

# Corso Universitario Hard Surface Modeling per Personaggi





## Corso Universitario Hard Surface Modeling per Personaggi

- » 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/videogiochi/corso-universitario/hard-surface-modeling-personaggi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/hard-surface-modeling-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

In un contesto in cui i videogiochi hanno guadagnato enormemente in qualità grafica e risoluzione, anche le forme, i personaggi e le creature che li compongono si sono evoluti. Uno dei processi più importanti per ottenere un effetto realistico in queste immagini è la modellazione *Hard Surface*, detta anche della superficie dura, dei personaggi. Il crescente utilizzo di questa tecnica evidenzia la necessità di professionisti esperti in questo settore. Uno degli obiettivi principali di questo programma completamente online è quello di introdurre gli studenti a tale tecnica, in modo che possano utilizzarla efficacemente nella loro carriera professionale.







“

*Impara a dare un aspetto realistico ai personaggi e alle creature che crei durante lo sviluppo grafico dei videogiochi"*

Questo Corso Universitario permette di migliorare il modo in cui si utilizzano e si applicano gli strumenti di modellazione tridimensionale *Hard Surface* per i personaggi. Il piano di studi è totalmente incentrato sulla specialità della modellazione *Sculpt* e sull'ideazione di un modello specifico che si concretizza nella parte pratica del programma.

In un approccio di tipo progressivo, l'obiettivo è quello di conoscere a fondo gli strumenti che renderanno possibile il lavoro, nonché di comprendere il modo in cui gli elementi accessori del personaggio possono intervenire nel concept.

Il contenuto è incentrato sulla comprensione di come gli oggetti di scena dei personaggi intervengono e si integrano nel concetto. Particolare enfasi viene data anche al processo di apprendimento della pulizia delle mesh, un elemento indispensabile nella modellazione 3D e nella sua esportazione.

Lo scopo di questo programma è infine che lo studente sia in grado di presentare un modello di personaggio *Hard Surface*, mettendo in pratica tutte le conoscenze e le nozioni acquisite.

Migliorare le competenze nella modellazione tridimensionale *Hard Surface* per i personaggi è ora possibile in modalità completamente online grazie a questo Corso Universitario di 6 settimane. Questo programma fornisce l'accesso alle risorse pedagogiche in modo che gli studenti possano progredire con i contenuti secondo il proprio ritmo e senza che ciò interferisca coi loro impegni.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in Modellazione *Hard Surface* per i personaggi
- ◆ 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
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Accedi a tutti i contenuti e al materiale multimediale di questo Corso Universitario e rilancia la tua carriera professionale nel settore della modellazione Hard Surface per i personaggi"*

“

*Diventa un esperto nel dare un effetto realistico ai personaggi e alle creature che generi per creare un videogioco”*

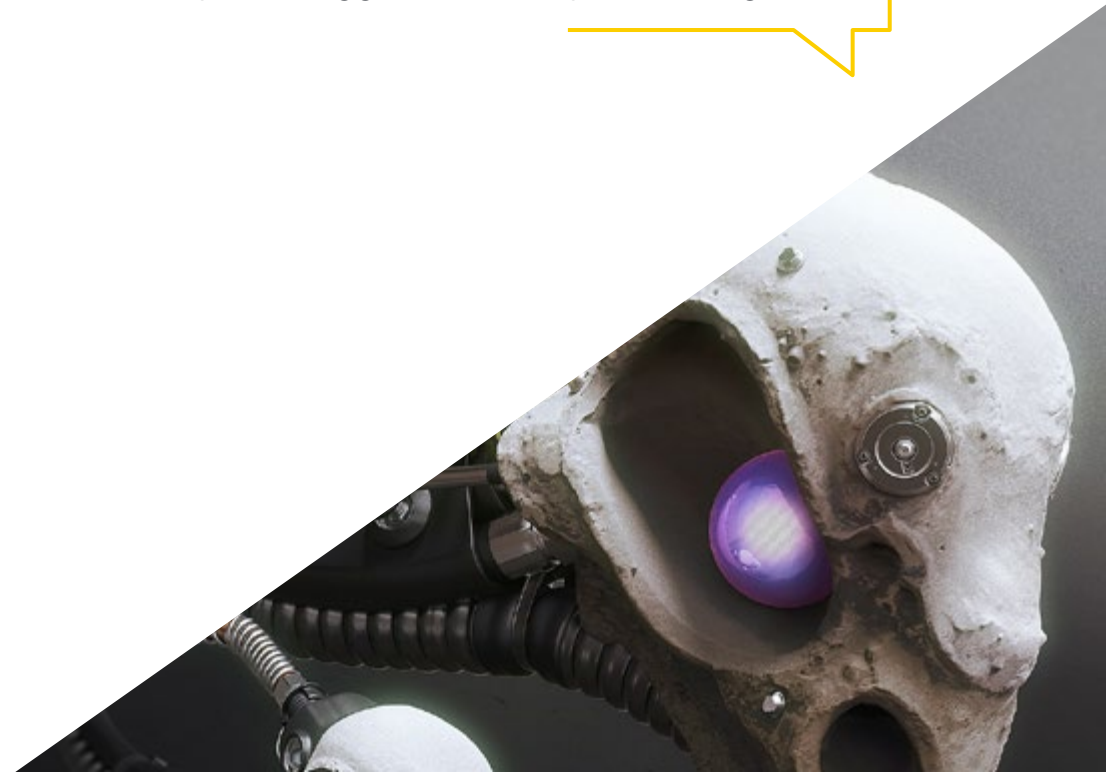
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*In questo Corso Universitario realizzerai un modello specifico per un personaggio o una creatura e metterai alla prova tutte le tue abilità.*

*Scoprite un'altra dimensione della modellazione Hard Surface applicata a personaggi e creature per i videogiochi.*





# 02 Obiettivi

L'acquisizione di conoscenze nella modellazione di *Hard Surface* per i personaggi è facilitata da questo programma di studio davvero ben strutturato, che mira a fornire ai creatori di videogiochi le competenze necessarie per ricreare un effetto realistico nei personaggi e nelle creature che progettano. Un programma che copre le linee principali da padroneggiare per diventare veri esperti del settore, come approvato dal personale direttivo e docente. Gli obiettivi sono adattati alle esigenze degli studenti.







“

*Grazie a questo programma di studi unico,  
acquisirai le migliori competenze nella  
Modellazione Hard Surface per i personaggi”*



## 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*

“

*Entra nell'emozionante mondo della Modellazione Hard Surface per i personaggi grazie a questo Corso Universitario davvero completo”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Integrare il funzionamento della modellazione *Sculpt*
- ◆ Avere una conoscenza completa degli strumenti che possono migliorare le proprie capacità
- ◆ 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

Un eccellente personale direttivo e docente si occupa di questo Corso Universitario. Si tratta di professionisti che hanno maturato la loro carriera nel campo dell'insegnamento e che affiancheranno gli studenti durante tutto il processo di apprendimento. Il programma è stato ideato grazie all'esperienza del personale docente e si concentra sulla necessità di rispondere alle richieste del mercato: fornire esperti designer in ambito di grafica e sviluppo di immagini per i videogiochi. Oltre a un ampio curriculum vitae, possono vantare studi e ricerche specialistiche.



“

*Un personale docente completo ti consiglierà  
nel corso del programma di studi per  
rispondere alle sfide di un settore che  
richiede veri e propri esperti”*

## Direzione



### Dott. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 anni di esperienza nella modellazione 3D Aeronautica
- 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
- Menzione d'onore ricevuta nel Concorso Mendoza Late
- Espositore al Salone Regionale delle Arti Visive Vendimia
- Seminario di Composizione Digitale. Università Nazionale di Cuyo
- Congresso Nazionale sul Design e la Produzione. CPRODI





# 04

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario è suddiviso in 10 sezioni diverse. La prima si concentra sulla presentazione degli strumenti più utili e delle loro diverse configurazioni per affrontare lo sviluppo della modellazione *Hard Surface*, mentre le altre sezioni approfondiscono la parte pratica della creazione di un personaggio da zero e dei suoi relativi complementi. Si impara anche a realizzare la rifinitura finale e la messa in posa del modello. Dallo studio degli strumenti all'elaborazione del modello specifico di un personaggio, questo programma è assolutamente completo.







“

*Dallo studio degli strumenti, dei pennelli e delle impostazioni all'elaborazione di una specifica modellazione del personaggio, questo è il Corso Universitario ideale per approfondire la Modellazione Hard Surface per i personaggi"*



## Modulo 1. Modellazione *Hard Surface* per i personaggi

- 1.1. ZBrush
  - 1.1.1. ZBrush
  - 1.1.2. Capire com'è 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*

“

*Grazie a una sezione teorica e ad altre di taglio eminentemente pratico, con questo Corso Universitario imparerai a dare maggiore realismo ai tuoi personaggi e alle tue creature nella composizione dei videogiochi"*



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:



#### 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.



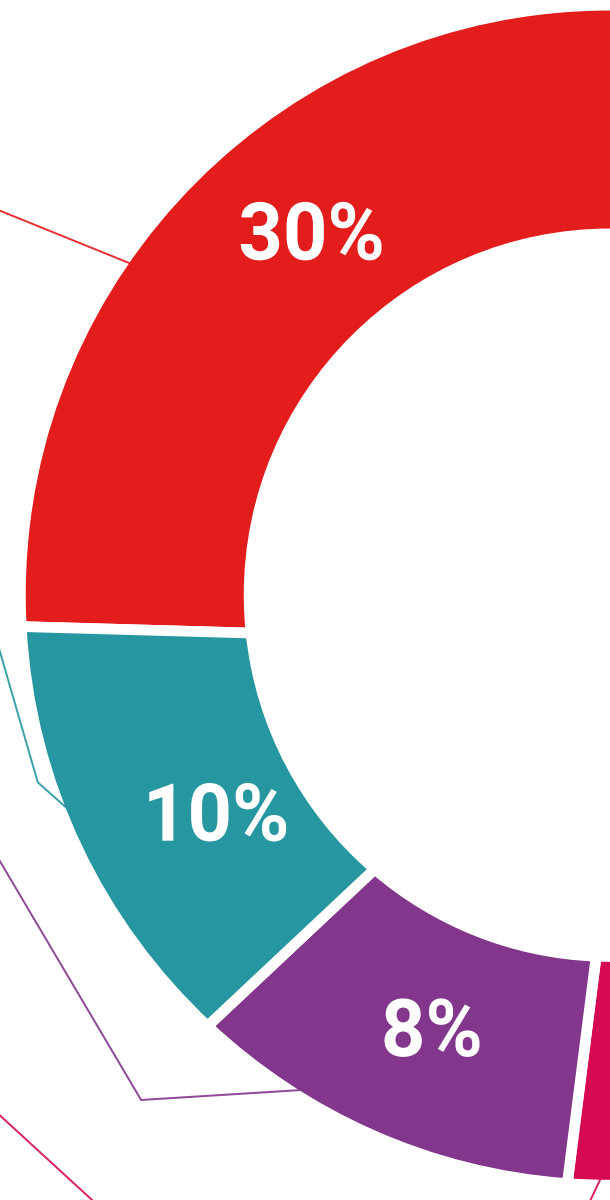
#### Pratiche di competenze e competenze

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.

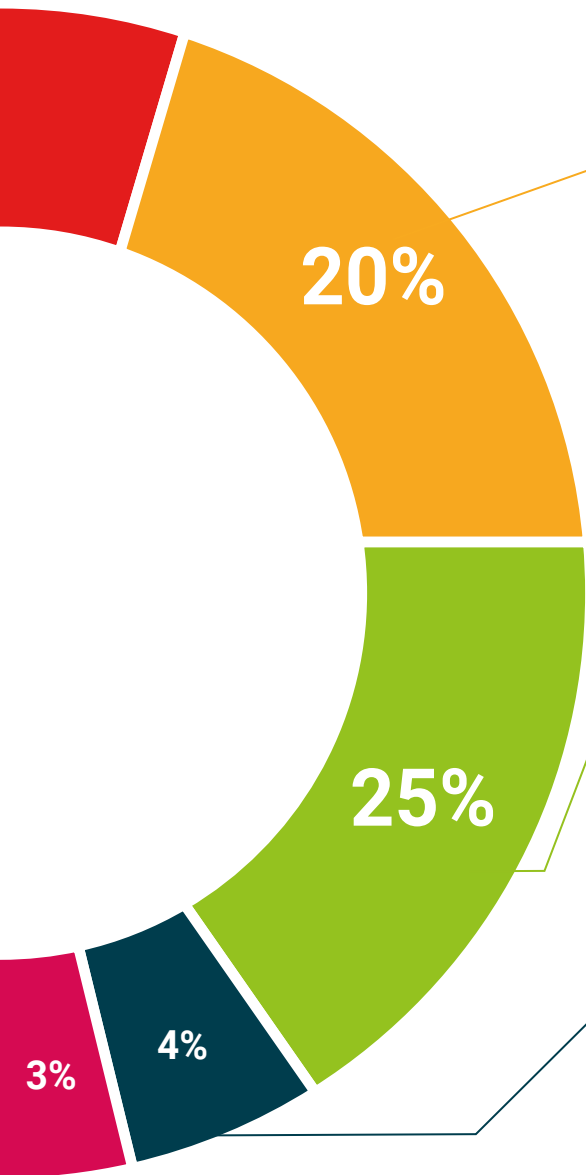


#### Letture complementari

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 Hard Surface Modeling per Personaggi 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 Hard Surface Modeling per 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 Hard Surface Modeling per 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**  
Hard Surface Modeling  
per Personaggi

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

# Corso Universitario

## Hard Surface Modeling per Personaggi

