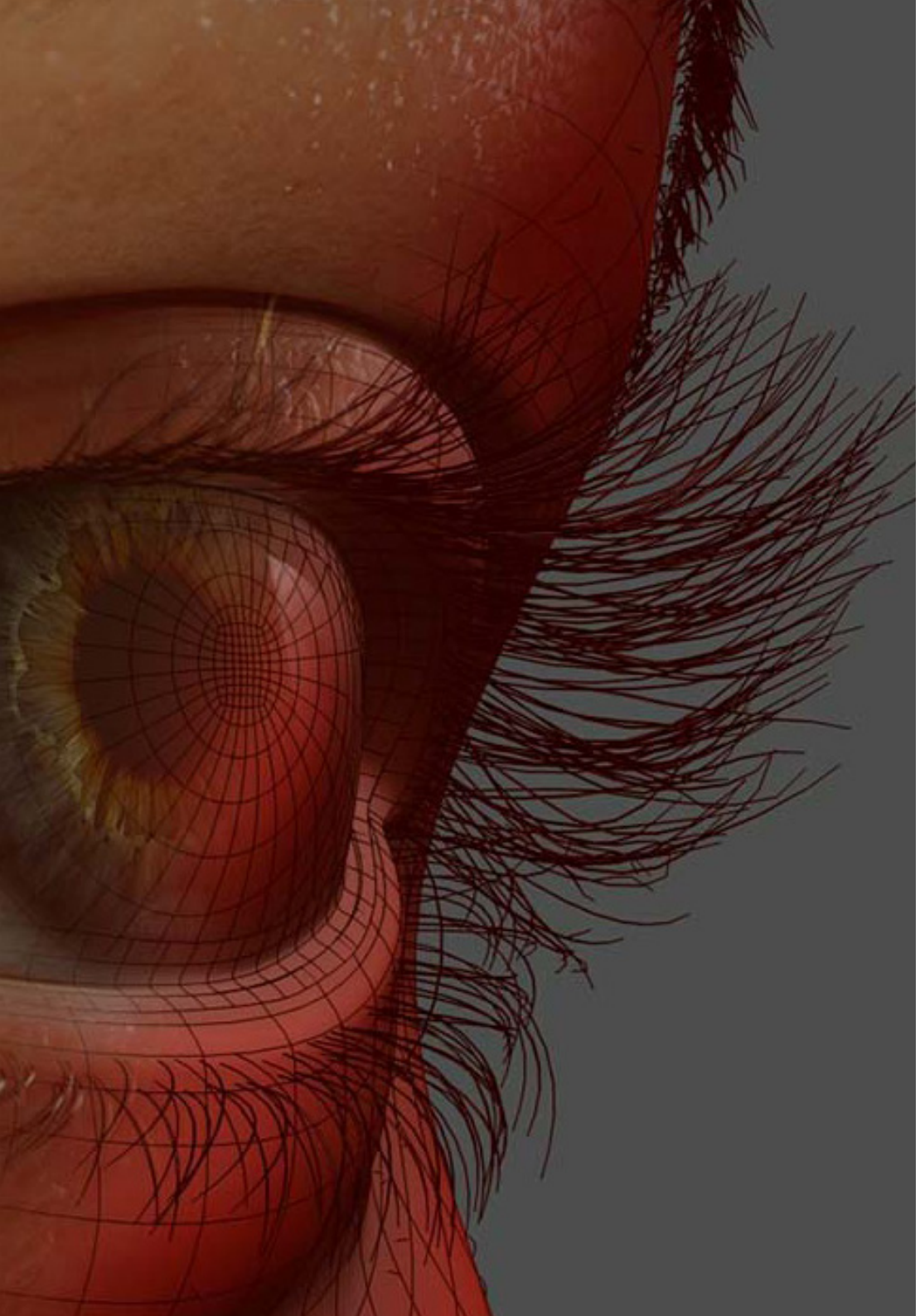
1.2. Conversione del modello *Low Poly into High Poly*: modellazione della testa, dei capelli e del viso
- 1.2.1. Blocking della testa
- 1.2.2. Nuove tecniche di creazione dei capelli
- 1.2.3. Implementazione dei miglioramenti

1.3. Perfezionamento del modello: mani e piedi
- 1.3.1. Modellazione avanzata
- 1.3.2. Perfezionamento delle forme in generale
- 1.3.3. Pulizia e smussamento delle forme

1.4. Creazione di mascella e denti
- 1.4.1. Creazione di denti umani
- 1.4.2. Aumentare i poligoni
- 1.4.3. Dettaglio preciso dei denti in ZBrush

1.5. Modellare abiti e accessori
- 1.5.1. Tipi di abbigliamento *cartoon*
- 1.5.2. Zmodeler
- 1.5.3. Modellazione Maya applicata

1.6. Retopology e creazione di una topologia pulita da zero
- 1.6.1. Retopology
- 1.6.2. Loop secondo il modello
- 1.6.3. Ottimizzazione di Maya



1.7. UV *Mapping & Baking*
- 1.7.1. UV
- 1.7.2. Substance Painter: Baking
- 1.7.3. Rifinire il Texture Baking

1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
- 1.8.1. Substance Painter: texturing
- 1.8.2. Tecniche di *Handpainted cartoon*
- 1.8.3. *Fill layer* con generatori e maschere

1.9. Illuminazione e Render
- 1.9.1. Illuminazione del nostro personaggio
- 1.9.2. Teoria del colore e presentazione
- 1.9.3. Substance Painter: Render

1.10. Posa e presentazione finale
- 1.10.1. Diorama
- 1.10.2. Tecniche di posa
- 1.10.3. Presentazione dei modelli

Porta a termine il Corso Universitario in Modellazione 3D dei Personaggi, senza la necessità di realizzare un progetto finale"

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

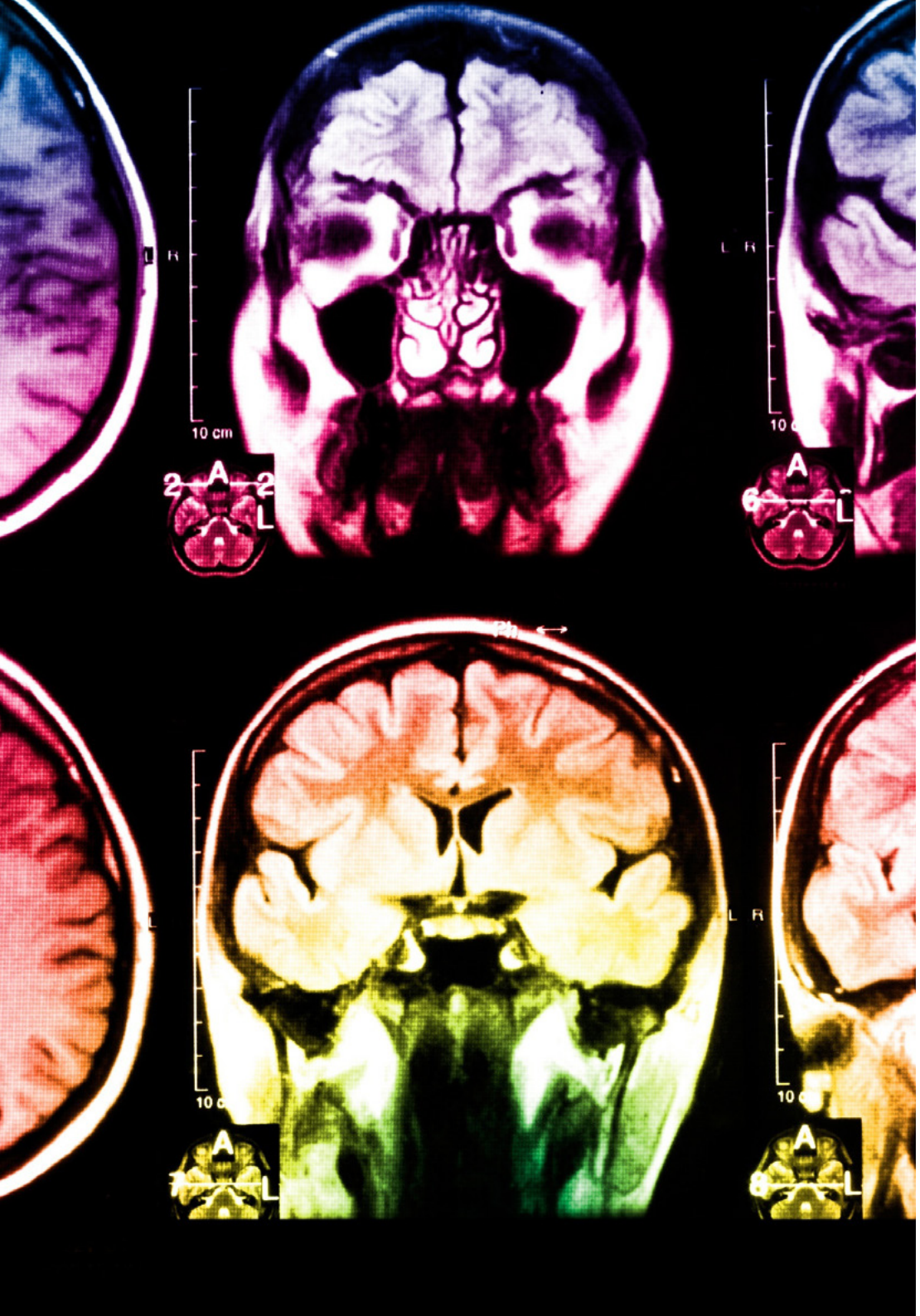
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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:

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.

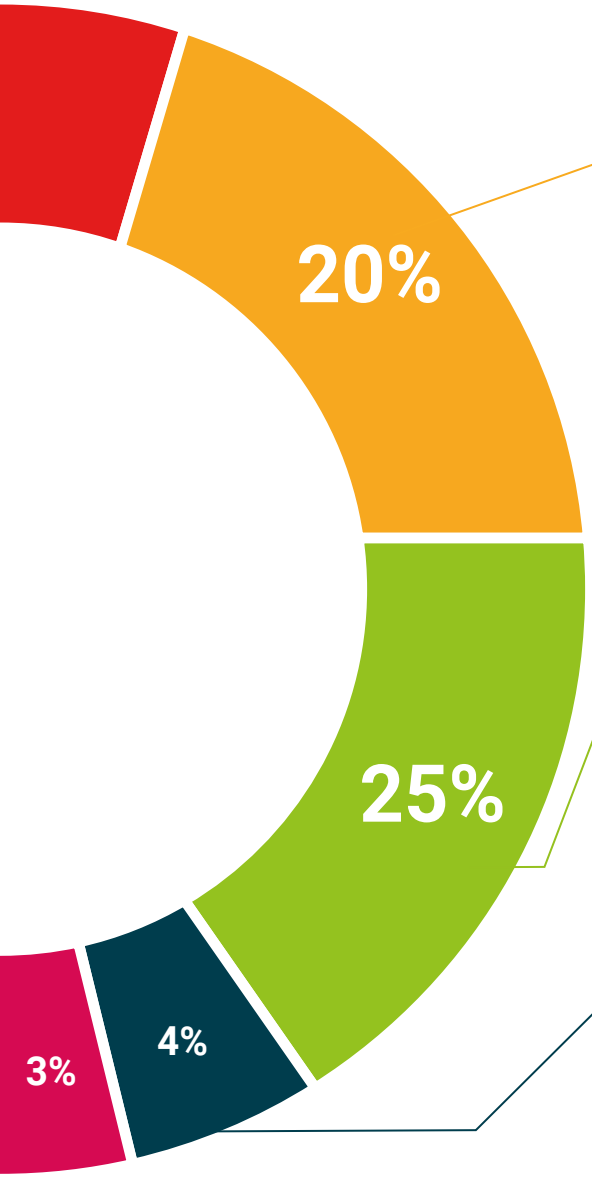
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

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

06

Titolo

Il Corso Universitario in Modellazione 3D dei Personaggi 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 3D dei Personaggi** 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** indica 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 3D dei Personaggi**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità n°_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Modellazione 3D dei Personaggi

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

Questo titolo deve essere sempre accompagnato da un titolo universitario rilasciato dall'autorità competente per l'esercizio della pratica professionale in ogni paese. codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*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 3D dei Personaggi

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

Corso Universitario
Modellazione 3D dei Personaggi

tech università tecnologica