

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D



Corso Universitario Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

- » 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/rendering-illuminazione-posa-modelli-3d

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

Un'illuminazione e una posa corrette sono essenziali per qualsiasi Modello 3D, poiché sono due degli elementi più importanti al momento di presentare un progetto professionale. Un informatico del settore della progettazione 3D con competenze adeguate in questo campo può sviluppare modelli più visibili e accattivanti rispetto ad altri candidati. Per questo motivo, TECH ha incluso nel corso una gran varietà di processi e tecniche di modellazione 3D grazie a cui gli studenti possono distinguersi nel loro campo e dare un notevole slancio alla propria carriera professionale.





“

Hai di fronte a te la qualifica che ti permetterà di acquisire le conoscenze nel rendering che cerchi, adattate alle ultime tendenze e novità al riguardo"

L'illuminazione, il rendering e la posa dei modelli 3D sono fondamentali nel settore non solo per migliorare la qualità e il realismo del risultato finale, ma anche per saper strutturare una migliore presentazione dei lavori professionali. Molti informatici non possiedono le competenze necessarie a lavorare in questo settore, quindi non sono in grado di sviluppare un portfolio di qualità che possa attrarre potenziali clienti o studi di alto livello.

Il Corso Universitario offre una preparazione e una specializzazione completa in Render, Illuminazione e Posa di Modelli 3D. A sua volta, approfondisce il processo di rendering stesso, al fine di risparmiare tempo di lavoro per lo studente e migliorare così la sua metodologia quotidiana. Imparerà a utilizzare gli strumenti più comuni come *Zbrush*, *Maya* o *Mixamo*, in modo da poter adattarsi a qualsiasi ambiente di lavoro.

Inoltre, il corso si svolge interamente online. Ciò significa che gli studenti possono scaricare tutto il materiale didattico fin dal primo giorno del programma e accedervi su qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet. Questo rappresenta un grande vantaggio e una notevole comodità per gli studenti che desiderano conciliare i propri impegni personali con una specializzazione di alto livello.

Questo **Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Modellazione di Modelli 3D
- ◆ 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
- ◆ La sua 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



Nella vertiginosa rivoluzione tecnologica di cui viviamo, studiare un corso di questo tipo è un fattore differenziante che ti renderà più competitivo"

“

Otterrai il tuo titolo di Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D senza la necessità di realizzare un progetto finale”

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Questo programma soddisferà le tue preoccupazioni e aspirazioni, grazie al miglior supporto e ai consigli sulla modellazione 3D che riceverai.

Progetta i modelli 3D di videogiochi che ti appassionano affiancato dai migliori professionisti.



02 Obiettivi

Grazie a questo Corso Universitario lo studente acquisisce capacità e competenze che lo aiuteranno a realizzare un miglioramento della composizione di colore, luce, forme ed elementi che valorizzino il suo lavoro. Il corso rappresenta dunque una svolta decisiva per gli informatica che desiderano esprimere tutto il loro potenziale nel campo del design 3D.



“

Lo studente acquisirà abilità e competenze che lo aiuteranno sia nel suo lavoro quotidiano sia quando si trovi a presentare prodotti di qualità con i quali potrà fare la differenza”



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopologia, 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

- ◆ Scoprire concetti avanzati di illuminazione e fotografia per vendere i modelli in modo più efficiente
- ◆ Approfondire lo studio della posa di un modello attraverso diverse tecniche
- ◆ Approfondire lo sviluppo di un *Rig* in Maya per la successiva eventuale animazione del modello
- ◆ Osservare il controllo e l'uso del rendering del modello, facendo emergere tutti i suoi dettagli

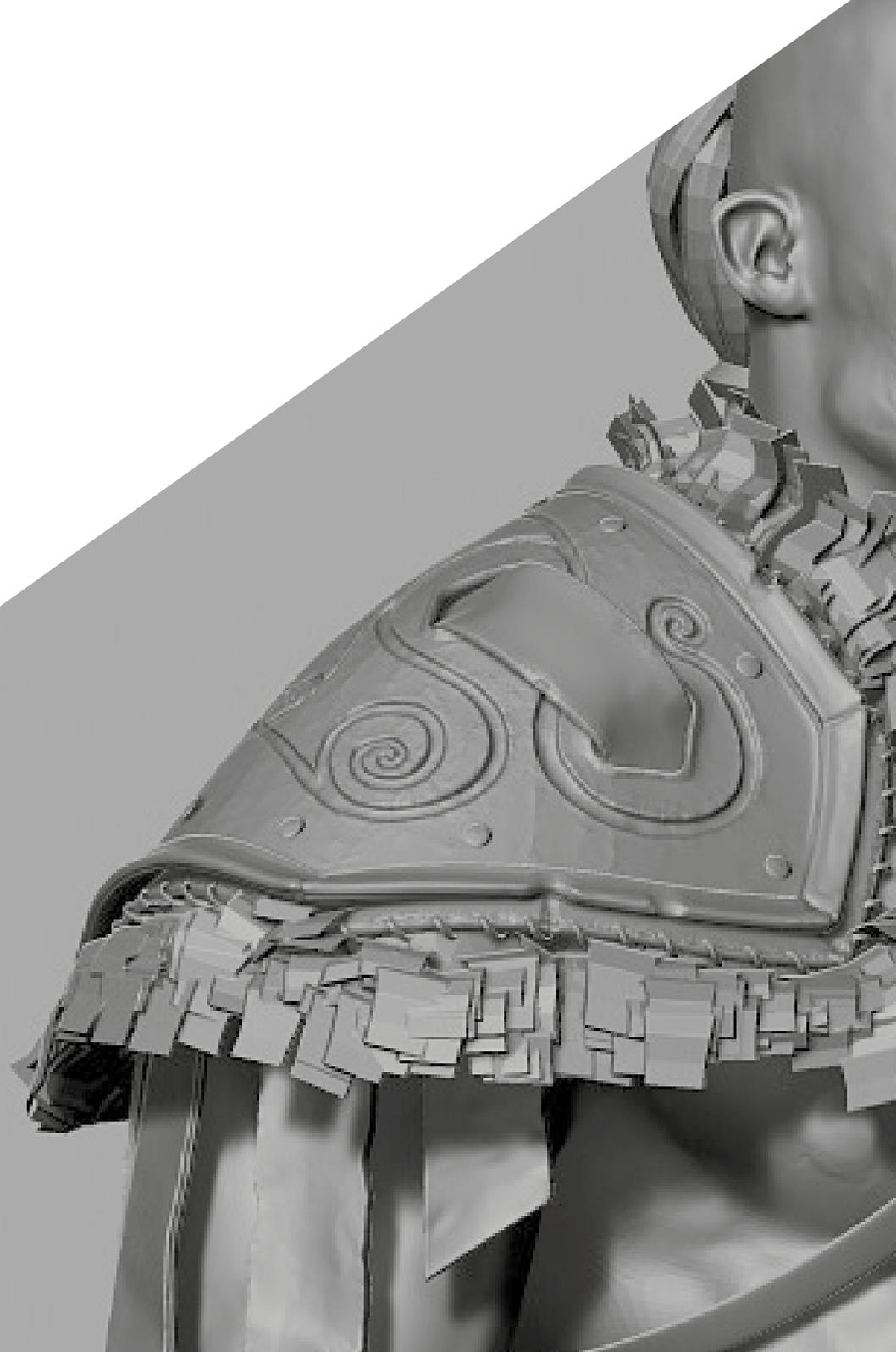
“

Sviluppa le competenze specifiche per muoverti con successo nell'ambito della posa di modelli organici 3D”

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato per questo corso specialisti nell'uso di interfacce come Maya, Arnold, Mixamo o Zbrush, in modo che lo studente possa le tecniche e gli usi più recenti di queste applicazioni sempre aggiornate. Grazie a casi basati sull'esperienza reale del personale docente, lo studente ha la possibilità di comprendere in modo contestuale tutti i contenuti teorici, semplificando notevolmente la fase di studio.





“

*Docenti specializzati in Modellazione 3D Organica
ti insegneranno gli aspetti chiave del Render”*

Direttore Ospite Internazionale

Joshua Singh è un professionista di riferimento con oltre 20 anni di esperienza nell'industria dei **videogiochi**, riconosciuto a livello internazionale per le sue abilità nella **direzione artistica 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 design dei giochi. Inoltre, la sua esperienza spazia dallo sviluppo visivo in **2D** a quello in **3D**, e si distingue per la sua capacità di risolvere problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti produttivi**.

In qualità di **Direttore Artistico presso Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato squadre d'élite di artisti, garantendo che le opere soddisfino gli standard qualitativi richiesti. Ha inoltre ricoperto il ruolo di Artista di Personaggi Principali presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per il suo team ed è stato responsabile di tutti gli asset dei personaggi nei videogiochi.

Con una carriera di spicco 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 nell'industria. Senza dimenticare la sua esperienza in grandi e rinomate compagnie, come Blizzard Entertainment e Riot Games, dove ha lavorato come **Artista di Personaggi Senior**. Tra i suoi progetti più rilevanti, spiccano la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** e **Overwatch**.

La sua abilità nel unificare la visione del **Prodotto, dell'Ingegneria e dell'Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nell'industria, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi di fama come il **Tribeca Games Festival** e la **Cumbre ZBrush**.



Dott. Singh, Joshua

- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior presso Blizzard Entertainment
- Artista presso Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista Senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi Generali presso la Dixie State University
- Laurea in Design Grafico presso il Colegio Técnico Eagle Gate

“

*Grazie a TECH avrai
l'opportunità di apprendere
dai migliori professionisti
del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- *Concept Artist*, Modellatrice 3D e *Shading* presso Timeless Games Inc.
- Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- Tecnica superiore in Animazione 3D, videogiochi e ambienti interattivi proveniente dalla Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)
- Laurea e Master in Arti 3D, Animazione ed Effetti Visivi per videogiochi e cinema conseguiti presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)

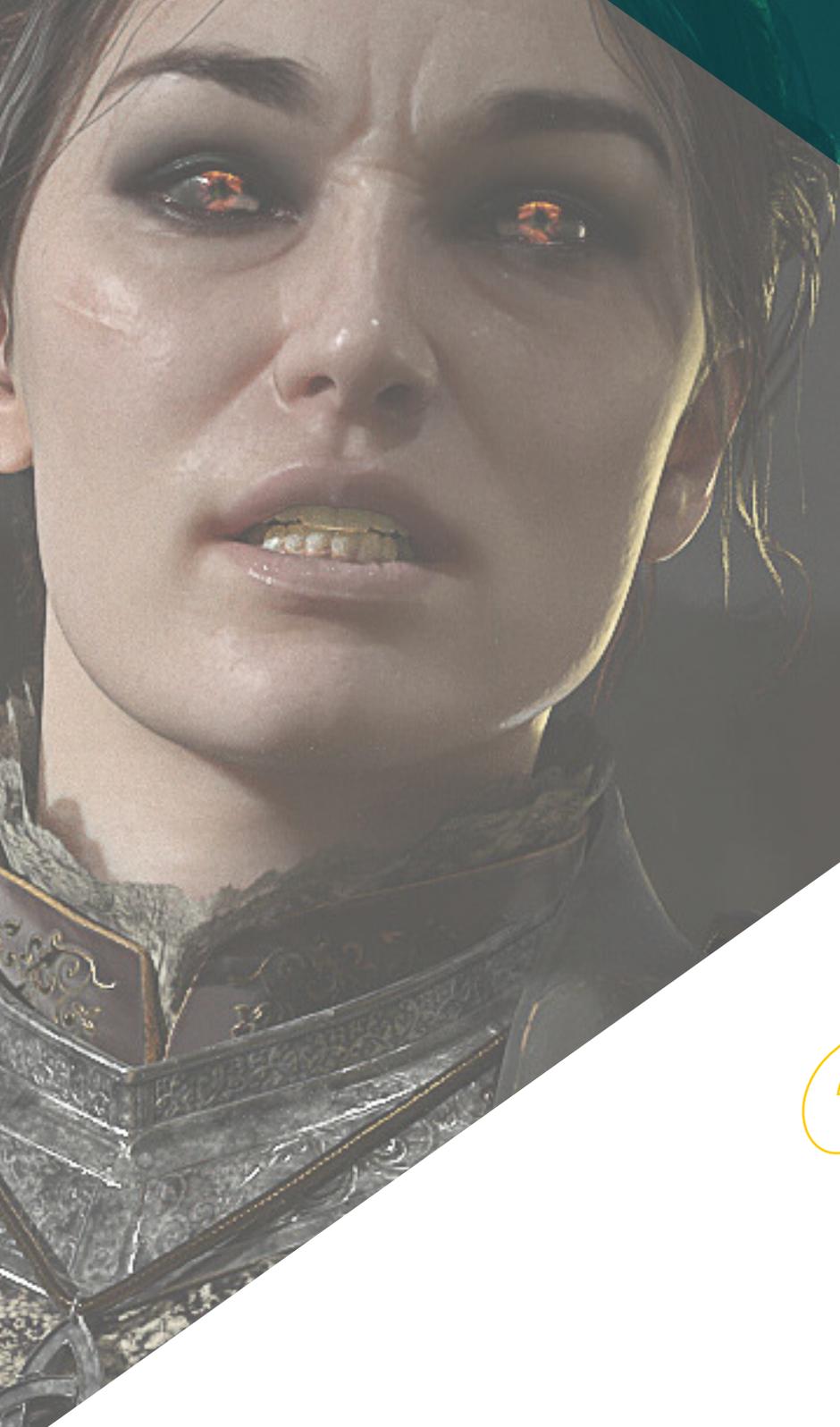


04

Struttura e contenuti

Il contenuto e la struttura di questo programma sono stati ideati conforme agli standard di massima qualità di TECH. Grazie al migliore e più aggiornato insieme di conoscenze, l'informatico sarà preparato a svolgere meglio il suo lavoro futuro, in grado di padroneggiare gli strumenti di rendering, illuminazione e posa di modelli 3D.





“

Un programma accademico completo in Modellazione 3D che ti farà entrare in un settore di grande interesse per gli informatici”

Modulo 1. Rendering, illuminazione e posa dei modelli

- 1.1. Posa di personaggi in ZBrush
 - 1.1.1. Rig in zbrush con ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Finiture professionali
- 1.2. Rigging e pesatura dello scheletro in Maya
 - 1.2.1. Rig in Maya
 - 1.2.2. Strumenti di rigging con Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesatura del Rig
- 1.3. Blend Shape per dare vita al volto del personaggio
 - 1.3.1. Espressioni del viso
 - 1.3.2. Blend shapes di Maya
 - 1.3.3. Animazione con Maya
- 1.4. Mixamo, un modo rapido per presentare il nostro modello
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. Rig di Mixamo
 - 1.4.3. Animazioni
- 1.5. Concetti di illuminazione
 - 1.5.1. Tecniche di illuminazione
 - 1.5.2. Luce e colori
 - 1.5.3. Ombre
- 1.6. Luci e parametri di Arnold Render
 - 1.6.1. Luci con Arnold e Maya
 - 1.6.2. Controllo e parametri della luce
 - 1.6.3. Parametri e impostazioni di Arnold





- 1.7. Illuminazione dei nostri modelli in Maya con Arnold Render
 - 1.7.1. *Set up* dell'illuminazione
 - 1.7.2. Illuminazione dei modelli
 - 1.7.3. Mix di luce e colore
- 1.8. Approfondimento su Arnold: il denoising e i diversi AOV
 - 1.8.1. AOV
 - 1.8.2. Trattamento avanzato del rumore
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Rendering in tempo reale in Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Real-time vs Ray Tracing*
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avanzato
 - 1.9.3. Presentazione professionale
- 1.10. Rendering di post-produzione in Photoshop
 - 1.10.1. Elaborazione delle immagini
 - 1.10.2. Photoshop: livelli e contrasti
 - 1.10.3. Strati: caratteristiche ed effetti

“

*Non perdere l'occasione di affermarti
come informatico leader nel mondo
della modellazione 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:



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 Rendering, Illuminazione e Posa 3D dei Modelli ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D** 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 Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D**
N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*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
Rendering, Illuminazione
e Posa dei Modelli 3D

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

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

