

# Corso Universitario

## Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale



## Corso Universitario Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/design/corso-universitario/zbrush-arte-realta-virtuale](http://www.techtute.com/it/design/corso-universitario/zbrush-arte-realta-virtuale)

# 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

Gli ultimi aggiornamenti di Zbrush offrono ai designer grafici nuove funzionalità per potenziare e ispirare le loro creazioni 3D nel settore dei giochi. Il suo grande potenziale, con l'uso di pennelli personalizzabili per modellare, texturizzare e dipingere l'argilla virtuale, è molto interessante per i professionisti grazie al suo realismo. Questo programma permette, attraverso un approccio innovativo, di specializzare gli artisti digitali in un settore che è alla ricerca di personale altamente qualificato da inserire nei propri team. Il tutto, con una metodologia 100% online ed efficace, grazie al sistema *Relearning*, che consente a questo insegnamento di essere all'avanguardia accademica.



“

*Migliora le tue competenze professionali e perfeziona la tua tecnica nell'uso di Zbrush, grazie a questo Corso Universitario”*

Il Corso Universitario in Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale concentra il suo piano di studi sugli insegnamenti essenziali richiesti da tutti i graphic designer che desiderino migliorare le proprie competenze in un settore altamente competitivo.

Gli studi leader dispongono di un team di professionisti che devono padroneggiare il software migliore per le loro creazioni artistiche e mantenersi al passo con gli ultimi aggiornamenti per ottenere le massime prestazioni. Pertanto, questa specializzazione fornisce gli elementi necessari agli artisti digitali che desiderino prosperare nel settore dei videogiochi basati sulla realtà virtuale.

Questo corso analizza gli strumenti di scultura 3D: *Polymesh*, *subtools* o *Gizmo* 3D. Inoltre, gli studenti si famigliarizzeranno con il design di oggetti semplici per concludere con una modellazione più complessa utilizzando i booleani. Uno spazio all'interno del programma verrà dedicato all'uso dei pennelli personalizzabili e il loro grande potenziale.

Un Corso Universitario che permette di progredire nel campo della grafica e con la flessibilità di un insegnamento 100% online. Un'opzione che permette di accedere da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet e in qualsiasi momento della giornata. In questo modo, gli studenti possono studiare al ritmo che meglio si adatta alla loro vita.

Questo **Corso Universitario in Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ 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, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Ogni designer grafico vuole che le sue creazioni siano il gioiello della corona dei giochi VR. Iscriviti a questo Corso Universitario per riuscirci"*

“

*Grazie a questo Corso Universitario potrai perfezionare la tua tecnica di pennellatura e scultura, con contenuti specifici di Dynamesh e Poligruppi”*

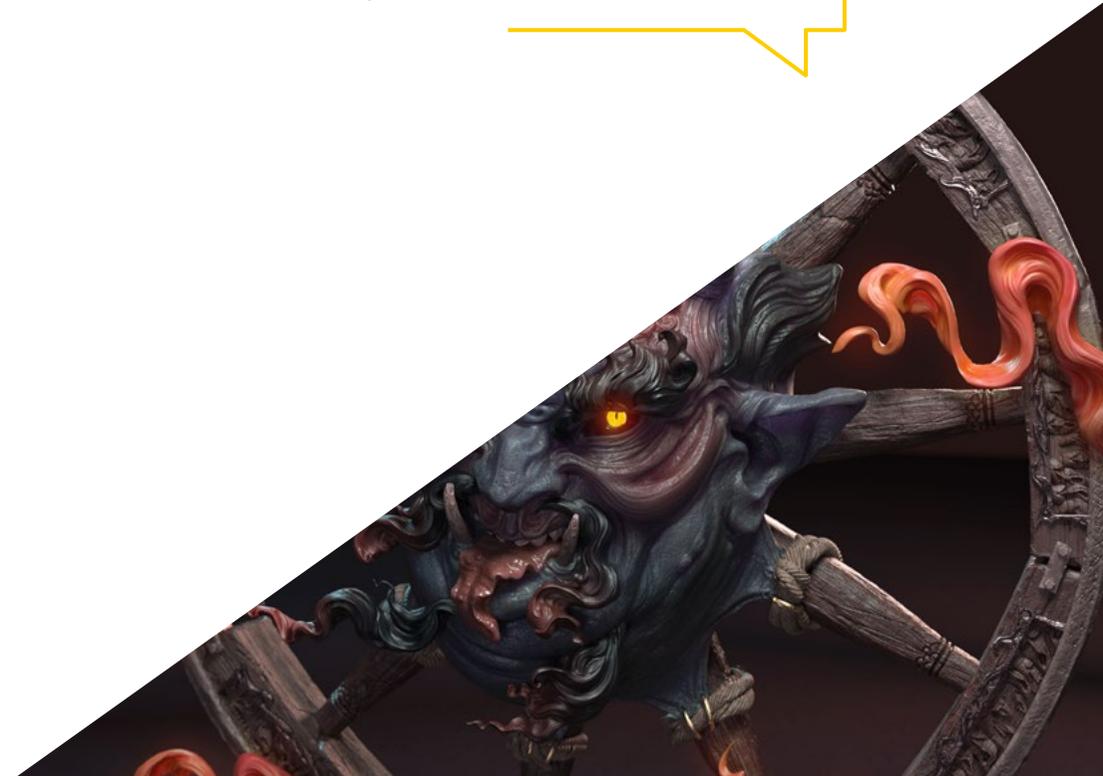
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Ottieni la migliore scultura nei tuoi progetti di videogiochi in Realtà Virtuale e fai carriera.*

*Fai capitolare i grandi studi di progettazione ai tuoi piedi con la tua modellazione 3D. Iscriviti a questo Corso Universitario.*

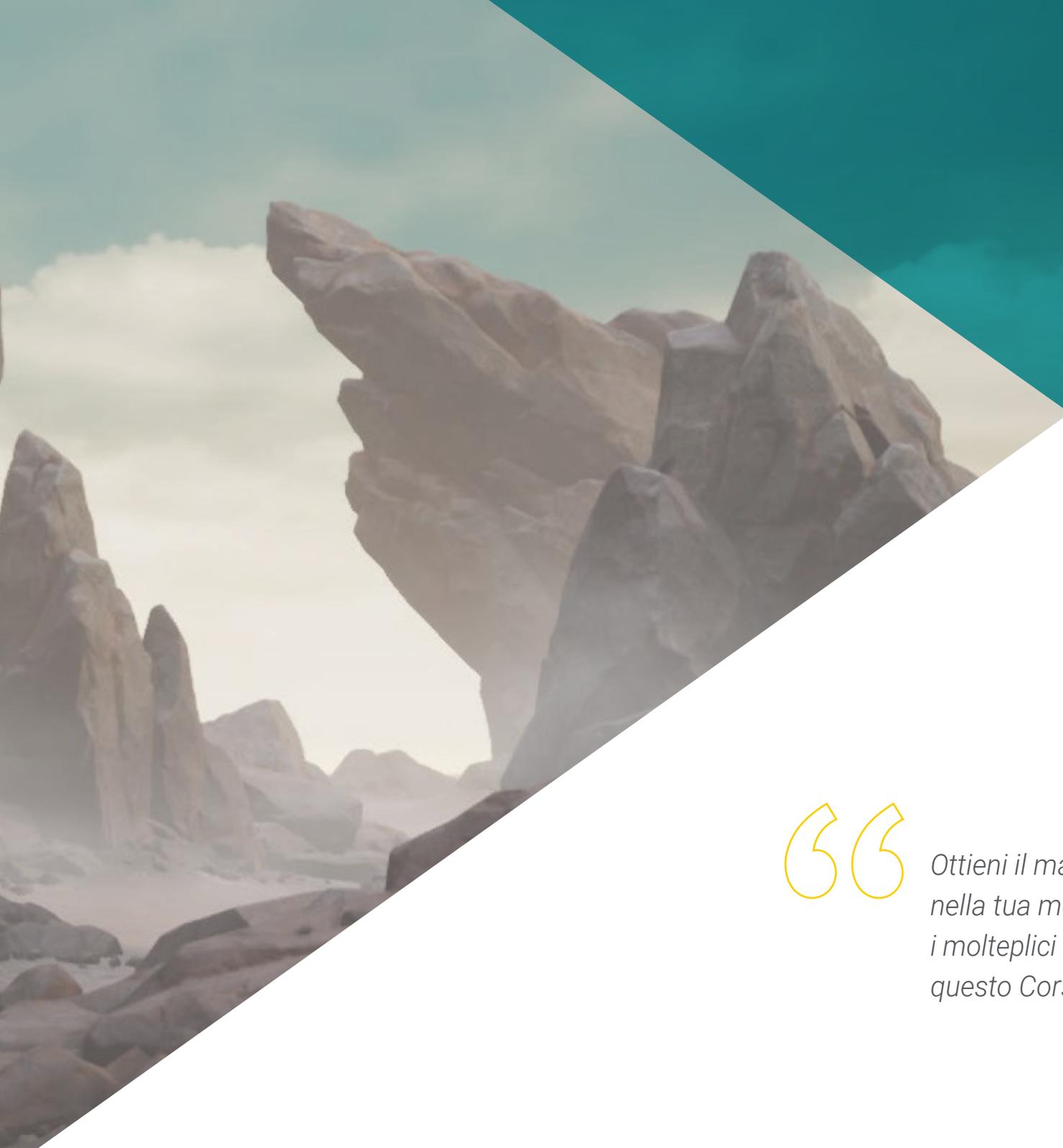


# 02

## Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario fornisce agli artisti digitali gli strumenti necessari per essere in grado di sviluppare un'eccellente scultura nelle loro creazioni 3D. Gli studenti apprenderanno gli ultimi sviluppi del programma Zbrush e impareranno a trasformare gli oggetti, a creare qualsiasi tipo di mesh e a utilizzare i pennelli IMM e Curve. Il personale docente, esperto nel campo della grafica e della creazione di videogiochi basati sulla Realtà Virtuale, fornirà i consigli essenziali per evitare errori durante il processo di creazione, secondo i propri criteri professionali. Il tutto, con ampi contenuti audiovisivi e simulazioni di casi reali.





“

*Ottieni il massimo realismo  
nella tua modellazione 3D con  
i molteplici strumenti offerti da  
questo Corso Universitario”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il baking in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un dossier e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Poter creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare la modellazione
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare l'uso dei pennelli IMM e Curve
- ◆ Eseguire una modellazione *Low poly* a *High Poly*
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità

“

*Diventa un graphic designer leader nel settore dei videogiochi VR, grazie a questo programma”*

# 03

## Direzione del corso

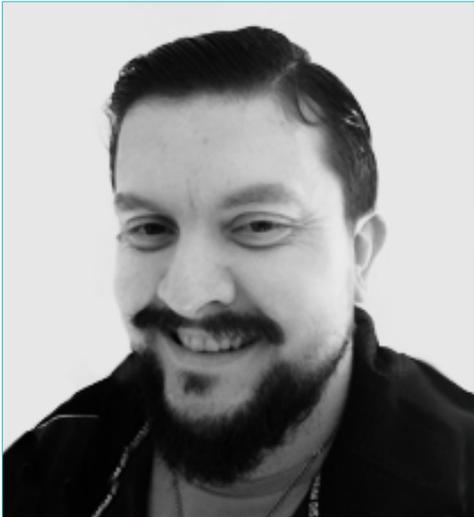
La continua trasformazione dell'industria dei videogiochi rende necessaria la specializzazione di designer e creatori artistici, soprattutto nel campo della Realtà Virtuale, che ha avuto un grande impulso negli ultimi anni. Per affrontare uno scenario con un'ampia gamma di possibilità professionali, l'artista digitale ha bisogno di un team di insegnanti esperti e competenti che abbiano esperienza nel settore e che mettano a disposizione del programma tutte le loro conoscenze. Con questo piano di studi, TECH risponde alle richieste dei professionisti del settore *gaming* con una preparazione di qualità per tutti.



“

*Un team di insegnanti specializzati ti affiancherà in questo Corso Universitario per permetterti di raggiungere i tuoi obiettivi professionali in un settore in crescita”*

## Direzione



### Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ♦ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ♦ Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- ♦ Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ♦ Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- ♦ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

## Personale docente

### Dott. Morro, Pablo

- ♦ Artista 3D specializzato in modellazione, VFX e texture
- ♦ Artista 3D presso Mind Trips
- ♦ Laurea in Creazione e progettazione di videogiochi presso l'Università Jaume I



# 04

## Struttura e contenuti

Il programma di questo corso è stato sviluppato da un team di docenti con esperienza nel campo della grafica e della creazione di videogiochi di Realtà Virtuale. Il piano di studi che gli artisti digitali avranno a disposizione durante le sei settimane di durata di questo programma tratta in modo approfondito tutti gli elementi necessari per ottenere una scultura e una pittura eccellenti. I personaggi e gli scenari che i designer creeranno sulla base di casi pratici saranno uno degli strumenti chiave per presentare agli studenti situazioni che affronteranno nel campo professionale quando dovranno realizzare progetti simili. Il sistema di apprendimento *Relearning* offerto da TECH e basato sulla reiterazione dei contenuti, contribuirà inoltre a migliorare le competenze dei professionisti.





“

*Elimina le limitazioni della modellazione tradizionale e crea liberamente grazie a questo Corso Universitario”*

## Modulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
  - 1.1.1. Polymesh
  - 1.1.2. *Subtools*
  - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Creazione di mesh
  - 1.2.1. *Quick Mesh* e primitive
  - 1.2.2. *Mesh Extract*
  - 1.2.3. Boolean
- 1.3. Modellazione
  - 1.3.1. Simmetria
  - 1.3.2. Pennelli principali
  - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Maschere
  - 1.4.1. Menu Pennelli e maschere
  - 1.4.2. Maschere sui pennelli
  - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Scultura di *proporganico*
  - 1.5.1. Scultura *LowPoly*
  - 1.5.2. Scultura *LowPoly* evoluzione
  - 1.5.3. Scultura *LowPoly* finale
- 1.6. Pennelli IMM
  - 1.6.1. Controller
  - 1.6.2. Insert Multi Mesh
  - 1.6.3. Creazione di pennelli IMM



- 1.7. Pennelli *Curve*
  - 1.7.1. Controller
  - 1.7.2. Creazione di pennelli *Curve*
  - 1.7.3. Pennelli IMM con curve
- 1.8. *High Poly*
  - 1.8.1. Suddivisioni e Dynamic Subdivisions
  - 1.8.2. HD-geometry
  - 1.8.3. Rumore di proiezione
- 1.9. Altri tipi di mesh
  - 1.9.1. *MicroMesh*
  - 1.9.2. *NanoMesh*
  - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Scultura di *prop* organici High Poly
  - 1.10.1. Scultura di *prop*
  - 1.10.2. Scultura di *prop* evoluzione
  - 1.10.3. Scultura di *prop* finale

“

*Impara a creare texture 3D  
in tempo reale con uno dei  
programmi più innovativi nel  
settore della grafica”*

# 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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale 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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale** 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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*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

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Zbrush per l'Arte nella  
Realtà Virtuale

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

# Corso Universitario

## Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale