

Corso Universitario

Creazione di Macchine Mediante Scultura Digitale



Corso Universitario Creazione di Macchine Mediante 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.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/creazione-macchine-mediante-scultura-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

Per molti fan e professionisti, il settore dei videogiochi dovrebbe essere considerato un'espressione artistica, per cui sono state sollevate molte discussioni al riguardo. Una delle parti più importanti nella pratica è l'implementazione della scultura digitale e, a sua volta, una delle aree che si distingue nello sviluppo dal punto di vista professionale e artistico è la creazione di macchinari e veicoli. Di conseguenza è in aumento la richiesta di esperti in materia, che si distinguano per le loro capacità e creatività nella gestione delle tecniche legate all'*Hard Surface*. Per questo motivo, è stato creato un programma specifico per consentire agli studenti di comprendere la concettualizzazione degli stili, la gestione degli strumenti, delle tecniche e dei programmi necessari a raggiungere elevati standard di qualità; il tutto 100% online e con docenti esperti che consentiranno di portare a termine il corso in 6 settimane.



“

Svilupperai il tuo stile nella modellazione di forme ed elementi testurizzati in Substance Painter grazie a questa specializzazione"

Prendendo in considerazione il fatto di considerare i videogiochi come opere d'arte, ci sono esperti che sottolineano la necessità di differenziare quali videogiochi sono opere d'arte e quali sono solo prodotti di consumo e intrattenimento, come nel caso del cinema. Ad esempio, bisogna distinguere tra videogiochi come la saga *The Witcher* e passatempi come *Candy Crush Saga*.

Nel nostro caso, il programma si concentra sulla dimostrazione delle qualità della scultura digitale per creare vere e proprie opere d'arte per questo mercato, basandosi in particolare sulla creazione di macchine. In un videogioco in 3D, ogni elemento è modellato da uno scultore digitale e poi dotato di vita attraverso la programmazione. Ogni personaggio, oggetto, edificio o animale è modellato da un software 3D, e dotato di colore da un artista di texture, di movimento da un animatore e, infine, di codici di comportamento da un programmatore.

Inoltre, questo Corso Universitario permetterà al professionista di ripercorrere l'evoluzione dei veicoli e dei robot nel corso del tempo fino alla concettualizzazione degli stili, attraverso la stilizzazione di forme ed elementi testurizzati in *Substance Painter*, per abbracciare la gamma di generi che vanno dal fotorealismo ad altre estetiche. Si presenterà anche lo sviluppo della scultura con tecniche di modellazione strutturale in 3ds Max con organico in ZBrush, così come la modellazione di mesh, utilizzando una pipeline di produzione in CGI, efficiente e veloce, per ottenere risultati ottimali in progetti futuri.

La sua metodologia innovativa 100% online, basata sul *Relearning* con diversi formati di contenuti teorici e pratici, consentirà al professionista un apprendimento continuo e basato su problemi reali, avendo a disposizione l'intero programma dal primo giorno per poterlo consultare o scaricare da qualsiasi dispositivo di preferenza, per portare a termine il corso in 6 settimane.

Questo **Corso Universitario in Creazione di Macchine Mediante 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 in modellazione 3D e scultura digitale
- ♦ 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



Impara il design e l'evoluzione di robot, veicoli e Cybords, scolpendo forme e utilizzando Substance Painter"



Avanza nel settore dei videogiochi padroneggiando le tecniche di modellazione e specializzandoti in Hard Surface"

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.

Grazie a questo programma creerai il tuo primo studio di rendering con un motore di illuminazione professionale come Arnold, utilizzato da Sony Pictures e integrato in 3ds Max e Maya.

TECH ti consente di studiare al tuo ritmo e con la piena fiducia di raggiungere i tuoi obiettivi di carriera grazie alla metodologia implementata.



02 Obiettivi

Questo Corso Universitario apre allo studente le porte della professionalizzazione, consentendogli di conoscere in profondità il tema della Creazione di Macchine Mediante Scultura Digitale. Un programma specialistico che consentirà di acquisire un'ottima padronanza di tecniche e software specifici, che gli permetterà di offrire ai suoi clienti o datori di lavoro risultati efficienti nello sviluppo di complessi progetti in tre dimensioni.



“

Fatti strada nel competitivo mondo digitale con una specializzazione in arte della modellazione 3D per videogiochi”

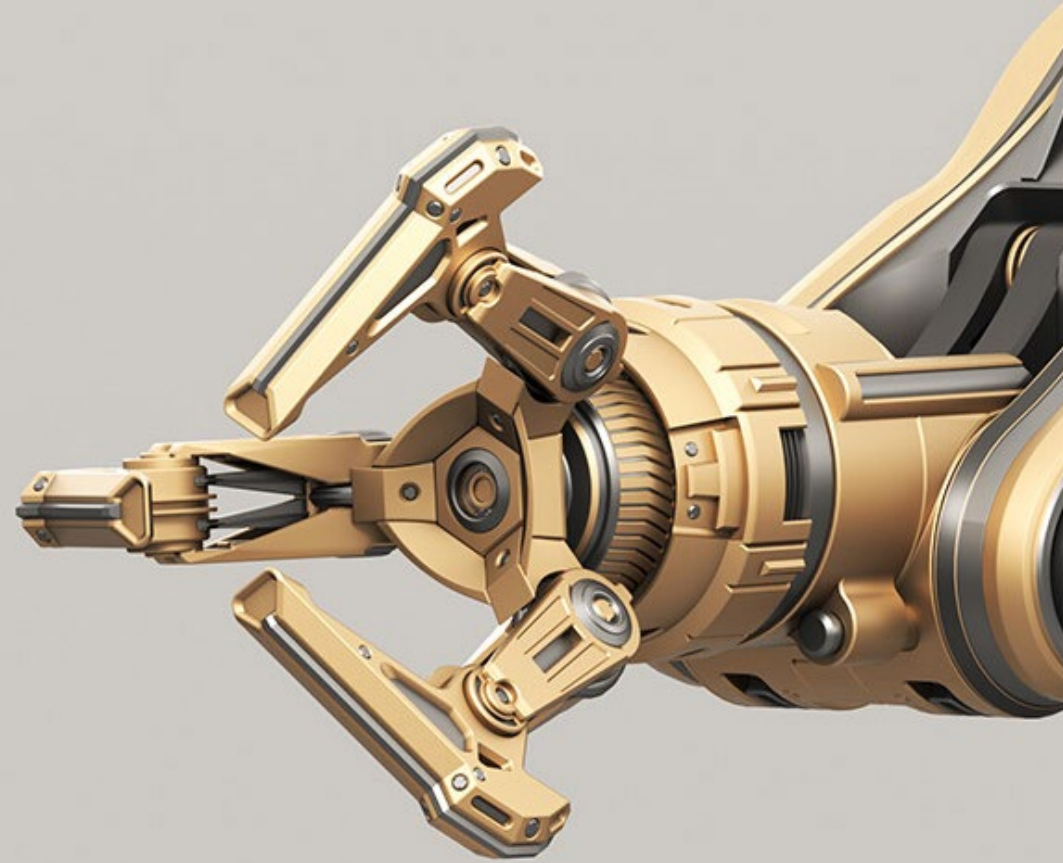


Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia in ogni livello di sviluppo e produzione
- ◆ Comprendere le tecniche per la creazione di macchine per potenziare i progetti di scultura digitale
- ◆ Gestire e utilizzare a livello avanzato vari sistemi di modellazione organica, *Edit Poly* e *Splines*
- ◆ Ottenere finiture specializzate di *Hard Surface* e infoarchitettura
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere grandi risultati

“

Scegli programmi che ti consentano di fare la differenza nel tuo ambiente di lavoro. Perfeziona le tue abilità nella modellazione 3D ed eccelli nella creazione di macchine con la scultura digitale per videogiochi”





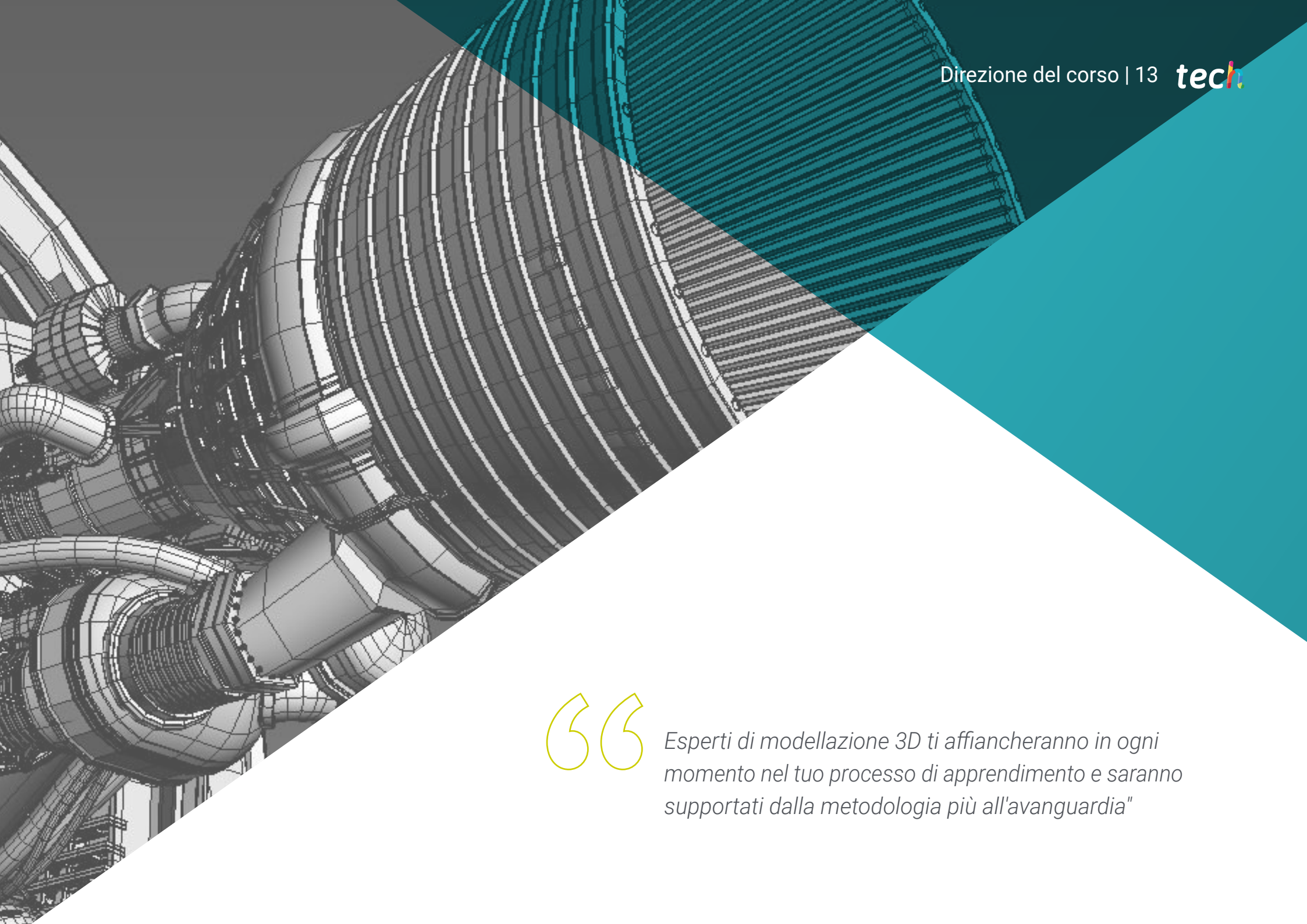
Obiettivi specifici

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e *cyborg*
- ◆ Gestire maschere interne di modellazione
- ◆ Fare evolvere robot, veicoli e Cyborg con il passare del tempo e prendendo in considerazione il loro deterioramento scolpendo forme e utilizzando *Substance Painter*
- ◆ Adattarsi alle estetiche di biomimetica, fantascienza o *Cartoon*
- ◆ Creare uno studio di illuminazione su Arnold
- ◆ Gestire il rendering in estetiche fotorealistiche e non fotorealistiche
- ◆ Lanciare il render di *Wireframe*

03 Direzione del corso

Un personale docente esperto di modellazione 3D, composto da professionisti con una comprovata esperienza, trasmetterà le proprie conoscenze attraverso metodi innovativi e specifici implementati da TECH, per garantire allo studente un apprendimento efficace e che possa al contempo applicarle nel suo lavoro.





“

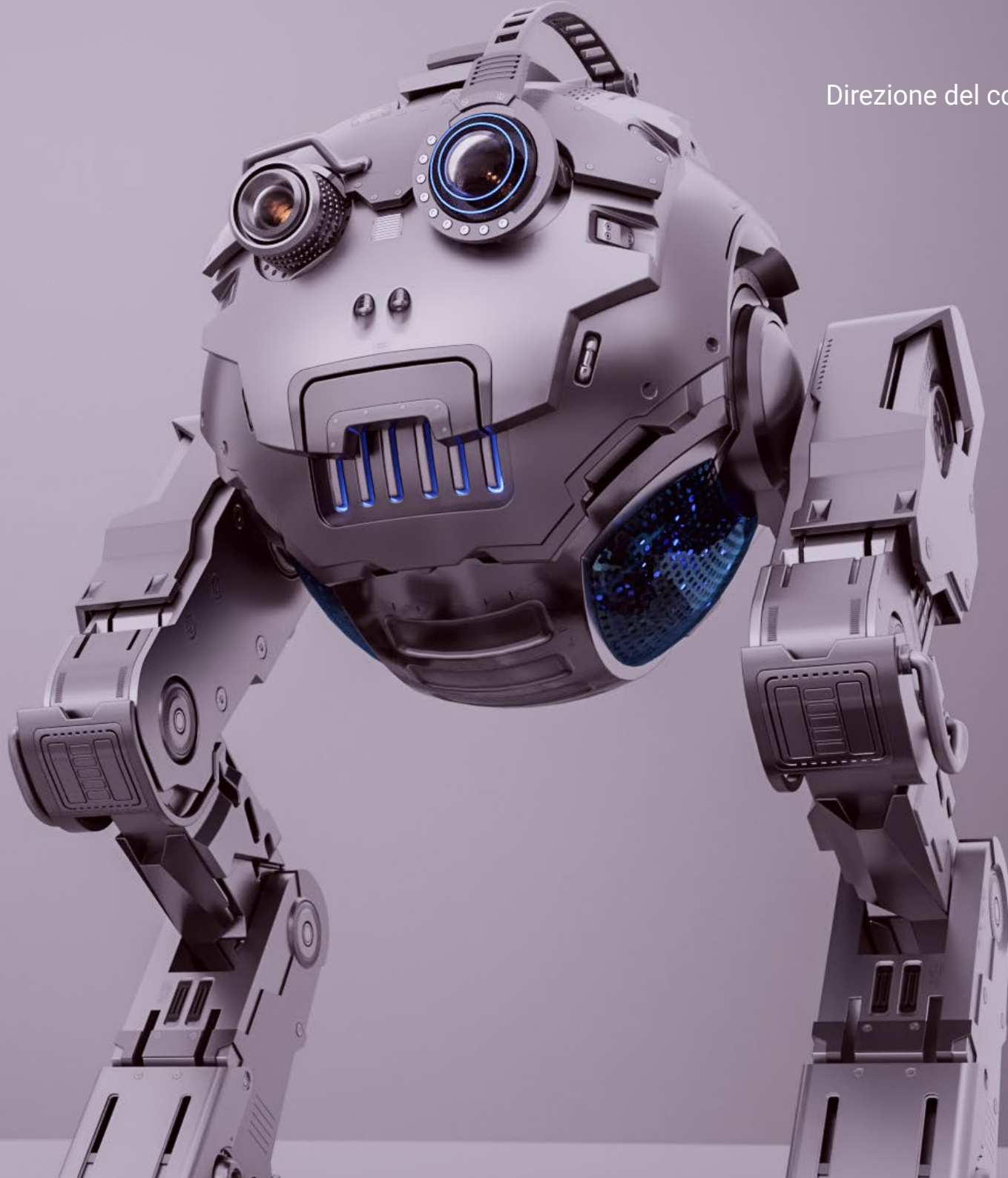
Esperti di modellazione 3D ti affiancheranno in ogni momento nel tuo processo di apprendimento e saranno supportati dalla metodologia più all'avanguardia"

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- *Concept Art* e modellazione 3D presso Slicecore, Chicago
- Videomapping e modellazione presso Rodrigo Tamariz, Valladolid
- Professore Ciclo di Istruzione di livello superiore in Animazione 3D. ESISV, Scuola di Immagine e Sonoro, Valladolid
- Professore Ciclo di Istruzione di livello superiore GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED, Madrid
- Modelli 3D per Vicente Martínez e Loren Fandos, Castellón
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specializzazione Design e Scultura)
- Master in Informatica grafica, giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid



04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario possiede contenuti pratici e teorici specializzati nella creazione di macchine mediante scultura digitale, disponibile dal primo giorno sia per essere consultato che per il download; sviluppato in un ambiente dinamico e sicuro per studiare completamente online in 6 settimane, consentendo allo studente di combinare perfettamente la sua routine attuale con il processo di istruzione professionale. Grazie ai contenuti interattivi, padroneggerai le tecniche e gli strumenti insegnati in modo efficace. La condivisione delle conoscenze nei forum e le sale riunioni con altri professionisti darà un background di rilievo alla tua preparazione.



“

*Creare è la capacità di realizzare
ciò che hai in mente: studiare le
migliori tecniche per farlo come
un vero professionista"*

Modulo 1. Creazione di macchine

- 1.1. Robot
 - 1.1.1. Funzionalità
 - 1.1.2. *Character*
 - 1.1.3. Motricità nella sua struttura
- 1.2. Robot *Despiece*
 - 1.2.1. Pinces IMM e *Chisel*
 - 1.2.2. Insert Mesh e NanoMesh
 - 1.2.3. ZModeler su ZBrush
- 1.3. *Cybord*
 - 1.3.1. Sezionati con le maschere
 - 1.3.2. *TrimAdaptive* e *Dynamic*
 - 1.3.3. Meccanizzazione
- 1.4. Navi e aerei
 - 1.4.1. Aerodinamica e levigati
 - 1.4.2. Texture di superficie
 - 1.4.3. Pulizia della mesh poligonale e dettagli
- 1.5. Veicoli terrestri
 - 1.5.1. Topologia dei veicoli
 - 1.5.2. Modellazione per l'animazione
 - 1.5.3. Cingolati
- 1.6. Trascorrere del tempo
 - 1.6.1. Modelli credibili
 - 1.6.2. Materiali nel tempo
 - 1.6.3. Ossidazioni





- 1.7. Incidenti
 - 1.7.1. Scontri
 - 1.7.2. Frammentazioni di oggetti
 - 1.7.3. Pennelli di distruzione
- 1.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 1.8.1. Biomimesi
 - 1.8.2. *Sci-fi*, distopie, ucronie e utopie
 - 1.8.3. *Cartoon*
- 1.9. *Render Hard Surface* realisti
 - 1.9.1. Scena di studio
 - 1.9.2. Luci
 - 1.9.3. Telecamera fisica
- 1.10. *Render Hard Surface* NPR
 - 1.10.1. *Wireframe*
 - 1.10.2. *Cartoon Shader*
 - 1.10.3. Illustrazione

“Fatti strada nel mercato del lavoro Freelance o aziendale con un programma che ti fornirà conoscenze esclusive sulla scultura digitale. Iscriviti subito e termina il programma in sole 6 settimane”

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***.



“

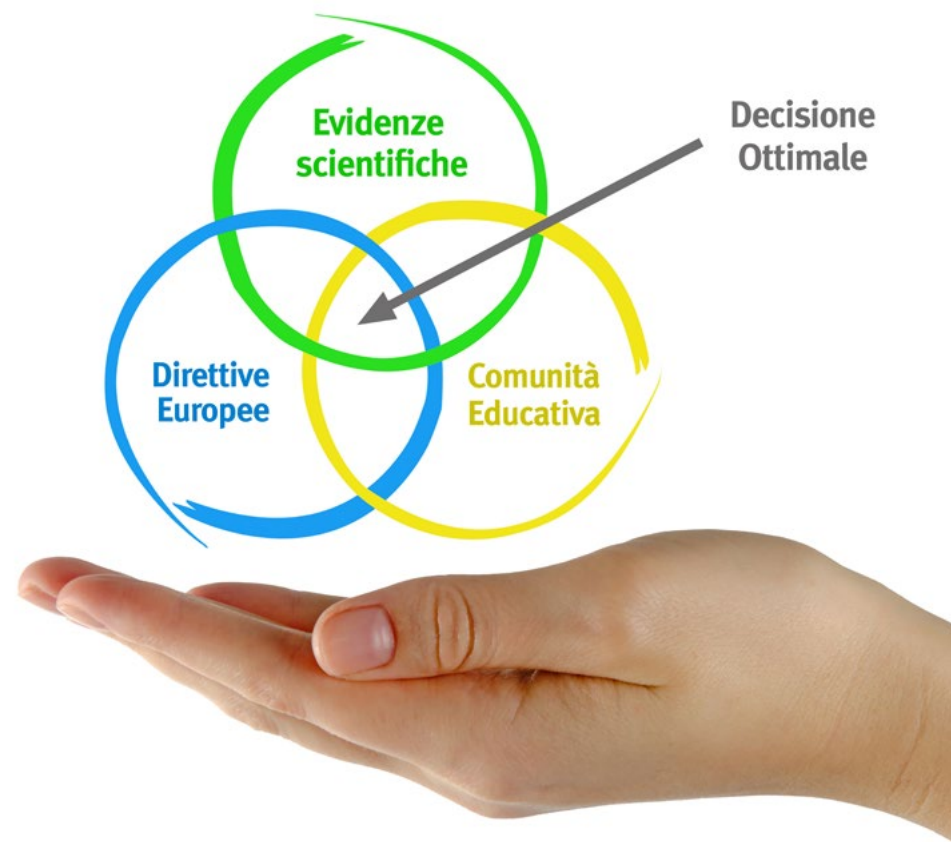
Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

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 di 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 business school 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, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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 8 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.



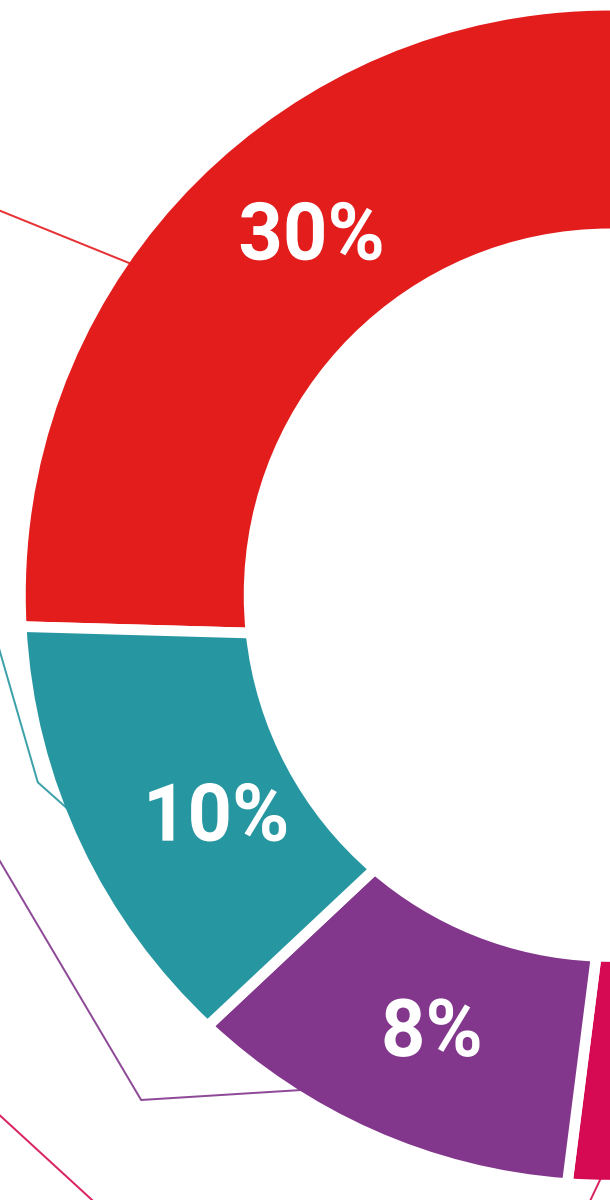
Pratiche di competenze e competenze

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 Creazione di Macchine Mediante 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 Creazione di Macchine Mediante 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** 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 Creazione di Macchine Mediante 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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu



Corso Universitario
Creazione di Macchine
Mediante Scultura Digitale

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

Corso Universitario

Creazione di Macchine Mediante Scultura Digitale

