

Corso Universitario UV e Texturing 3D con Allegorithmic



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.techitute.com/it/informatica/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

Mari è un software standard nell'industria cinematografica, grazie al quale si ottengono i famosi modelli iperrealistici che appaiono nell'industria cinematografica. Tuttavia, non viene insegnato nelle facoltà tradizionali. Questa qualifica approfondisce il programma per preparare professionisti in grado di creare un personaggio per i videogiochi così come un personaggio per le più grandi produzioni di Hollywood. 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.



A close-up, artistic shot of blonde hair, showing the texture and color of the strands. The hair is positioned on the left side of the frame, with the rest of the image being a geometric composition of teal and grey triangles.

“

Non esitare a dare un vero impulso alla tua carriera informatica nel campo della progettazione 3D. Iscriviti oggi in questo Corso Universitario"

Mari e Allegorithmic Substance Painter sono rispettivamente i due strumenti più diffusi nel mondo del cinema e dei videogiochi. Una delle caratteristiche che li accomuna è la grande versatilità e la qualità finale che conferiscono ai modelli 3D. Trattandosi di programmi complessi, le facoltà di informatica tradizionali non influenzano sufficientemente il loro utilizzo.

Questa qualifica approfondisce l'uso di entrambi gli strumenti al fine di specializzare gli studenti e migliorare le loro prestazioni e la loro posizione nel mercato del lavoro. Un'equipe di esperti con esperienza nell'uso di questi due strumenti software è stata riunita per preparare un Corso Universitario il più dettagliato ed esaustivo possibile, in modo che lo studente possa padroneggiare questi strumenti in tutti i loro aspetti.

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 la preparazione.

Questo **Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di UV e Texturing 3D con Allegorithmic
- ♦ 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 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 portatile provvisto di connessione internet



Diventa un professionista di riferimento del 3D Texturing con questa qualifica all'avanguardia"

“

Imparerai diversi metodi di Texturing 3D per arrivare a costruire personaggi dall'aspetto più realistico possibile"

Approfondisci Substance Painter e sarai in grado di fare qualsiasi cosa tu voglia fare, nel miglior modo possibile.

Grazie al software Mari potrai ottenere i famosi modelli iperrealistici che appaiono nell'industria cinematografica.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, 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.



02

Obiettivi

L'impostazione del programma di questo Corso Universitario consentirà allo studente di ampliare le proprie conoscenze nell'ambito del Texturing 3D con Allegorithmic al fine di ottenere i famosi modelli iperrealistici che si vedono nell'industria cinematografica e dei videogiochi. Per farlo, imparerai a lavorare e a padroneggiare software come Mari e *Substance*. Il tutto, nell'ottica di creare un lavoro ottimale e dinamico, acquisendo le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D.



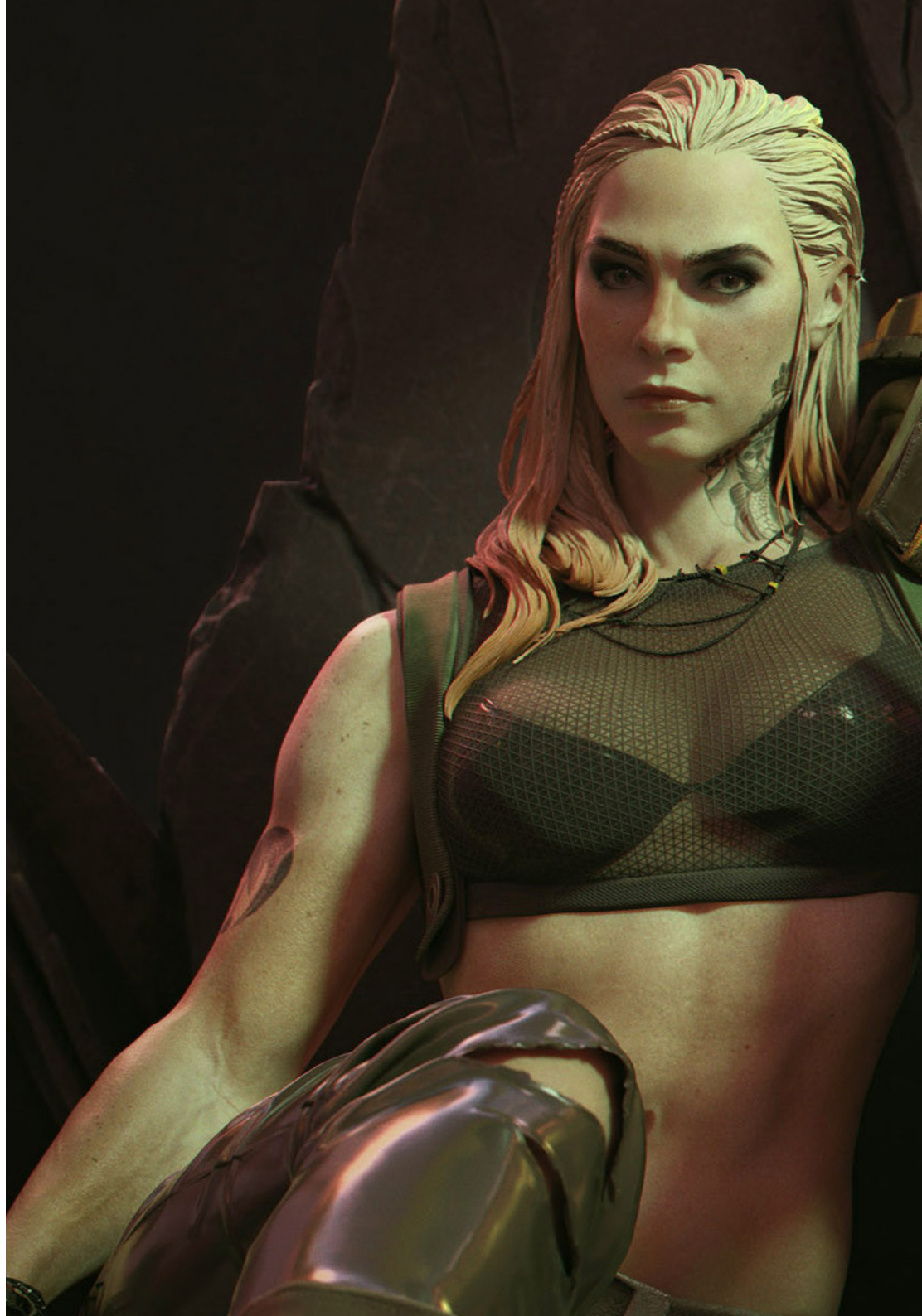
“

*Conoscere Mari ti darà un vantaggio
rispetto a molti artisti del settore,
facendoti distinguere dalla massa"*



Obiettivi generali

- ♦ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ♦ Padroneggiare la retopology, 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
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per realizzare texture in Substance Painter per 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

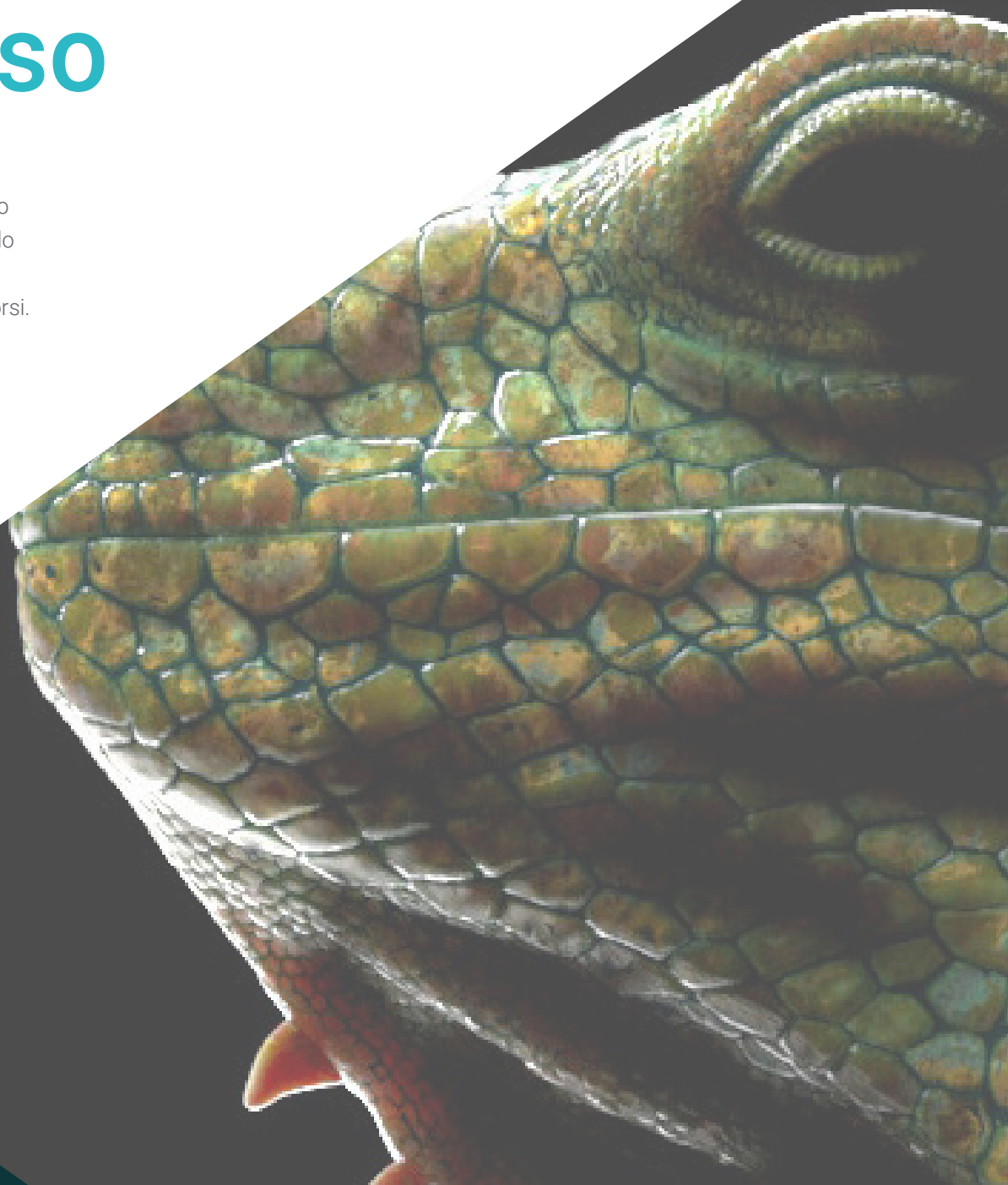
“

Indirizzerai la tua carriera verso l'equipe di design più prestigiosa del mondo dei videogiochi incluso di Hollywood”

03

Direzione del corso

TECH è sempre alla ricerca di un insegnamento di qualità e per questo ha riunito professionisti della modellazione 3D con una vasta esperienza in diversi tipi di lavoro in UV e Texturing 3D con Allegorithmic sia per il settore dei videogiochi che per quello dell'animazione. L'utilizzo di una metodologia didattica innovativa da parte della più grande università online consente agli studenti di ottenere ancora di più da tutti i suoi corsi.





“

Studia una teoria adattata alla realtà del mercato odierno, imparando a padroneggiare gli aspetti più richiesti dalle aziende e che non vengono insegnati nelle facoltà di Informatica tradizionali”

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

- ♦ Specialista in Animazione 3D
- ♦ *Concept Artist*, Modellatrice 3D, *Shading* presso Timeless Games Inc
- ♦ Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la progettazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- ♦ Specialista 3D presso Blue Pixel 3D
- ♦ Tecnico superiore in Animazione 3D, Videogiochi e Ambienti Interattivi presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono
- ♦ Master e *Bachelor Degree* in 3D Art, Animazione ed Effetti Visivi per Videogiochi e Film presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono del CEV



04

Struttura e contenuti

Il programma è stato progettato sulla base dei requisiti dell'informatica applicata alla specificità della mappatura UV e del Texturing 3D, riunendo un piano di studi con un modulo che offre un'ampia prospettiva della mappatura UV di alto livello in Maya, delle texture XYZ per generare iper-realismo e dell'uso di Substance Painter per i dettagli come cicatrici, lentiggini, tatuaggi, dipinti o make-up, ecc. Inoltre, sono presenti elementi importanti come le mappe di *Displacements* in ZBrush e Mari.





“

Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario di TECH e avanza la tua carriera nel campo del design 3D"

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 UV per i sistemi UDIM con particolare attenzione ai modelli di grande produzione
 - 1.2.1. UDIM
 - 1.2.2. UDIM in 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. *Bakear* fino a *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 iperrealistico con texture XYZ e mappe di colore I
 - 1.7.1. Texture XYZ in Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Correzione degli errori





- 1.8. Texturing facciale iperrealistico con texture XYZ e mappe di colore II
 - 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

“

*Sei nel posto giusto per accrescere
il tuo valore professionale apprendendo
gli ultimi sviluppi e le ultime metodologie
nel campo del Texturing 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 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic 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 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.**



*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



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

