

Corso Universitario

Texturing per la Scultura Digitale





Corso Universitario Texturing per la Scultura Digitale

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/texturing-sculptura-digitale

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 è fondamentale in qualsiasi processo di modellazione e creazione di sculture digitali. Le texture sono quelle che forniscono una finitura più o meno realistica al modello progettato. Questo processo coinvolge diversi aspetti, come i materiali PBR, le texture *baked* e persino l'importazione e l'esportazione delle mesh. Tutti questi aspetti sono affrontati in questo piano formativo, in modo che lo studente possa introdurre o migliorare la propria tecnica di texturing nella modellazione 3D e nella scultura digitale. A tal fine, questa specializzazione online fornirà contenuti innovativi in un programma di studio progettato da esperti e professionisti all'avanguardia in questo settore.





“

Questo programma di studi è stato progettato da esperti all'avanguardia del settore per fornire le conoscenze più aggiornate e all'avanguardia nel campo della scultura digitale”

Il Corso Universitario in Texturing per la Scultura Digitale è stato progettato da TECH per consentire agli studenti che decidono di frequentarlo di ottenere una conoscenza introduttiva o aggiornata degli strumenti e delle utilità applicate in questo campo. L'ampio uso della scultura digitale e della modellazione tridimensionale nella società ha reso sempre più necessaria la presenza di professionisti esperti in questa tecnica.

Il programma inizia con le mappe di texture e i materiali PBR, l'uso dei modificatori di texture e l'applicazione di software per la generazione di mappe. A questo punto, il contenuto si ferma alle nozioni di miglioramento delle mesh e di gestione delle texture. Prosegue inoltre con la creazione di texture *baked* come: *hardsurface*, o superficie dura, texture organiche o unione di *baking*.

Il corso approfondisce poi la gestione del texturing per generare miglioramenti nella modellazione, l'uso avanzato dei sistemi di importazione ed esportazione tra programmi come *Substance Painter* o *ZBrush* per la padronanza di mappe texture *Low Poly* con dettagli *High Poly* o il trattamento dei materiali.

Questo Corso Universitario è stato progettato in modalità completamente online, in quanto TECH mira a consentire agli studenti di combinare le loro altre attività personali e professionali con l'acquisizione di nuove conoscenze e il loro riciclaggio. Un personale docente completo, composto da veri esperti del settore, accompagnerà lo studente durante tutta la specializzazione e fornirà tutto il materiale didattico e pedagogico.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche 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



Ottieni le conoscenze più aggiornate in materia di texturing per la scultura digitale con questo Corso Universitario online"

“

Aggiornati nel campo del texturing per la scultura digitale con questo comodo piano di studi: online e con tutto il materiale didattico disponibile fin dal primo momento sulla piattaforma virtuale"

Questa specializzazione online consente di comprendere le mappe texture e i materiali PBR, di utilizzare i modificatori di texture e di applicare il software di texture mapping.

Scopri le applicazioni specifiche di Substance Painter e ZBrush nel processo di texturing digitale.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questo corso di studi non è altro che quello di aiutare gli studenti a comprendere il processo di texturing avanzato in sistemi PBR per migliorare i progetti di scultura digitale. A tal fine, gli studenti si applicheranno ad altre tematiche come la padronanza e l'uso di altri metodi avanzati di modellazione organica come *Edit Poly* e *Splines*; la *baked* di Hard Surface e texture organiche o l'applicazione avanzata di alcuni strumenti leader del settore come *Substance Painter* o *ZBrush*.



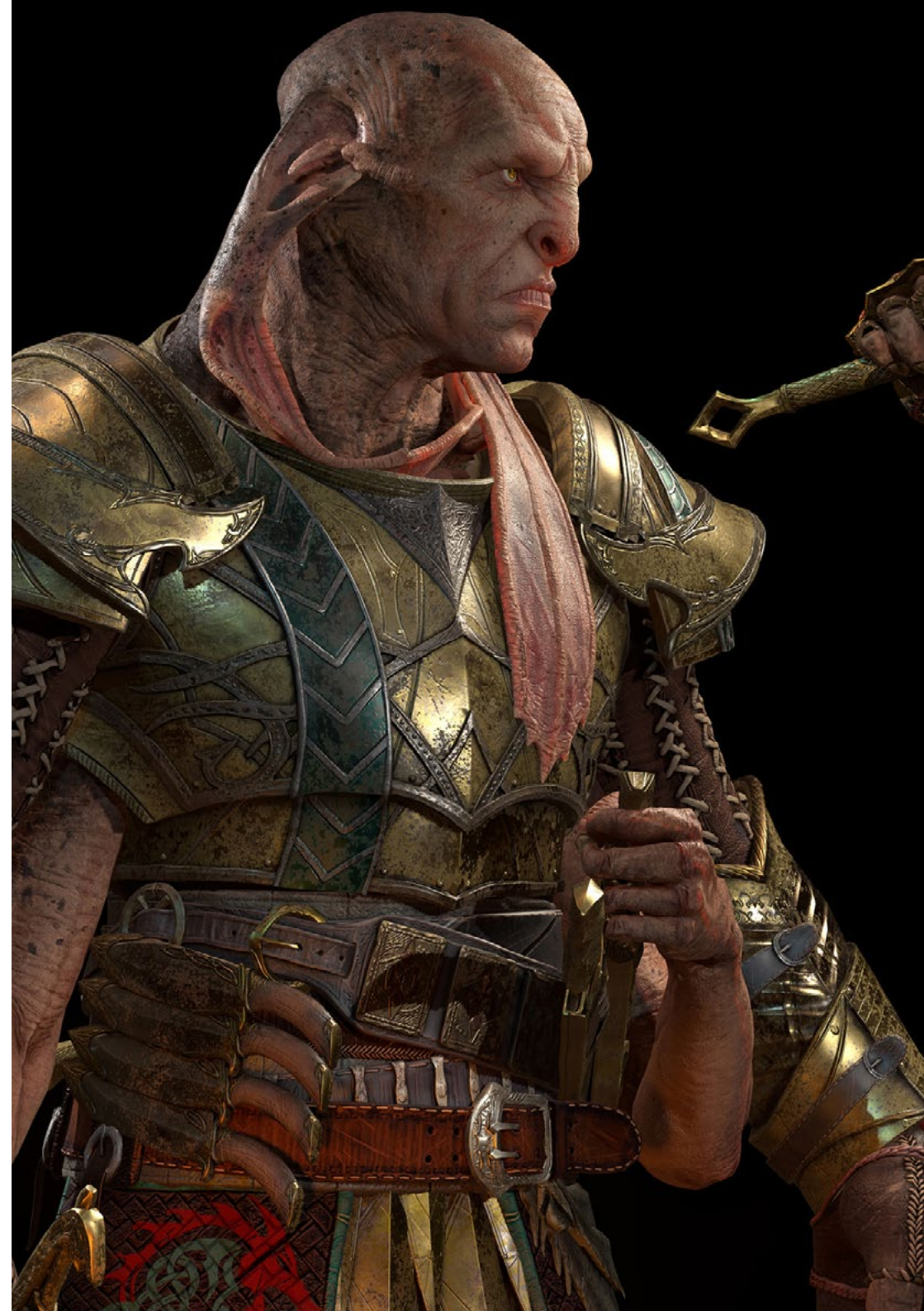
“

Impara a utilizzare alcuni dei principali strumenti come Substance Painter o ZBrush nel processo di texturing per migliorare i progetti di scultura digitale"



Obiettivi generali

- ♦ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ♦ Comprendere il texturing avanzato di sistemi realistici PBR e non fotorealistici per migliorare i progetti di scultura digitale
- ♦ Conoscere e utilizzare in modo avanzato vari sistemi di modellazione organica, *Edit poly* e *Splines*
- ♦ Ottenere finiture specializzate di *Hard Surface* e infoarchitettiche
- ♦ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Utilizzo di mappe texture e materiali PBR
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare *software* generatori di mappe
- ◆ Creare texture *baked*
- ◆ Gestire il texturing per generare miglioramenti nella modellazione
- ◆ Utilizzare sistemi complessi di importazione/esportazione tra programmi
- ◆ Gestire *Substance Painter* in modo avanzato

“

Questo Corso Universitario è progettato per fornire agli studenti le migliori competenze nelle diverse aree di applicazione della scultura digitale"

03

Direzione del corso

Professionisti ed esperti di altissimo prestigio nel campo della modellazione tridimensionale e della scultura digitale costituiscono il personale docente e direttivo di questo Corso Universitario. Essi stessi trasmetteranno le loro conoscenze attraverso metodi innovativi, in modo che lo studente apprenda le materie di studio in modo pratico e riesca infine a integrarle nelle sue prestazioni professionali. Per questo motivo, TECH pone grande enfasi sull'insegnamento con una metodologia *Relearning* e di *learning by doing*, al fine di incoraggiare l'apprendimento autonomo e pratico da parte degli studenti.



“

*Con questo piano di studi, ideato da TECH,
potrai imparare a conoscere e a mettere in
pratica le tue competenze e capacità"*

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellatore 2D/3D freelance e generalista
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore in Animazione 3D ESISV: Scuola di Immagine e Suono Valladolid
- Professore di formazione di livello superiore "GFGS" Animazione 3D Istituto Europeo di Design IED Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos Castellón
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specializzazione in Design e Scultura)
- Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale Università URJC Madrid



04

Struttura e contenuti

Le qualifiche progettate da TECH sono concepite in modo che lo studente possa assimilarle progressivamente e in modo autonomo; pertanto, il programma presenta inizialmente i contenuti preliminari, per poi passare a nozioni più pratiche e all'applicazione diretta. Si tratta di una specializzazione molto completa che copre diverse questioni importanti da tenere in considerazione per il texturing nella scultura digitale.



“

*Il tipo di apprendimento che TECH
incoraggia è progressivo e autonomo, in
modo da consolidare le proprie conoscenze"*

Modulo 1. Texturing per la Scultura Digitale

- 1.1. Texturing
 - 1.1.1. Modificatori di texture
 - 1.1.2. Sistemi *compact*
 - 1.1.3. *Slate* gerarchia dei nodi
- 1.2. Materiali
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorealistico
 - 1.2.3. No fotorealistici. *Cartoon*
- 1.3. Texture PBR
 - 1.3.1. Texture procedurali
 - 1.3.2. Mappe di colore, albedo e *diffuse*
 - 1.3.3. Opacità e specularità
- 1.4. Miglioramenti della mesh
 - 1.4.1. Mappa delle normali
 - 1.4.2. Mappatura di spostamento
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestori di texture
 - 1.5.1. *Photoshop*
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemi online
 - 1.5.3. Scansione della texture
- 1.6. UVW e *banking*
 - 1.6.1. *Baked* di texture *hard surface*
 - 1.6.2. *Baked* di Texture organiche
 - 1.6.3. Unione di *baking*





- 1.7. Esportazioni e importazioni
 - 1.7.1. Formati di texture
 - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
 - 1.7.3. Suddivisione vs. *Dinamesh*
- 1.8. Verniciatura della mesh
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. *Zbrush con Substance Painter*
 - 1.9.2. Mappe di texture *low poly* con dettagli *high poly*
 - 1.9.3. Trattamenti dei materiali
- 1.10. *Substance Painter* Avanzato
 - 1.10.1. Effetti realistici
 - 1.10.2. Miglioramento dei *baked*
 - 1.10.3. Materiali SSS, pelle umana

“

Iscriviti subito: in sole 6 settimane sarai un esperto di texturing per la scultura digitale”

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:



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



06 Titolo

Il Corso Universitario in Texturing per la Scultura Digitale 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 Texturing per Scultura Digitale** 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 Texturing per la Scultura Digitale**

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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Texturing per la
Scultura Digitale

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

Corso Universitario

Texturing per la Scultura Digitale