

Corso Universitario

Modellazione Hard Surface di Personaggi



Corso Universitario Modellazione Hard Surface di Personaggi

- » 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/informatica/corso-universitario/modellazione-hard-surface-personaggi

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

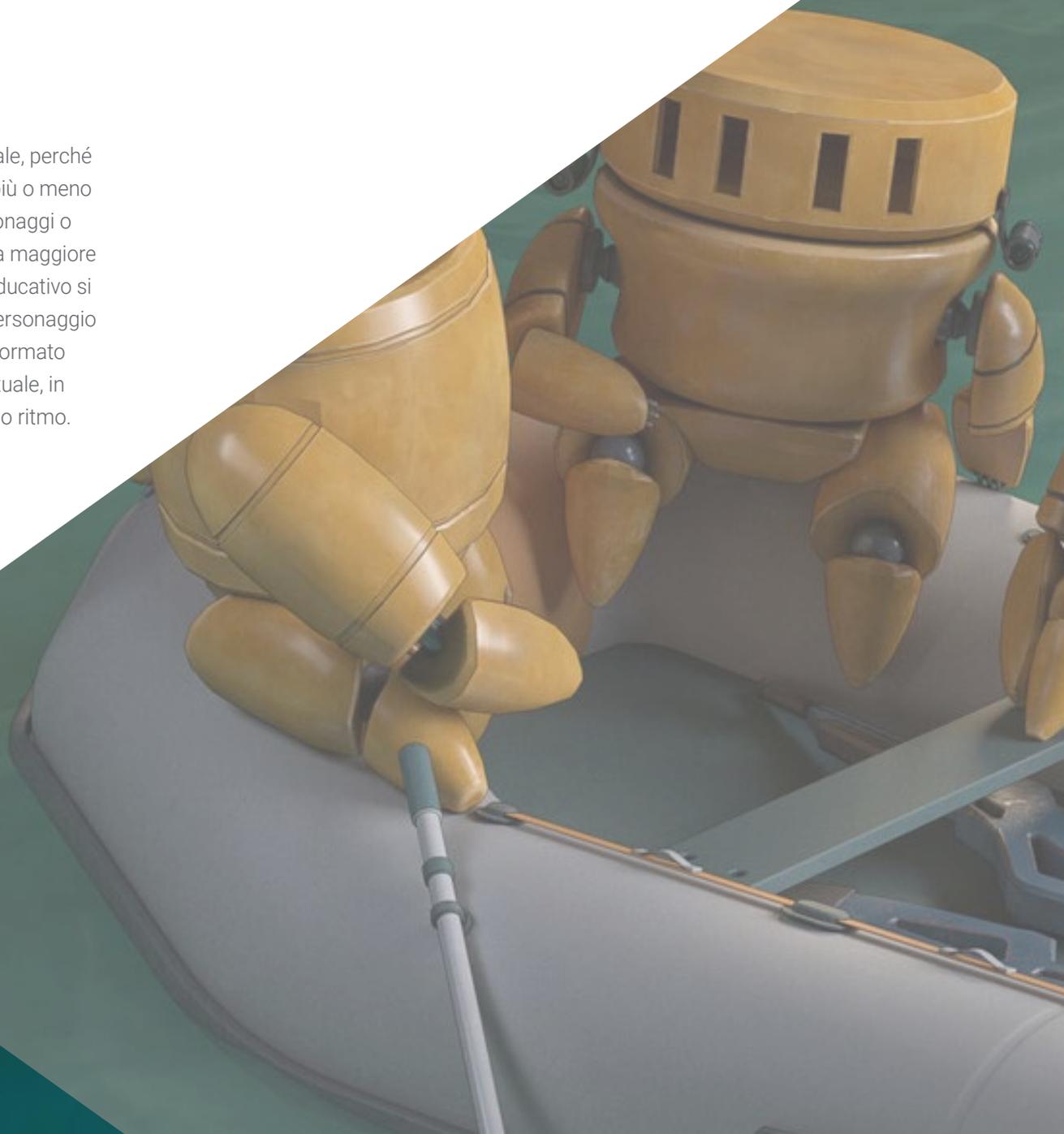
Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Il lavoro sulle superfici nella modellazione tridimensionale è fondamentale, perché in base a questo processo, le figure e le forme daranno una sensazione più o meno realistica. Questo vale anche per la modellazione di *Hard Surface* di personaggi o creature, soprattutto considerando che si potrà offrire un livello di rifinitura maggiore degli elementi e dei componenti che ne fanno parte. Questo programma educativo si concentra sul miglioramento della capacità dello studente di creare un personaggio o una creatura da zero, prendendone in considerazione ogni dettaglio. Il formato online fornisce agli studenti il materiale pedagogico sulla piattaforma virtuale, in modo che possano progredire nello studio alla propria velocità e al proprio ritmo.





“

Crea un personaggio o una creatura da zero con questo corso online, comodo e flessibile, della durata di 6 settimane”

Questo piano didattico si concentra sugli strumenti e le utility necessarie a creare da zero un personaggio o una creatura con la tecnica *Hard Surface*. Quindi ha lo scopo di insegnare a fondo i vari tipi di modellazione *Hard Surface*, i diversi concetti e le caratteristiche per applicarli nel settore della modellazione di personaggi in 3D.

Questo Corso Universitario in Modellazione *Hard Surface* di Personaggi è un percorso di studi che, in primo luogo, si concentra su come funziona la modellazione *Sculpt*, per poi approfondire altri strumenti utili per la modellazione di personaggi e poter essere in grado di scegliere quale sia il più appropriato per un progetto specifico. Inoltre, il Corso Universitario ha anche una sezione dedicata all'apprendimento dettagliato di come pulire le mesh per l'esportazione e di come presentare il modello di personaggio finito.

Un piano di studi esaustivo in un formato completamente online, che, inoltre, ha un sistema di accreditamento diretto, per cui non è necessario che lo studente presenti un progetto o un lavoro finale per ottenere questa qualifica. Le risorse didattiche e il materiale multimediale saranno disponibili sulla piattaforma virtuale durante le 6 settimane del programma. Inoltre, il personale direttivo e docente di questo Corso Universitario ideato da TECH affiancherà lo studente durante l'intero processo.

Questo **Corso Universitario in Modellazione *Hard Surface* di Personaggi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di *Hard Surface* per Personaggi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle 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

“

Un piano di studi completo in formato online con un sistema di accreditamento diretto, che non richiede un progetto o un lavoro finale per ottenere questa qualifica”

“

Ottieni una rifinitura realistica dei personaggi e delle creature che crei con l'aiuto del personale docente esperto di questa specializzazione”

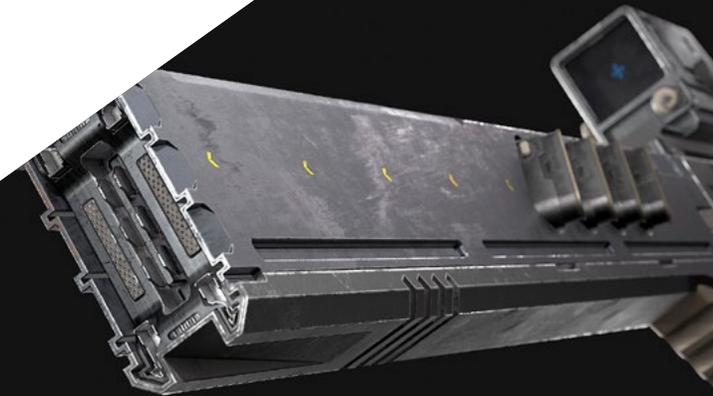
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Metti alla prova le tue competenze e abilità nella modellazione Hard Surface dei personaggi con questo corso.

Crea personaggi o creature con la tecnica Hard Surface grazie a questo specifico programma ideato da TECH Università Tecnologica.



02

Obiettivi

Questo corso è stato progettato da grandi esperti e professionisti del settore della modellazione tridimensionale, in modo che gli studenti possano creare personaggi e creature con finiture più realistiche. Grazie a un piano di studio completo, gli studenti metteranno in pratica le loro competenze e abilità in questo settore. Inoltre, approfondisce il funzionamento della modellazione *Sculpt* e delle sue diverse applicazioni, mostra i molteplici strumenti di questa tecnica, insegna a pulire le mesh per l'esportazione e, infine, presenta un modello di personaggio *Hard Surface*.





“

Il processo di modellazione Hard Surface per i personaggi prevede molteplici processi che dovrai saper padroneggiare per ottenere i migliori risultati: impara a conoscerli grazie a questo Corso Universitario”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo i diversi tipi di modellazione *Hard Surface*, i diversi concetti e le caratteristiche per applicarli nel settore della modellazione 3D
- ◆ Approfondire la teoria della creazione di forme per sviluppare maestri di forma
- ◆ Imparare in dettaglio le basi della modellazione 3D nelle sue varie forme
- ◆ Essere un esperto tecnico e/o un artista della modellazione 3D per *Hard Surface*

“

*Impara con questo piano di studi a pulire le mesh per l'esportazione dei tuoi personaggi e a presentare un modello di personaggio *Hard Surface*”*





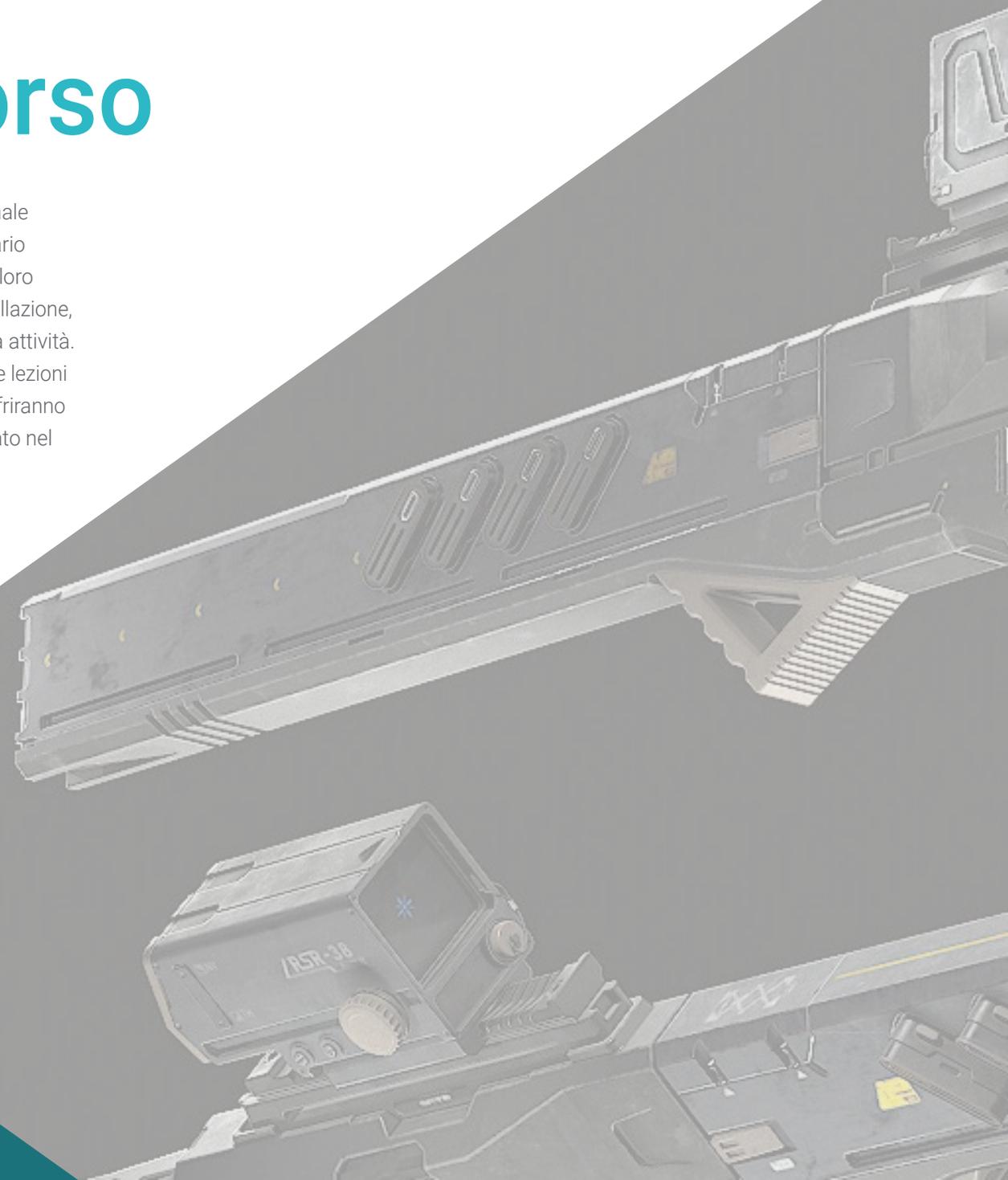
Obiettivi specifici

- ◆ Capire come funziona la modellazione *Sculpt*
- ◆ Conoscere a fondo gli strumenti per migliorare il proprio modo di lavorare
- ◆ Sapere quale tipo di *sculpt* sarà realizzato nel nostro modello
- ◆ Capire come gli elementi scenici dei personaggi giochino un ruolo fondamentale nella nostra creazione
- ◆ Imparare in dettaglio come pulire le mesh per l'esportazione
- ◆ Essere in grado di presentare un modello di personaggio *Hard Surface*

03

Direzione del corso

Professionisti di notevole prestigio nel campo della modellazione tridimensionale fanno parte della direzione e del personale docente di questo Corso Universitario in Modellazione Hard Surface di Personaggi. Hanno dedicato gran parte della loro carriera professionale alla ricerca e all'approfondimento delle tecniche di modellazione, texturing, rendering e illuminazione, nonché alle applicazioni generali di questa attività. Affiancheranno gli studenti in ogni momento e metteranno a loro disposizione le lezioni e il materiale didattico tramite la piattaforma virtuale. Si tratta di esperti che offriranno un apprendimento pratico ed efficace che potrà poi essere facilmente impiegato nel proprio lavoro.



“

Il personale docente di questo Corso Universitario è composto da esperti che offriranno un apprendimento pratico ed efficace che potrà poi essere facilmente impiegato nel proprio lavoro”

Direzione



Dott. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ◆ Artista 3D presso 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ◆ Produzione 3D per Boston Whaler
- ◆ Modellatore 3D per Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- ◆ Produttore Audiovisivo in film digitali
- ◆ Product Designer per Escencia de los Artesanos di Eliana M
- ◆ Designer Industriale Specializzato in Prodotti. Università Nazionale di Cuyo
- ◆ Espositore al Salone Regionale delle Arti Visive Vendimia
- ◆ Seminario di Composizione Digitale. Università Nazionale di Cuyo
- ◆ Congresso Nazionale sul design e la produzione. C.P.R.O.D.I.



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario sono suddivisi in 10 sezioni, che spaziano dalle conoscenze introduttive a quelle più tecniche e precise, fino all'elaborazione di un personaggio utilizzando *Hard Surface*. Questa suddivisione consente allo studente di approfondire progressivamente le nozioni, di progredire al proprio ritmo e di acquisire in modo garantito le abilità e le competenze. Il programma si basa sull'elaborazione di un personaggio e sulla sua messa in posa finale.



“

Potrai studiare al tuo ritmo e velocità questo Corso Universitario perfettamente organizzato per garantire un apprendimento autonomo”

Modulo 1. Modellazione *Hard Surface* di personaggi

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Comprendere l'interfaccia
 - 1.1.3. Creare alcune mesh
- 1.2. Pennelli e sculture
 - 1.2.1. Configurazioni dei pennelli
 - 1.2.2. Lavorare con *Alpha*
 - 1.2.3. Pennelli standard
- 1.3. Strumenti
 - 1.3.1. Livelli di suddivisione
 - 1.3.2. Maschere e *polygroups*
 - 1.3.3. Strumenti e tecniche
- 1.4. Concezione
 - 1.4.1. Vestire un personaggio
 - 1.4.2. Analisi dei concetti
 - 1.4.3. Ritmo
- 1.5. Modellazione iniziale dei personaggi
 - 1.5.1. Il torso
 - 1.5.2. Le braccia
 - 1.5.3. Le gambe
- 1.6. Accessori
 - 1.6.1. Aggiungere la cintura
 - 1.6.2. Il casco
 - 1.6.3. Le ali





- 1.7. Dettagli degli accessori
 - 1.7.1. Dettagli del casco
 - 1.7.2. Dettagli delle ali
 - 1.7.3. Dettagli della spalla
- 1.8. Dettagli del corpo
 - 1.8.1. Dettagli del torso
 - 1.8.2. Dettagli delle braccia
 - 1.8.3. Dettagli delle gambe
- 1.9. Pulizia
 - 1.9.1. Pulire il corpo
 - 1.9.2. Creazione di strumenti secondari
 - 1.9.3. Ricostruzione di strumenti secondari
- 1.10. Termine
 - 1.10.1. Mettere in posa il modello
 - 1.10.2. Materiali
 - 1.10.3. *Rendering*



Ti sei già convinto? Questo Corso Universitario offre le migliori risorse per diventare esperti nella modellazione di superfici dure per i personaggi”

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

Il Corso Universitario in Modellazione Hard Surface di Personaggi 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 Modellazione Hard Surface di Personaggi** 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 Modellazione Hard Surface di Personaggi**

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
Modellazione Hard Surface
di Personaggi

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

Corso Universitario

Modellazione Hard Surface di Personaggi

