

Corso Universitario Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale





Corso Universitario Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale

- » 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/zbrush-arte-realta-virtuale

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

I *Gamer* richiedono alle principali aziende dell'industria dei Videogiochi di Realtà Virtuale un maggiore realismo nei propri titoli. Per rispondere a queste esigenze è necessario disporre di creatori grafici professionisti e qualificati che abbiano una perfetta padronanza dei principali software presenti sul mercato. Zbrush è uno dei programmi che consentono ai professionisti di creare modellazioni di alto livello nel settore. La metodologia di insegnamento 100% online, la varietà di risorse audiovisive e i casi di studio consentiranno agli studenti di acquisire competenze che apriranno loro le porte nel campo dei videogiochi VR.





“

Impara a scolpire e dipingere le tue creazioni artistiche con Zbrush, grazie a questo Corso Universitario"

Il Corso Universitario in Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale è rivolto ai professionisti della grafica che desiderino portare la loro modellazione 3D nei videogiochi a un altro livello. I principali studi hanno creatori che lavorano con i principali programmi di modellazione. Ragion per cui questa qualifica si rivolge a studenti che siano alla ricerca di una specializzazione e un miglioramento della propria preparazione.

Questo corso si concentra su uno dei programmi più intuitivi e importanti della modellazione 3D. Analizzerà i suoi strumenti per scolpire: *Polymesh*, *Subtools* o *Gizmo* 3D. Inoltre, gli studenti si familiarizzeranno con la creazione di oggetti semplici per realizzare una modellazione più complessa utilizzando i *booleani*. *Brushstrokes*, uno dei punti di forza di questo programma, verrà trattato durante questo insegnamento.

Si tratta di un'ottima opportunità per i professionisti che desiderino combinare la loro carriera con uno studio che possiede contenuti didattici aggiornati, grazie alla modalità 100% online. Gli studenti hanno inoltre a disposizione un'ampia gamma di risorse multimediali e casi di studio che li aiuteranno ad acquisire conoscenze e specializzazioni che li distingueranno dalla concorrenza.

Questo **Corso Universitario in Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ 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
- ◆ 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 portatile provvisto di connessione a internet



Entra a far parte di uno studio e padroneggia i migliori software per scolpire le tue creazioni 3D rivolte al settore dei videogiochi VR”

“

Grazie a questo Corso Universitario è possibile raggiungere un livello di dettaglio nella modellazione 3D superiore a quello di videogiochi come Batman: Arkham Asylum”

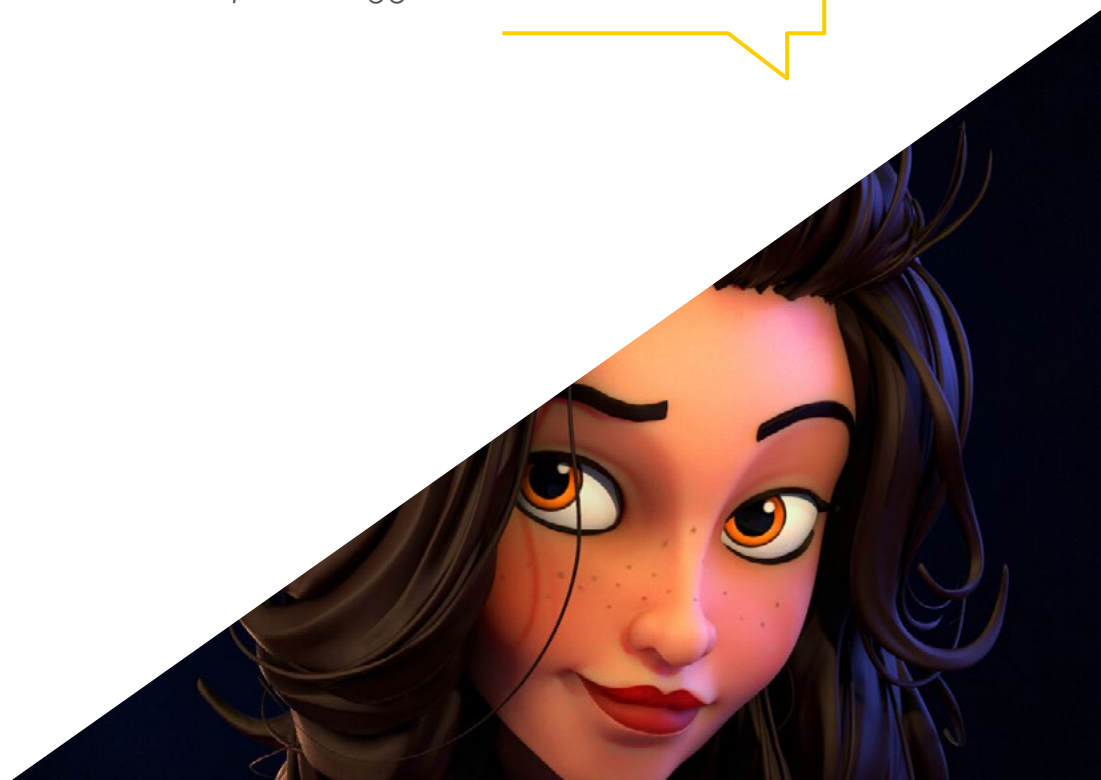
La libertà creativa che Zbrush consente con i suoi pennelli è impareggiabile. Sfrutta il tuo potenziale in questo Corso Universitario.

Grazie a questo software potrai ottenere un realismo inimmaginabile nei tuoi personaggi e scenari con Zbrush.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti 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 accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario mira a far sì che il professionista aggiorni le proprie conoscenze per creare una scultura eccellente. Gli studenti impareranno quindi a trasformare la modellazione *Low Poly* in *High Poly*, a creare qualsiasi tipo di mesh e a padroneggiare i pennelli *IMM* e *Curve*. Il personale docente esperto nel campo del Graphic Design e della creazione di Videogiochi basati sulla Realtà Virtuale fornirà le linee guida e gli aspetti chiave per concludere questo corso con la garanzia di padroneggiare il programma standard dell'industria dei Videogiochi.





“

*Diventa il professionista del Design artistico
che creerà i personaggi più potenti e realistici
per l'industria dei videogiochi in VR”*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il *baking* in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un *dossier* e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





Obiettivi specifici

- ◆ Poter creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare la modellazione
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare l'uso dei pennelli IMM e Curve
- ◆ Eseguire una modellazione *Low poly a High Poly*
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità

“

I casi di studio presentati in questo programma ti saranno di grande utilità durante l'intero corso"

03

Direzione del corso

TECH seleziona con cura il proprio personale docente per offrire agli studenti un'istruzione di qualità per tutti. Con questa filosofia, in questo programma è stato prescelto un team di professionisti specializzati nel campo del Graphic Design e della creazione di videogiochi, la cui esperienza fornirà una visione in linea con gli ultimi sviluppi di un settore in continua trasformazione tecnologica.



A photograph of a stone archway in a landscape with rolling hills. The archway is made of rough-hewn stones and is partially ruined. The landscape beyond the arch is hazy and features rolling hills under a cloudy sky. The image is partially obscured by a teal diagonal graphic element.

“

In questo Corso Universitario un team di docenti specializzati ed esperti nel campo del Graphic Design ti aiuterà a lanciare le tue creazioni 3D in uno dei settori più richiesti al giorno d'oggi"

Direzione



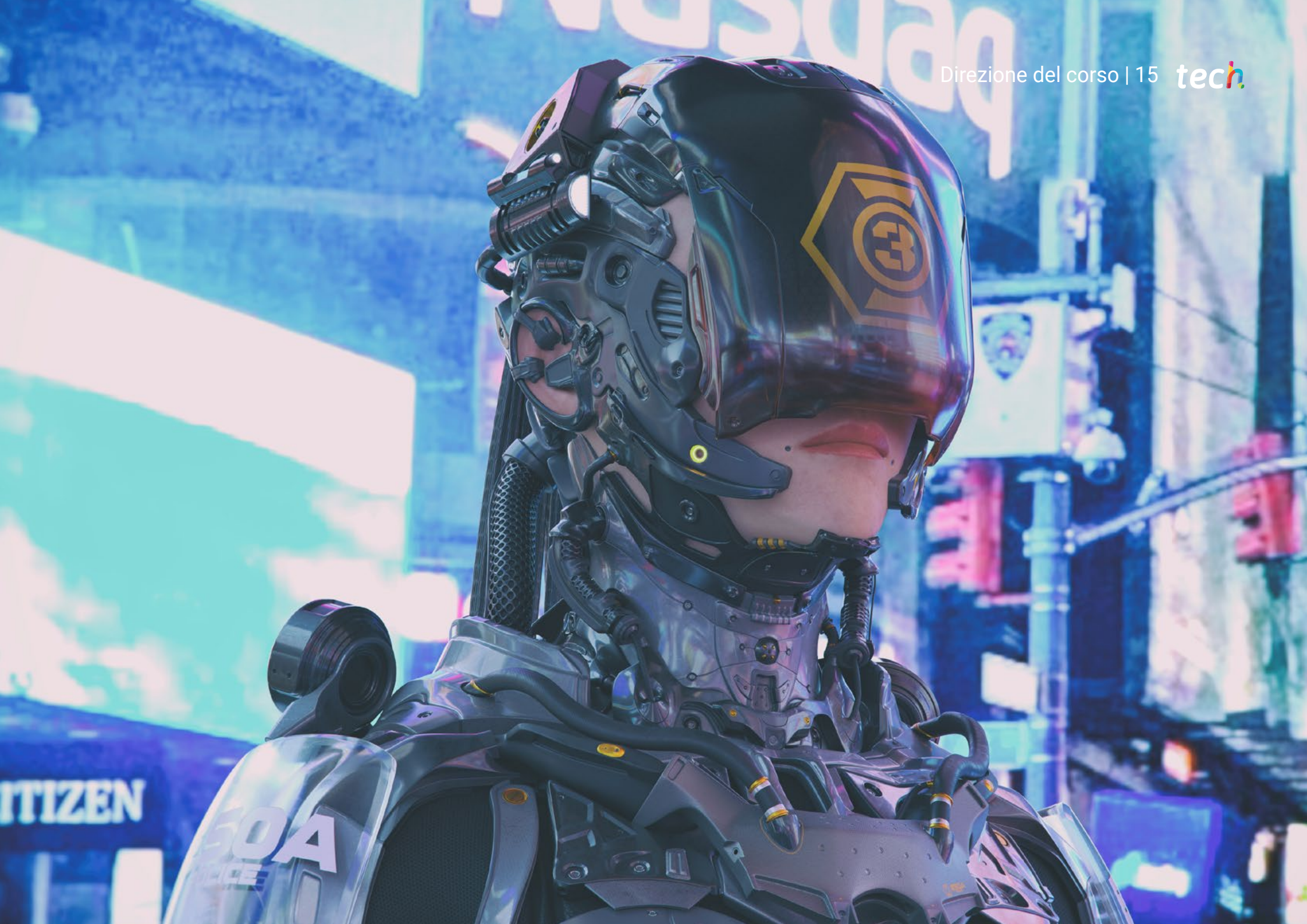
Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

Personale docente

Dott. Morro, Pablo

- Artista 3D specializzato in modellazione, VFX e texture
- Artista 3D presso Mind Trips
- Laurea in Creazione e progettazione di videogiochi presso l'Università Jaume I



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario è stato preparato rigorosamente da un personale docente che conosce perfettamente il programma standard usato nel settore dei Videogiochi VR. Il programma si rivolge ai professionisti del Graphic Design che cercano la perfezione e la qualità nelle loro creazioni artistiche. Analizza perciò in dettaglio ciascuno degli strumenti offerti da questo software per gestire a un alto livello la scultura e la pittura dei personaggi, nonché gli scenari che comporranno il progetto del videogioco 3D. Il sistema *Relearning* e i contenuti interattivi utilizzati da TECH Università Tecnologica favoriranno l'apprendimento e la specializzazione degli studenti.



“

Un Corso Universitario rivolto ai perfezionisti del realismo dei personaggi e degli scenari dei Videogiochi di Realtà Virtuale”

Modulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. Subtools
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Creazione di mesh
 - 1.2.1. Quick Mesh e primitive
 - 1.2.2. Mesh Extract
 - 1.2.3. Boolean
- 1.3. Modellazione
 - 1.3.1. Simmetria
 - 1.3.2. Pennelli principali
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. Maschere
 - 1.4.1. Menu Pennelli e maschere
 - 1.4.2. Maschere sui pennelli
 - 1.4.3. Polygroups
- 1.5. Scultura di *proporganico*
 - 1.5.1. Scultura *LowPoly*
 - 1.5.2. Scultura *LowPoly* evoluzione
 - 1.5.3. Scultura *LowPoly* finale
- 1.6. Pennelli IMM
 - 1.6.1. Controller
 - 1.6.2. Insert *Multi Mesh*
 - 1.6.3. Creazione di pennelli IMM
- 1.7. Pennelli *Curve*
 - 1.7.1. Controller
 - 1.7.2. Creazione di pennelli *Curve*
 - 1.7.3. Pennelli IMM con curve





- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. *Suddivisioni e Dynamic Subdivisions*
 - 1.8.2. *HD-geometry*
 - 1.8.3. *Rumore di proiezione*
- 1.9. *Altri tipi di mesh*
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. *Scultura di prop organici High Poly*
 - 1.10.1. *Scultura di prop*
 - 1.10.2. *Scultura di prop evoluzione*
 - 1.10.3. *Scultura di prop finale*



Acquisisci il controllo e la gestione essenziale di un programma indispensabile nei principali studi di Videogiochi basati sulla Realtà Virtuale"

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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale 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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale** 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 Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale**
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

tech università
tecnologica

Corso Universitario Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Corso Universitario Zbrush per l'Arte nella Realtà Virtuale

