

Corso Universitario

Texturing





Corso Universitario Texturing

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/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 Texturing delle modellazioni tridimensionali è un processo che riesce a dare la finitura desiderata all'oggetto o alla figura che è stata disegnata, cioè: il risultato sarà più o meno realistico in base al processo di texturizzazione dello stesso. Pertanto, i professionisti della modellazione tridimensionale non solo sanno come modellare, ma anche padroneggiano il processo di texturing, rendering e illuminazione delle loro creazioni. Questo piano didattico è stato sviluppato per consentire agli studenti di acquisire competenze in materia di texture e applicarle alla progettazione 3D. In formato completamente online, la formazione è stata concepita per consentire di conciliare il riciclo educativo e l'apprendimento con altri progetti personali e professionali.





“

*Impara le chiavi del processo di texturing
nella modellazione tridimensionale nel
modo più comodo: attraverso questa
formazione completamente online”*

All'interno della modellazione tridimensionale esistono molteplici processi che, a seconda di come vengono applicati, danno come risultato delle finiture più o meno realistiche. Questo Corso Universitario in Texturing si concentra sull'offrire all'utente un'esperienza introduttiva in questo campo, per cui il contenuto è focalizzato sui concetti, strumenti e utilità necessari per realizzare un corretto processo di texturing.

Il piano di studio fa un percorso attraverso le mappe delle texture e la loro applicazione alla modellazione, nonché per i tipi di materiali esistenti oggi e come funzionano, potendo crearli dalla loro origine o modificare i pre-esistenti. Inoltre, il programma educativo sottolinea anche la generazione e la comprensione di coordinate di mappatura di un modello 3D per il successivo lavoro sulla texturing.

Il contenuto si sofferma sullo spiegare l'assegnazione degli ID oggetto per lavorare in modo più efficiente sulle texture; nei modelli ad alta e bassa risoluzione e viceversa, per ottimizzare il modello mantenendo gli stessi livelli di dettaglio e creare texture per la modellazione 3D con diversi programmi.

Tutto ciò condensato in un contenuto online pedagogico, che è disponibile sulla piattaforma virtuale per la consultazione da qualsiasi dispositivo elettronico con connessione internet. Questo formato facilita la conciliazione della riqualificazione educativa con altri progetti personali e professionali. Inoltre, il programma è supportato da un personale docente formato da esperti nel settore della modellazione tridimensionale, che non solo formano in materia teorica e pratica, ma anche negli aspetti più professionali e critici.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di 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
- ◆ Particolare enfasi è posta sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Introduci il processo di texturing con questo Corso Universitario, nel modo più comodo e pratico possibile"

“

Questo formato online facilita la conciliazione della riqualificazione educativa con altri progetti personali e professionali”

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

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 il professionista 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.

Impara a usare le mappe delle texture per applicarle nelle tue modellazioni future.

Specializza nel processo di texturing con questo corso online.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario in Texturing è quello di ottenere che gli studenti conoscano, capiscano e sanno applicare le mappe delle texture e dei diversi materiali per la loro modellazione. Per fare questo, il piano didattico spiega anche i diversi strumenti che possono essere utilizzati nel processo di creazione di texture per modelli 3D e l'assegnazione degli ID degli oggetti per lavorare in modo più efficiente. La metodologia didattica impiegata: *Relearning* e *Learning by Doing*, che favorisce l'apprendimento autonomo degli studenti.



“

Grazie alla metodologia Relearning e Learning by Doing otterrai l'impegno autonomo e l'autoapprendimento al tuo tempo e ritmo”



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire 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 or 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 ID 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

“

Grazie a questo corso online potrai imparare tutto ciò che riguarda il processo di texturing nel modo più semplice”

03

Direzione del corso

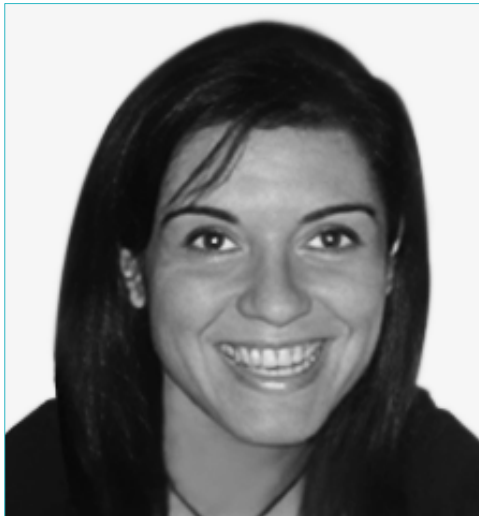
Il personale docente di questo Corso Universitario in Texturing è composto da esperti di alto prestigio nel campo della modellazione tridimensionale, professionisti attivi che hanno dedicato la loro carriera a sviluppare la loro tecnica di texturing. La loro esperienza ha anche un impatto positivo sugli studenti, che non solo imparano in modo teorico e pratico, ma imparano anche dal giudizio professionale degli specialisti. Essi offriranno tutto il materiale didattico e sosterranno il progresso degli studenti, essendo a disposizione per qualsiasi dubbio che sia necessario risolvere.



“

La competenza degli insegnanti ha anche un impatto positivo sugli studenti, che non solo imparano in modo teorico e pratico, ma imparano anche dal giudizio professionale degli specialisti”

Direzione



Dott.ssa Vidal Peig, Teresa

- ◆ Specialista in Arte e Tecnologia (arte digitale, 2D, 3D, VR e AR)
- ◆ Designer e creatrice di schizzi di personaggi 2D per videogiochi per dispositivi mobili
- ◆ Designer su Sara Lee, Moto Bordy, Hebo e Full Gass
- ◆ Docente e direttrice del 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

Questo Corso Universitario è stato progettato per fornire un apprendimento autonomo e progressivo degli studenti, poiché parte da concetti e idee generali e introduttivi al processo di texturing e si avvicina gradualmente a strumenti specifici, tecniche e applicazioni pratiche. Un contenuto organizzato in 10 sottosezioni, in cui lo studente si familiarizza con le mappe di texture, l'editing dei materiali, la modifica e l'editing degli oggetti, e i vari strumenti all'avanguardia del settore per il texturing.



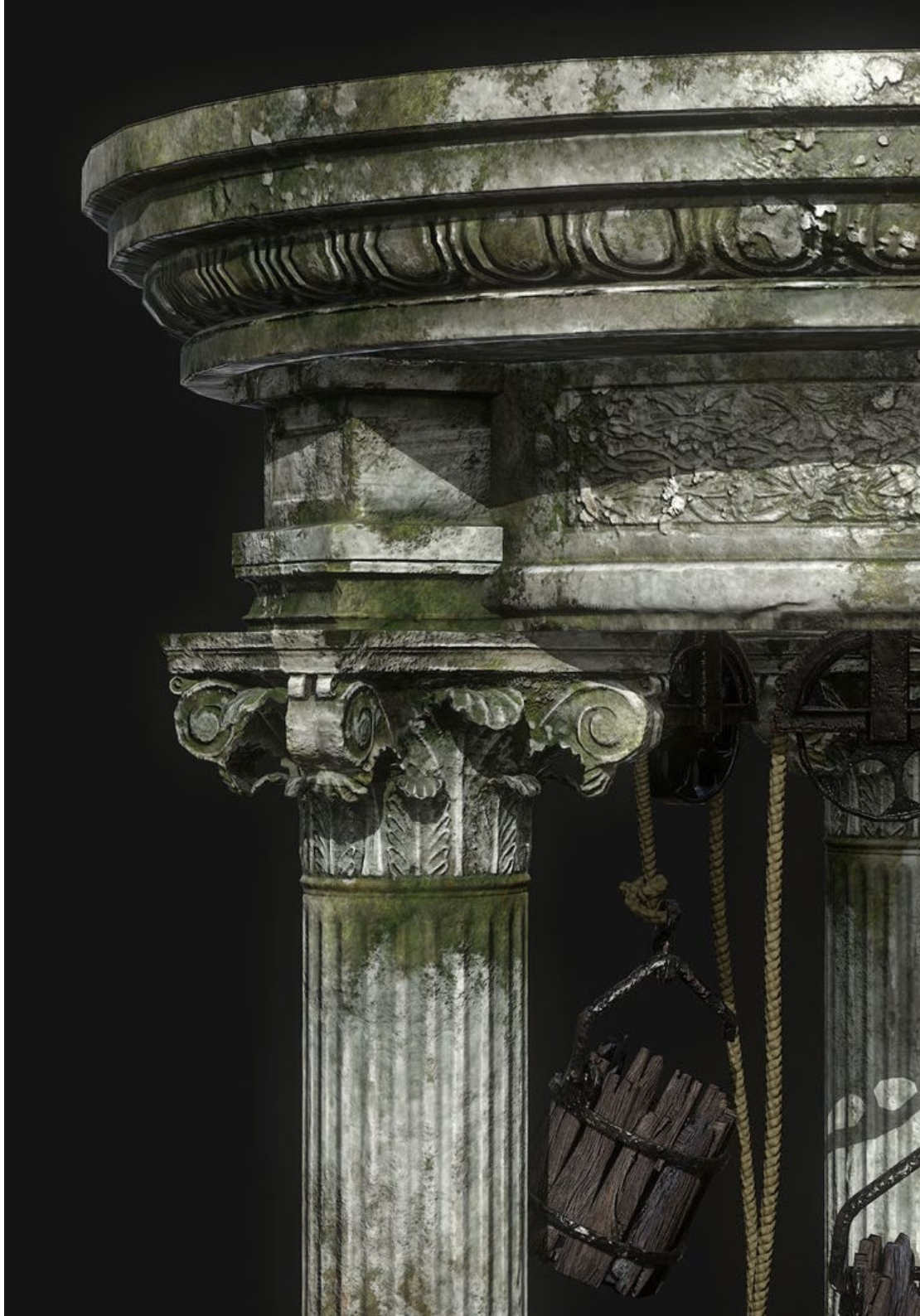


“

Questo Corso Universitario è stato progettato per cercare un apprendimento autonomo e progressivo degli studenti”

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 UVW
 - 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 Bakeo 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 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



Entra nel mondo del texturing e impara a usare gli strumenti più all'avanguardia del settore: ZBrush, Graphite Tool e 3DS Max”

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 Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, 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 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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.



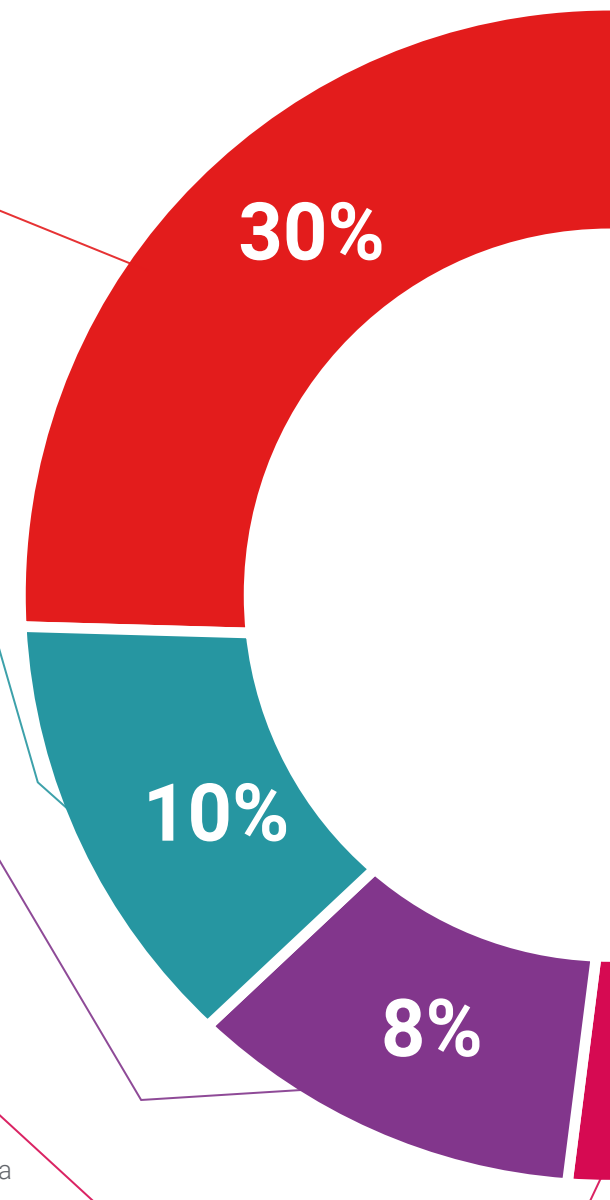
Pratiche di competenze e competenze

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



06 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di Corso Universitario in Texturing rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Texturing** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Texturing**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



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 Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Texturing

