

Corso Universitario

UV e Texturing 3D con Allegorithmic





tech università
tecnologica

Corso Universitario UV e Texturing 3D con Allegorithmic

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/uv-texturing-3d-allegorithmic

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

Nel cinema di altissima qualità lo strumento più diffuso è Mari, un software con cui i più prestigiosi designer 3D realizzano le figure e i modelli che tutti conosciamo. Il problema per la maggior parte dei professionisti del design è che questo programma è poco insegnato nelle facoltà tradizionali, quindi la loro conoscenza al riguardo è molto elementare o scarsa. TECH ha ideato questo corso per rispondere a questo problema, approfondendo anche gli aspetti della mappatura UV e del texturing 3D con Allegorithmic Substance Painter, un altro degli strumenti più utilizzati nel campo dei videogiochi.





“

Imparerai tutti i segreti dello strumento Mari e il modo corretto di creare texture in Substance Painter, incrementando così il tuo potenziale professionale"

Sia per la loro grande versatilità d'uso, sia per la qualità finale del lavoro prodotto, gli strumenti di texturing più diffusi nel mondo del cinema e dei videogiochi sono rispettivamente Mari e Allegorithmic Substance Painter.

Poiché i software sono relativamente complessi, le scuole di design tradizionali non ne influenzano adeguatamente l'uso, ragion per cui i professionisti del settore hanno spesso bisogno di una preparazione molto più approfondita e specializzata per migliorare le loro capacità lavorative.

Per questo motivo TECH ha riunito una squadra di esperti nell'uso di questi due software, con il compito di elaborare un Corso Universitario il più dettagliato ed esaustivo possibile, in modo che lo studente finisca per padroneggiarli in tutti i loro aspetti, apportando a ogni lavoro e progetto un tocco di professionalità.

Il Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic è inoltre completamente online per cui gli studenti possono accedere a tutto il materiale didattico fin dal primo giorno di corso. Non essendoci lezioni o orari, è lo studente a decidere come e quando studiare, il che offre grande libertà e comodità nell'affrontare il programma.

Questo **Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic** 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

“*Sarai un professionista del design con conoscenze più avanzate grazie a questo Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic*”

“ *Imparerai i trucchi e le tecniche dei migliori designer 3D del settore, applicabili a una moltitudine di campi e progetti*”

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.

Saprai creare modelli di altissima qualità all'interno del team grazie alle tue conoscenze approfondite di Mari e Substance Painter.

Avrai l'opportunità di entrare nei team di design più prestigiosi del mondo dei videogiochi o addirittura di Hollywood.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo corso di TECH è quello di accrescere le competenze professionali dei propri studenti con una proposta didattica di qualità, che costituirà un fattore di distinzione nel determinare il successo delle loro carriere professionali. Per questo motivo il programma approfondisce le tecniche avanzate di texturing, che miglioreranno i modelli 3D e il modo di lavorare degli studenti.





“

Grazie ai consigli degli esperti che riceverai nel corso di questa specializzazione, sarai assolutamente pronto a progredire nella tua carriera professionale"



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

- ◆ Studiare la modalità più ottimale per gli UV nei sistemi Maya e UDIM
- ◆ Sviluppare le conoscenze per realizzare texture in Substance Painter per i videogiochi
- ◆ Sapere come realizzare texture in Mari per modelli iperrealistici
- ◆ Imparare a creare texture XYZ e mappe *Displacement* sui nostri modelli
- ◆ Approfondire l'importazione delle texture in Maya

“

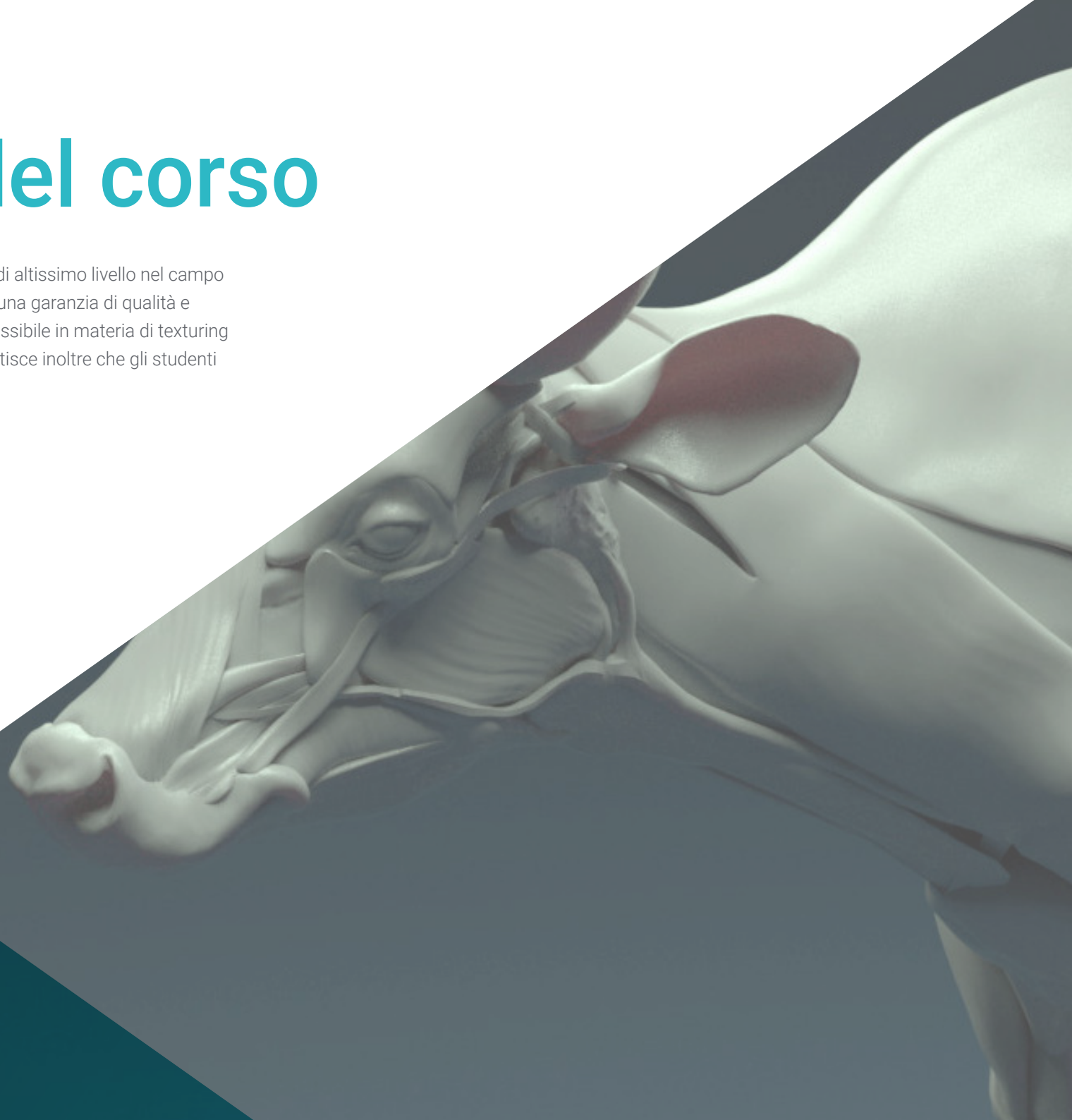
Questo corso sarà decisivo per la tua preparazione professionale nel mondo del design, in quanto saprai come applicare texture molto più suggestive e convincenti ai tuoi modelli”



03

Direzione del corso

Questo programma si avvale di un personale docente di altissimo livello nel campo della modellazione 3D, assicurando così allo studente una garanzia di qualità e professionalità nel ricevere la migliore preparazione possibile in materia di texturing 3D. La metodologia didattica innovativa di TECH garantisce inoltre che gli studenti ottengano ancora di più da tutti i suoi corsi.



“

*Sei nel posto migliore per accrescere
il tuo valore professionale
apprendendo gli ultimi sviluppi e le
ultime metodologie nel campo del
texturing 3D"*

Direttore ospite internazionale

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.



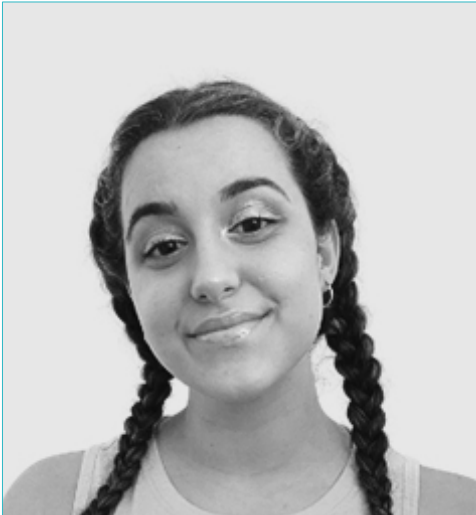
Dott. Singh, Joshua

- 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

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i 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

Il programma di questo Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic è stato concepito con due obiettivi: contenere tutta la teoria e la pratica essenziale nell'uso di Substance Painter e Mari e, allo stesso tempo, agevolare la comprensione di tutto questo materiale didattico grazie a un potente supporto audiovisivo. Lo studente troverà testi chiari, ordinati e impeccabili, con una precisione e una sintesi tali da concentrarsi sui dettagli davvero importanti.





“Seguendo l'approccio didattico più innovativo e all'avanguardia del mercato, apprendrai il texturing 3D più innovativo nel miglior modo possibile”

Modulo 1. UV e Texturing con *Allegorithmic Substance Painter* e Mari

- 1.1. Creazione di UV di alto livello in Maya
 - 1.1.1. UV del viso
 - 1.1.2. Creazione e *layout*
 - 1.1.3. Advanced UV
- 1.2. Preparazione di UV per sistemi UDIM incentrati su modelli ad alta produzione
 - 1.2.1. UDIM
 - 1.2.2. UDIM su Maya
 - 1.2.3. Texture in 4K
- 1.3. Texture XYZ: Cosa sono e come si usano?
 - 1.3.1. XYZ. Iperrealismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturing: videogiochi e Film
 - 1.4.1. *Substance Painter*
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Tipi di texturing
- 1.5. Texturing in Substance Painter per i videogiochi
 - 1.5.1. Fare baking da *High a Low Poly*
 - 1.5.2. Le texture PBR e la loro importanza
 - 1.5.3. Zbrush con *Substance Painter*
- 1.6. Finalizzare le texture di *Substance Painter*
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturing dei modelli
 - 1.6.3. Cicatrici, lentiggini, tatuaggi e trucco
- 1.7. Texturing facciale Iper-Realistico con texture XYZ e mappe di colore
 - 1.7.1. Texture XYZ in Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Correzione degli errori





- 1.8. Texturing facciale Iper-Realistico con texture XYZ e mappe di colore
 - 1.8.1. Interfaccia di Mari
 - 1.8.2. Texturing in Mari
 - 1.8.3. Proiezione di texture della pelle
- 1.9. Dettaglio avanzato delle Mappe di *Displacement* in Zbrush e Mari
 - 1.9.1. Pittura di texture
 - 1.9.2. Displacement per l'iperrealismo
 - 1.9.3. Creazione di *Layer*
- 1.10. Implementazione di *Shading* e texture in Maya
 - 1.10.1. *Shader* della pelle in Arnold
 - 1.10.2. Occhio Iperrealistico
 - 1.10.3. Ritocchi e consigli



Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario di TECH e non aspettare oltre per progredire nella tua carriera nel campo del design 3D"

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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic** 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic**

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 lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
UV e Texturing 3D
con Allegorithmic

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

Corso Universitario UV e Texturing 3D con Allegorithmic

