

Corso Universitario

Texturing per la Scultura Digitale



Corso Universitario Texturing per la 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/texturing-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

Una delle caratteristiche che più affascina gli appassionati di videogiochi è il realismo che questi riescono a esprimere, la capacità di mettere in risalto la creatività artistica, musicale e visiva. I videogiochi stanno diventando sempre più professionali in termini di grafica, storia e composizione generale. L'implementazione della scultura digitale in questo settore ha reso essenziale padroneggiare le tecniche e gli strumenti per realizzare una scultura veramente professionale, così come i materiali, per avere delle eccellenti lavorazioni finali. Ma per poterci veramente riuscire, il professionista deve tenersi sempre aggiornato. A partire da tale esigenza, nasce il presente programma, con cui lo studente imparerà in sole 6 settimane le tecniche scultoree più utilizzate nella modellazione attuale grazie a una metodologia 100% online e alla guida di esperti del settore.



“

Potrai migliorare le tue competenze in tre grandi programmi del settore come ZBrush, Substance painter e 3ds Max, in modo da ottenere finiture fotorealistiche”

Negli ultimi anni il concetto di modellazione è cambiato radicalmente, tanto che oggi il texturing non può essere separato dalla modellazione e viceversa, poiché queste due fasi di sviluppo coesistono simbioticamente. Per realizzare una scoltitura veramente professionale, è necessario che le coordinate delle texture, così come i materiali, abbiano come risultato finale un'ottima finitura. Grazie a ciò, è possibile ottenere la stessa modellazione con diversi livelli di poligonazione e acquisire queste informazioni come texture.

In questo Corso Universitario, il professionista padroneggerà la fase di texturing, nonché i sistemi di esportazione standard tra i diversi programmi, che lo aiuteranno a sfruttare le grandi qualità di ciascun *software* a operare in modo efficiente in sistemi integrati nei team di lavoro. Utilizzerà programmi per gestire le texture con *software* liberi per estrarre tutte le mappe necessarie da un progetto e comprendere la filosofia del texturing.

Imparerà anche a dipingere le geometrie direttamente con programmi come *ZBrush*, *3ds Max* e con uno dei più grandi software degli ultimi tempi, utilizzato nei maggiori blockbuster cinematografici, nei VFX e nei giochi AAA, come *Substance painter*, con il quale potrà raggiungere una finitura veramente fotorealistica. Svilupperà la modellazione organica con *ZBrush* con un'elevata qualità di dettaglio che sarà in grado di integrare in un programma pionieristico di infoarchitettura come *Lumion*.

In sole 6 settimane e attraverso una metodologia di studio innovativa e totalmente *online*, il professionista sarà in grado di conseguire così una qualifica accademica. Potrà specializzarsi in maniera efficace semplicemente utilizzando un dispositivo con connessione a internet e con il supporto di un personale docente esperto, che gli consentirà di raggiungere gli obiettivi di crescita professionale in tempi rapidi e in tutta sicurezza.

Questo **Corso Universitario in Texturing per la Scultura Digitale** 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 3D e scultura digitale
- ◆ 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



Se sei un professionista o hai esperienza nel campo della progettazione 3D e vuoi migliorare le tue competenze, questo è il Corso Universitario che fa per te"

“

Impara a dipingere le geometrie in modo diretto con programmi come ZBrush, 3ds Max e Substance painter in modo da ottenere un'ottima finitura fotorealistica"

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.

Acquisisci familiarità con vari tipi di software gratuiti e con i loro strumenti di gestione delle texture, per estrarre tutte le mappe necessarie per il tuo progetto.

Studia al tuo ritmo, grazie alla metodologia completamente online e basata sul relearning implementata da TECH.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Texturing per la Scultura Digitale è quello di fornire tutte le conoscenze del settore, quali l'uso di *software* e strumenti specifici, tali da condurre il professionista ad ottenere risultati unici nei propri progetti. Il programma apre quindi le porte della professionalizzazione a tutti coloro che lavorano o hanno avuto esperienza nella progettazione 3D e nell'infoarchitettura, come *Art Designer*, *Technical Artist*, generalisti 3D, modellatori, texturizzatori, illuminatori o *concept artist* e che vogliono farsi strada nell'industria dei videogiochi.



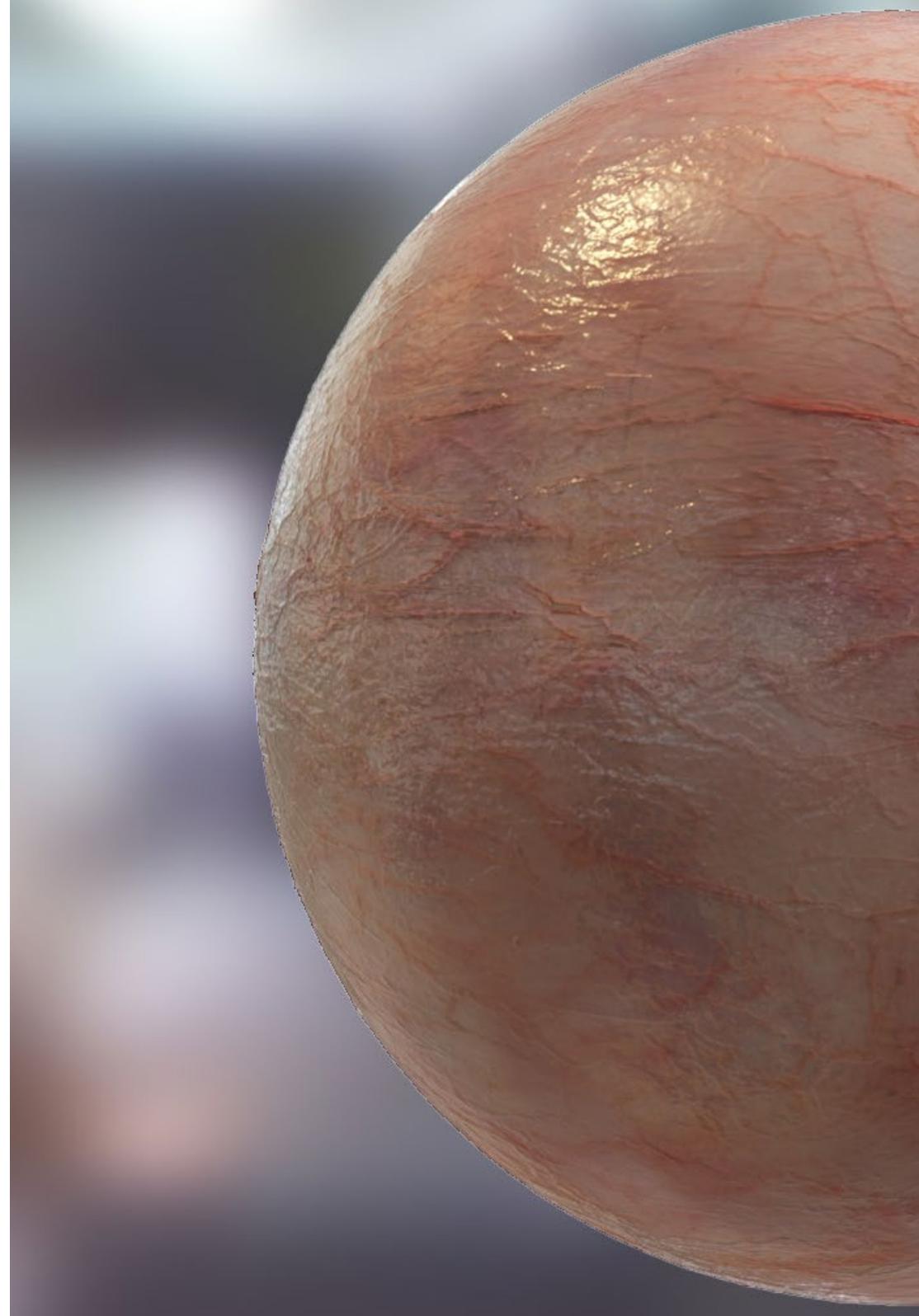
“

Ti piace il mondo dei videogiochi e vuoi specializzarti nel tuo lavoro? Allora questo è il Corso Universitario che fa per te. Iscriviti adesso e inizia a studiare in modalità interamente online”



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Comprendere il texturing avanzato di sistemi realistici PBR e non fotorealistici per migliorare i progetti di scultura digitale
- ◆ Gestire e utilizzare sistemi avanzati di modellazione organica, *Edit poly* e *Splines*
- ◆ Ottenere finiture specialistiche per *hard surface* e infoarchitettura
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e videoludica per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Utilizzare le mappe texture e i materiali PBR
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare un *software* per la generazione di mappe
- ◆ Fare il baking delle texture
- ◆ Saper usare il texturing per migliorare la nostra modellazione
- ◆ Usare in modo complesso i sistemi di importazione/esportazione tra i programmi
- ◆ Utilizzare a livello avanzato *Substance Painter*

“

Il settore dei videogiochi è inarrestabile, approfitta della crescita dell'industria e scegli di specializzarti in aree specifiche"

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato un personale docente di alto livello composto da professionisti esperti in modellazione 3D, che trasmetteranno le loro conoscenze attraverso la metodologia più innovativa basata sul *relearning* e su una molteplicità di risorse multimediali, in modo che lo studente apprenda efficacemente gli argomenti di studio e riesca infine a integrarli nel proprio lavoro professionale. In questo modo, si assicura che il processo di apprendimento avvenga correttamente.



“

*Specializzati con l'aiuto di esperti
in un sistema online sicuro”*

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- ◆ Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- ◆ Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in Animazione 3D. Scuola di Immagine e Suono dell'ESISV. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- ◆ Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ◆ Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- ◆ Laurea in Belle Arti conseguita presso l'Università di Salamanca (indirizzo Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma sul Texturing per la Scultura Digitale è suddiviso in contenuti pratici e teorici, disponibili in un contesto *onlinedinamico* e sicuro, che consente allo studente di acquisire le conoscenze più avanzate e aggiornate in materia di modellazione 3D e rifiniture professionali da approfondire nel settore dei videogiochi. Lo studente potrà partecipare a comunità di specialisti, attraverso forum, sale riunioni e chat private, e potrà scaricare il programma per consultarlo offline.



“

TECH è la prima università digitale che combina il Metodo Casistico di Harvard con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione: il Relearning”

Modulo 1. Texturing per la scultura digitale

- 1.1. Texturing
 - 1.1.1. Modificatori di texture
 - 1.1.2. Sistemi *compact*
 - 1.1.3. Slate gerarchia di nodi
- 1.2. Materiali
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR fotorealistici
 - 1.2.3. Non fotorealistici. *Cartoon*
- 1.3. Texture PBR
 - 1.3.1. Texture procedurali
 - 1.3.2. Mappe di colore, albedo e *diffuse*
 - 1.3.3. Opacità e specularità
- 1.4. Miglioramenti alle mesh
 - 1.4.1. Mappa normale
 - 1.4.2. Mappatura di spostamento
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestori di texture
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* e sistemi *online*
 - 1.5.3. Scansione della texture
- 1.6. UVW e *baking*
 - 1.6.1. *Baking* di texture *hard surface*
 - 1.6.2. *Baking* di texture organiche
 - 1.6.3. Unioni di *baking*



- 1.7. Esportazioni e importazioni
 - 1.7.1. Formati delle texture
 - 1.7.2. Fbx, obj e stl
 - 1.7.3. Suddivisione e *Dinamesh*
- 1.8. Pittura delle mesh
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. *ZBrush* con *Substance Painter*
 - 1.9.2. Mappe di texture *low poly* con dettagli *high poly*
 - 1.9.3. Lavorazione del materiale
- 1.10. *Substance Painter* avanzato
 - 1.10.1. Effetti realistici
 - 1.10.2. Migliorare il *baking*
 - 1.10.3. Materiali SSS, pelle umana

“*Scopri le ultime tendenze applicate nel mercato e il workflow dell'industria dei videogiochi. Iscriviti subito e conseguì la tua qualifica 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***.





“

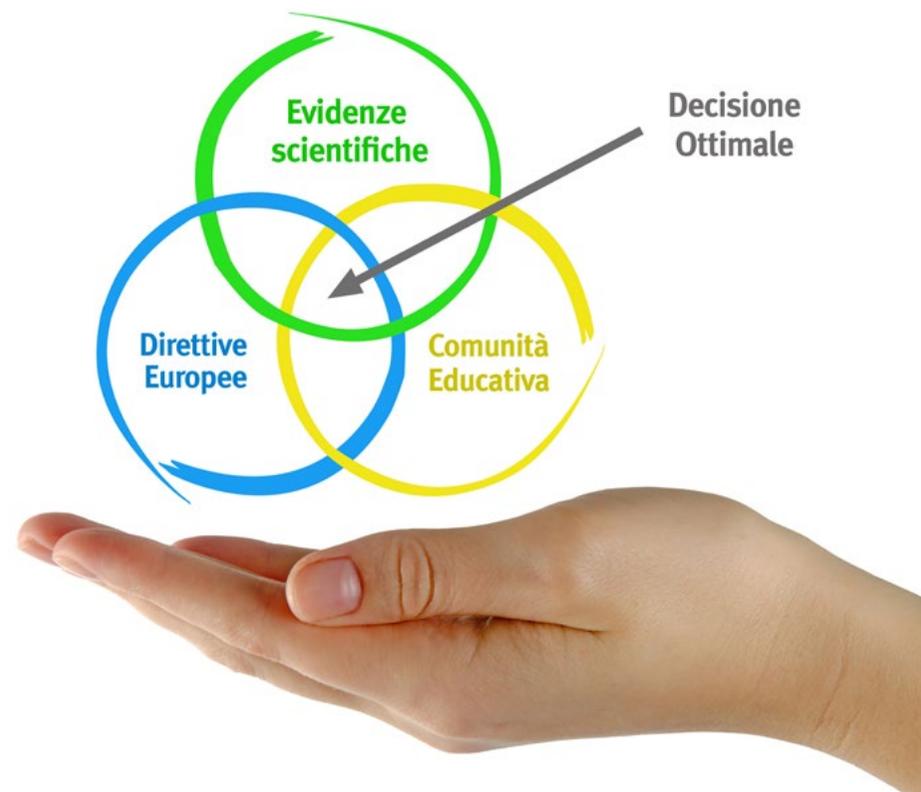
Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

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:



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 Texturing per la Scultura Digitale 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 Texturing per la Scultura Digitale** possiede il programma scientifico 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 Texturing per la Scultura Digitale

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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Texturing per la
Scultura Digitale

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

Corso Universitario

Texturing per la Scultura Digitale

