

Corso Universitario

Texturing





Corso Universitario

Texturing

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/corso-universitario/texturing

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

Il processo di texturing all'interno della modellazione tridimensionale nella progettazione grafica è uno degli aspetti che conferisce l'effetto più realistico a una produzione. Pertanto, la gestione di questa tecnica è uno dei pilastri fondamentali della modellazione 3D. Nel panorama attuale, le produzioni nei settori dell'animazione, dell'industria e del design hanno subito una svolta e si affidano sempre più a questa tecnica per produrre i loro lavori creativi. Pertanto, la conoscenza e la gestione degli stessi da parte dei professionisti del settore è un'esigenza lavorativa imminente. Questa formazione online è stata sviluppata per consentire a chi lo desidera di riorientare la propria carriera professionale e di farsi spazio in un mercato molto richiesto.



“

*Questa formazione è stata sviluppata
in modo che possiate riorientare la tua
carriera e diventare esperti in Texturing”*

Questo Corso Universitario si propone di offrire agli utenti un'esperienza introduttiva al mondo della modellazione 3D texturing senza dover modificare la propria routine lavorativa. Per questo è un programma fatto su misura per chiunque abbia una connessione a Internet e voglia di imparare. In un formato completamente online, questo programma universitario offre tutti i suoi contenuti multimediali sulla piattaforma virtuale, a cui si può accedere senza limiti per tutta le 6 settimane di durata del Corso Universitario.

Attraverso questo programma di studio è possibile conoscere e comprendere tutte le mappe di texture e la loro applicazione nella modellazione, nonché conoscere i tipi di materiali esistenti oggi e il loro funzionamento, essendo in grado di crearne uno da zero o di modificarne uno esistente.

Oltre a questo aspetto, si lavora sulla generazione e sulla comprensione delle coordinate di mappatura di un modello 3D per il successivo lavoro di texturing e sull'assegnazione degli ID degli oggetti per lavorare in modo più efficiente sulle texture.

I programmi e la formazione che TECH offre sono sempre incentrati sullo sviluppo di competenze teoriche e pratiche, per cui questo piano contempla anche il lavoro di modelli ad alta e bassa risoluzione e viceversa, al fine di ottimizzare ulteriormente il modello, pur mantenendo gli stessi livelli di dettaglio. Sulla stessa linea, viene approfondita la creazione di texture per il modello 3D con diversi programmi.

Questo **Corso Universitario in Texturing** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in texturing in modellazione tridimensionale
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua particolare 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



Questo programma di studio ti permetterà di conoscere e comprendere tutte le mappe di texture e la loro applicazione nella modellazione"

“

Con questo Corso Universitario potrai approfondire la creazione di texture per il modello 3D con diversi programmi"

Il personale docente comprende professionisti 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 accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

I nostri programmi e le nostre formazioni sono sempre incentrati sullo sviluppo di competenze teoriche e pratiche.

Vuoi padroneggiare il Texturing nella modellazione 3D?.



02

Obiettivi

I professionisti del Texturing nel campo della modellazione 3D devono avere ben chiaro che il requisito principale è conoscere e comprendere le mappe di texture, così come i materiali esistenti, per poterli creare da zero e applicarli alle loro creazioni. È per questo motivo che il presente Corso Universitario si concentra sul soddisfacimento di tale requisito. La gestione del programma ha preso in considerazione una serie di elementi di base per ottenere le nozioni necessarie a controllare questo argomento. Inoltre, si pone l'accento sul fatto che questo tipo di formazione specifica apre opportunità di lavoro e consente di riorientare la carriera professionale grazie all'acquisizione di conoscenze in aree molto specifiche e richieste all'interno del settore professionale.





“

*Questo Corso Universitario in Texturing
si concentra sulla conoscenza, la
comprensione e l'applicazione delle
mappe di texture e dei diversi materiali”*



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere a fondo tutti i passaggi per creare una modellazione 3D professionale
- ♦ Conoscere e comprendere in dettaglio il funzionamento delle texture e la loro influenza sulla modellazione
- ♦ Saper utilizzare diversi programmi di modellazione, texturing e tempo reale utilizzati oggi nel mondo professionale
- ♦ Applicare le conoscenze acquisite nella risoluzione di problemi di modellazione
- ♦ Utilizzare abilmente le conoscenze acquisite per creare i propri progetti e aggiungerli in modo intelligente al proprio portfolio
- ♦ Sviluppare le risorse di ogni programma per ottenere il miglior effetto per la sua modellizzazione





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere e comprendere tutte le mappe di texture e la loro applicazione alla modellazione
- ◆ Conoscere i tipi di materiali oggi esistenti e il loro funzionamento, essendo in grado di crearne uno da zero o di modificarne uno esistente
- ◆ Generare e comprendere le coordinate di mappatura di un modello 3D per il successivo lavoro di texturing
- ◆ Assegnare IDs di oggetto per lavorare in modo più efficiente sulle texture
- ◆ Lavorare sui modelli da alta a bassa risoluzione e viceversa per ottimizzare ulteriormente il modello, mantenendo gli stessi livelli di dettaglio
- ◆ Creare texture per il modello 3D con diversi programmi

“

Impara a creare texture per la modellazione 3D con diversi programmi grazie a questo Corso Universitario"

03

Direzione del corso

Questo programma è stato progettato seguendo le linee guida di un gruppo di esperti di altissimo prestigio, composto da professionisti attivi che hanno dedicato gran parte della loro carriera allo sviluppo della tecnica di texturing, continuando ad essere all'avanguardia nel settore e sviluppando la loro pratica professionale nei migliori studi di animazione e in progetti di caratura internazionale. Attraverso i contenuti presentati dal personale docente e i vari materiali didattici sviluppati, lo studente riceverà le conoscenze più attuali e ricercate in questo settore.



“

Lo studente riceverà le conoscenze più attuali e ricercate di questo settore grazie al progetto che il personale docente ha ideato”

Direzione



Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ♦ Specialista in Arti e Tecnologie (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ♦ Disegnatrice e creatrice di bozzetti di personaggi 2D per giochi per cellulari
- ♦ Designer presso Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo e Full Gass
- ♦ Docente e direttrice di Master in Programmazione di Videogiochi
- ♦ Docente presso l'Università di Girona
- ♦ Dottorato in Architettura presso l'Università Politecnica di Catalogna
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Barcellona



04

Struttura e contenuti

La struttura di questo Corso Universitario è pensata per far acquisire agli utenti le nozioni necessarie di Texturing nel campo della modellazione tridimensionale. Per rendere l'apprendimento più accessibile, il contenuto è suddiviso in 10 sezioni che trattano i concetti e le idee necessarie a livello teorico e pratico. Mentre l'enfasi iniziale è più sulla concettualizzazione, le sottosezioni seguenti approfondiscono la mappatura delle coordinate e degli ID degli oggetti. Segue un'analisi del texturing e dei materiali in 3DS Max, Photoshop e ZBrush. I contenuti sono concepiti in modo da poter essere trattati nelle 6 settimane del Corso Universitario.



“

Approfitta di questo corso universitario e dei suoi contenuti strutturati e organizzati per facilitare il tuo apprendimento"

Modulo 1. Texturing

- 1.1. Texturing
 - 1.1.1. Baking
 - 1.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
 - 1.1.3. Texturing di base e composto
 - 1.1.4. Tileable Textures
- 1.2. Coordinate di mappatura. UV
 - 1.2.1. *Unwrap* e cuciture
 - 1.2.2. Editor di UVWs
 - 1.2.3. Opzioni dell'editor
- 1.3. ID dell'oggetto
 - 1.3.1. Assegnazione e funzionalità dell'ID
 - 1.3.2. Materiale multi-oggetto
 - 1.3.3. Applicazione di materiali come istanze
- 1.4. HighPoly e baking delle texture normali in 3DS Max
 - 1.4.1. HighPoly e LowPoly
 - 1.4.2. Impostazioni di proiezione per il Baking di *Normal Map*
 - 1.4.3. Baking di Texture Normal Map
 - 1.4.4. Regolazioni della Normal Map
- 1.5. Baking di altri materiali con 3DS Max
 - 1.5.1. Applicazione e baking della Mappa Sfumata
 - 1.5.2. Materiali composti
 - 1.5.3. Regolazione delle maschere
- 1.6. Retopology in 3DS Max
 - 1.6.1. Retopology Tools
 - 1.6.2. Retopology con Graphite Tool
 - 1.6.3. Regolazioni della retopology
- 1.7. Texturing con 3DS Max
 - 1.7.1. Proprietà dei materiali
 - 1.7.2. Textures Baking
 - 1.7.3. Textures Toasting. Complete Map, Normal Map e AO Map





- 1.8. Texturing con Photoshop
 - 1.8.1. Modello di coordinate
 - 1.8.2. Aggiunta di dettagli in Photoshop e reimportazione del modello con le texture
 - 1.8.3. Ombreggiatura di una texture
 - 1.8.4. Creare delle Normal Map
- 1.9. Coordinate di mappatura con Zbrush
 - 1.9.1. UV Master
 - 1.9.2. Control Painting
 - 1.9.3. Unwrap e Flatten
- 1.10. Texturing con Zbrush
 - 1.10.1. Modalità pittura
 - 1.10.2. Noise Maker
 - 1.10.3. Proiezione di immagini



Scopri il Texturing e l'applicazione di diversi materiali nei programmi leader del settore: 3DS Max, Photoshop e ZBrush"

0

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.



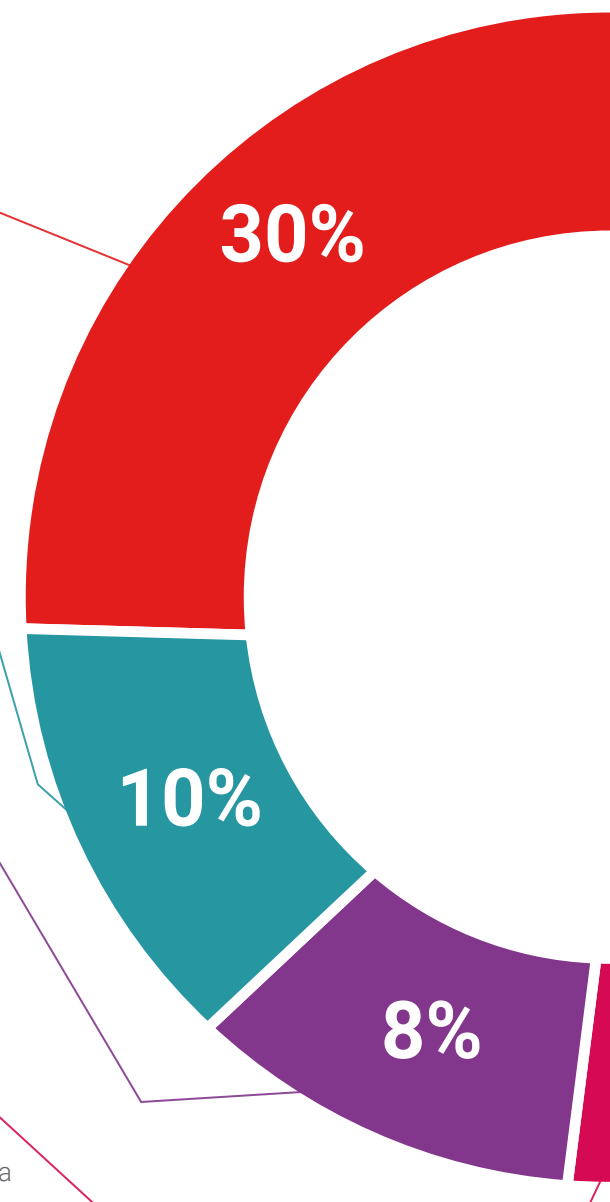
Pratiche di competenze e competenze

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 Texturing 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 il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Texturing** 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 Texturing**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



*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



Corso Universitario Texturing

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Texturing

