Corso Universitario
Blender nel Settore 3D

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Corso Universitario
Blender nel Settore 3D

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/blender-settore-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

Lo strumento per eccellenza per qualsiasi tipo di lavoro di modellazione 3D nei videogiochi è Blender. È infatti possibile scolpire, texturizzare o addirittura retopologizzare qualsiasi tipo di figura 3D in modo semplice e diretto. Per avere veramente successo nel settore della progettazione di videogiochi in 3D, è essenziale che i professionisti abbiano una conoscenza approfondita di questo strumento, poiché sarà il loro principale ausilio operativo per la stragrande maggioranza dei progetti. Questa qualifica di TEC offre un'opportunità unica agli studenti di apprendere i segreti più nascosti di Blender e di migliorare significativamente le loro capacità lavorative e le loro possibilità di crescita.

Potresti aver già usato Blender, ma questo Corso Universitario ti porterà a un nuovo livello di comprensione di questo strumento"

Il designer 3D nel campo dei videogiochi deve gestire molti strumenti come Maya, ZBrush o Substance Painter nel corso della sua carriera professionale. Questi programmi complessi a volte portano via molto tempo di lavoro che potrebbe essere ridotto trasferendo le attività a uno strumento più versatile come Blender.

Grazie a un uso completo ed esaustivo di Blender, il designer può alleggerire in modo significativo il proprio carico di lavoro ed essere più efficiente, in quanto può realizzare piccoli ritocchi di base dei modelli e trasferirli al resto degli strumenti per perfezionarli.

Per tale motivo, questo Corso Universitario affronta le differenze tra Blender e software come ZBrush o Maya, grazie ai quali lo studente potrà capire meglio quando utilizzare ciascuno di questi programmi. Migliorando il proprio workflow, sarà in grado di svolgere un maggior numero di compiti e di essere più utile in un settore competitivo in cui è possibile distinguersi dimostrando efficienza e versatilità.

Il programma è offerto in formato 100% online, il che consente agli studenti la flessibilità di combinarlo con altri lavori professionali o impegni personali. Non è richiesto inoltre alcun elaborato finale, il che riduce notevolmente il carico didattico.

Questo **Corso Universitario in Blender nel Settore 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel campo della modellazione 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

Questo Corso Universitario in Blender ti fornirà la soluzione per l'efficienza lavorativa di cui hai bisogno per diventare un eccellente e rispettabile designer 3D"

Imparando i segreti di Blender capirai molto meglio l'intero processo di creazione di qualsiasi modello 3D, migliorando anche le tue capacità"

Potrai trarre il massimo da uno degli strumenti grafici più diffusi al mondo grazie al suo spirito open-source.

Sarai affiancato da professionisti che cercano la tua stessa cosa: avere successo e fare carriera nel settore della progettazione 3D per i videogiochi.

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.

02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è quello di istruire gli studenti su tutti i dettagli, i trucchi e le possibilità offerte dallo strumento Blender. Ciò consentirà loro di migliorare il proprio workflow, poiché sapranno esattamente quali processi sono più facili da eseguire in Blender e quali, più complessi, richiedono strumenti specializzati. Il loro valore professionale aumenterà e potranno quindi candidarsi con più facilità a posti di lavoro migliori all'interno del settore.

Hai a disposizione la possibilità di crescere a livello professionale avvalendoti di uno degli strumenti più diffusi del settore"

Obiettivi generali

- Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- Creare un workflow 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

- Acquisire dimestichezza con il software
- Acquisire conoscenze di Maya, ZBrush e Blender per creare modelli straordinari
- Approfondire il sistema di nodi di Blender per creare *Shader* e materiali diversi
- Renderizzare i modelli di pratica di Blender con i due tipi di motori di rendering Eevee e Cycles

Riuscirai a raggiungere agevolmente gli obiettivi prefissati grazie all'uso razionale di Blender nel tuo lavoro quotidiano"

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario si avvale di un gruppo di professionisti esperti nell'uso di tutti gli strumenti di progettazione 3D applicati al settore dei videogiochi. Grazie alla loro comprensione globale, sanno istruire correttamente lo studente sull'uso corretto di ciascuno di essi, optando per l'opzione preferita di Blender quando il lavoro può essere semplificato e velocizzato.

I migliori professionisti dell'industria 3D si trovano in TECH. Non perdere l'opportunità di specializzarti con loro nel settore videoludico"

Direttrice ospite internazionale

Joshua Singh è un eccezionale professionista con oltre 20 anni di esperienza nel settore dei videogiochi, riconosciuto a livello internazionale per le sue capacità nella direzione dell'arte 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 game design. Inoltre, la sua esperienza comprende lo sviluppo visivo sia in 2D che in 3D e si distingue per la sua capacità di risolvere i problemi in modo collaborativo e riflessivo negli ambienti di produzione.

Inoltre, in qualità di Art Director della Marvel Entertainment, ha collaborato e guidato team di artisti d'élite, garantendo che le opere soddisfino gli standard di qualità richiesti. Ha anche lavorato come Main Character Artist presso Proletariat Inc., dove ha creato un ambiente sicuro per la sua squadra ed è stato responsabile di tutti i beni dei personaggi nei videogiochi.

Con un curriculum eccezionale, 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 nel settore. Senza dimenticare il suo passaggio per grandi e famose aziende, come Blizzard Entertainment e Riot Games, in cui ha lavorato come Senior Character Artist. E, tra i suoi progetti più importanti, spicca la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.

La sua capacità di unificare la visione di Prodotto, Ingegneria e Arte è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nel settore, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa Gnomon School of VFX ed è stato presentatore in eventi rinomati come il Tribeca Games Festival e il Summit ZBrush.

D. Singh, Joshua

- Direttore artistico alla Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di personaggi principali in Proletariat Inc.
- Direttore artistico presso Wildlife Studios
- Direttore artistico di Wavedash Games
- Artista di personaggi senior in Riot Games
- Artista di personaggi senior alla Blizzard Entertainment
- Artista in Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi generali della Dixie State University
- Laurea in Graphic Design presso l'Eagle Gate Technical College

Grazie a TECH potrai apprendere con i 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 di Animazioni 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)

SPITFIRE WHEELS - FORMULA FOUR - 99DU - TABLET SHAPE - 51MM
ROULEMENT - Qualité supérieure
ARTHUR ROCH...

04

Struttura e contenuti

Questo programma è stato strutturato in base alle esigenze più urgenti e attuali dei professionisti della progettazione 3D, in particolare guardando all'uso di Blender nell'industria dei videogiochi. Tutti i contenuti che gli studenti troveranno li aiuteranno quindi a padroneggiare questo diffusissimo software, riuscendo a incorporarlo nel loro workflow o a migliorarne significativamente l'uso in determinati compiti. Grazie alla contestualizzazione di tutti i contenuti mediante esempi pratici e video grafici, l'insegnamento diventa molto più funzionale e si può iniziare ad applicare alla pratica ancora prima che termini il programma.

Imparerai a usare Blender in tutti i tipi di casi reali, diventando un esperto nel suo utilizzo e il riferimento da consultare nel tuo dipartimento"

Modulo 1. Blender: una nuova svolta nel settore

1.1. Blender e ZBrush
- 1.1.1. Vantaggi e differenze
- 1.1.2. Blender e l'industria dell'arte 3D
- 1.1.3. Vantaggi e svantaggi del freeware

1.2. Interfaccia di Blender e conoscenza del programma
- 1.2.1. Interfaccia
- 1.2.2. Personalizzazione
- 1.2.3. Sperimentazione

1.3. Modellazione della testa e trasposizione dei controlli da Zbrush a Blender
- 1.3.1. Volto umano
- 1.3.2. Modellazione 3D
- 1.3.3. Pennelli di Blender

1.4. *Full body* modellato
- 1.4.1. Corpo umano
- 1.4.2. Tecniche avanzate
- 1.4.3. Dettagli e rifiniture

1.5. Retopology e UV in Blender
- 1.5.1. Retopology
- 1.5.2. UV
- 1.5.3. UDIM di Blender

1.6. Da Maya a Blender
- 1.6.1. Hard Surface
- 1.6.2. Modificatori
- 1.6.3. Scorciatoie di tastiera

1.7. Suggerimenti e trucchi per Blender
  1.7.1. Gamma di possibilità
  1.7.2. *Geometry Nodes*
  1.7.3. Workflow
1.8. Nodi in Blender: *Shading* e posizionamento delle texture
  1.8.1. Sistema nodale
  1.8.2. *Shader* tramite nodi
  1.8.3. Texture e materiali
1.9. Rendering in Blender con Cycles ed Eevee
  1.9.1. Cycles
  1.9.2. Eevee
  1.9.3. Illuminazione
1.10. Implementazione di Blender nel nostro workflow come artisti
  1.10.1. Implementazione nel workflow
  1.10.2. Ricerca della qualità
  1.10.3. Tipi di esportazioni

La migliore industria dei videogiochi ha bisogno di professionisti appassionati come te. Dimostra il tuo valore con questo Corso Universitario specialistico dedicato a uno degli strumenti più diffusi"

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

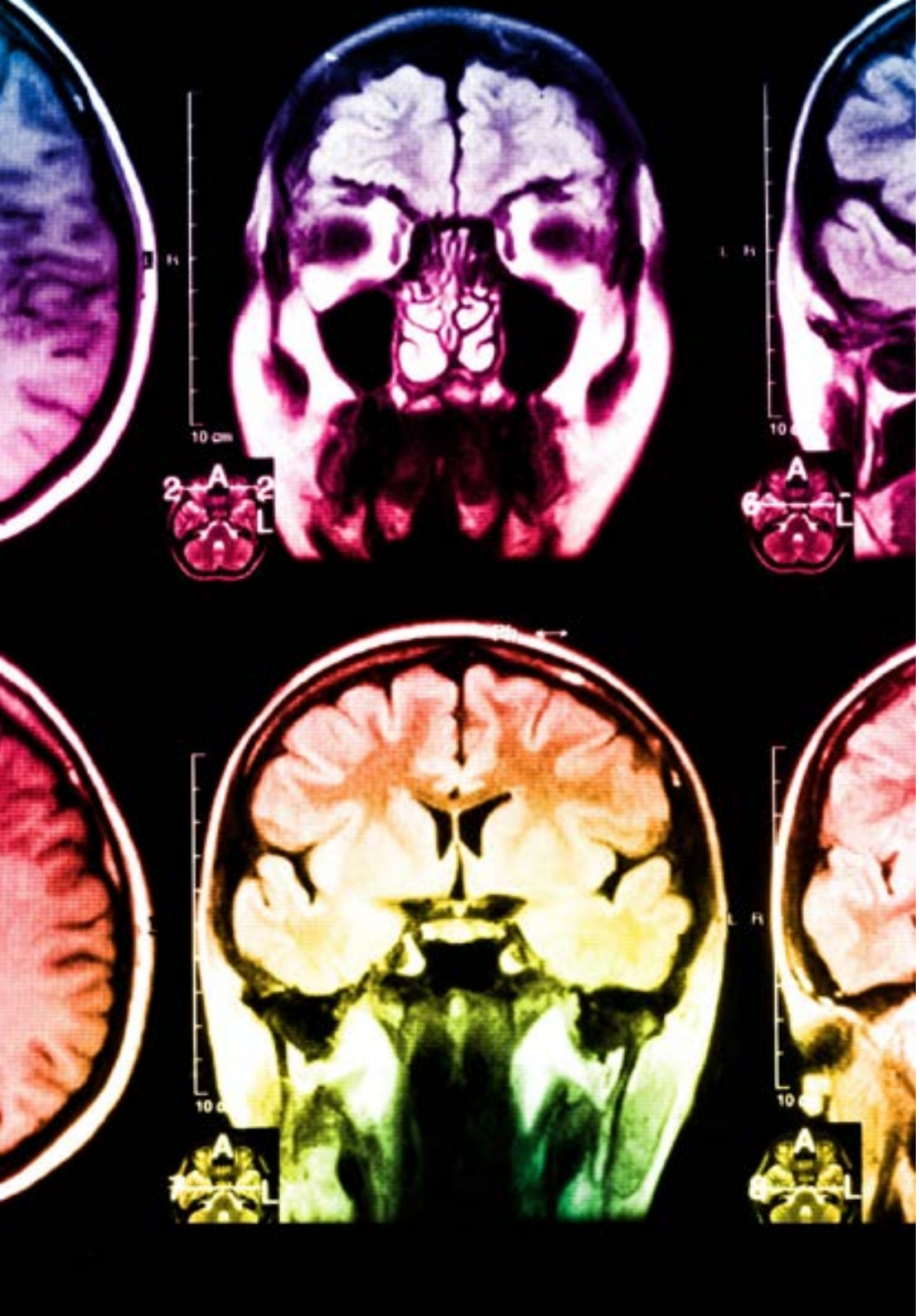
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.

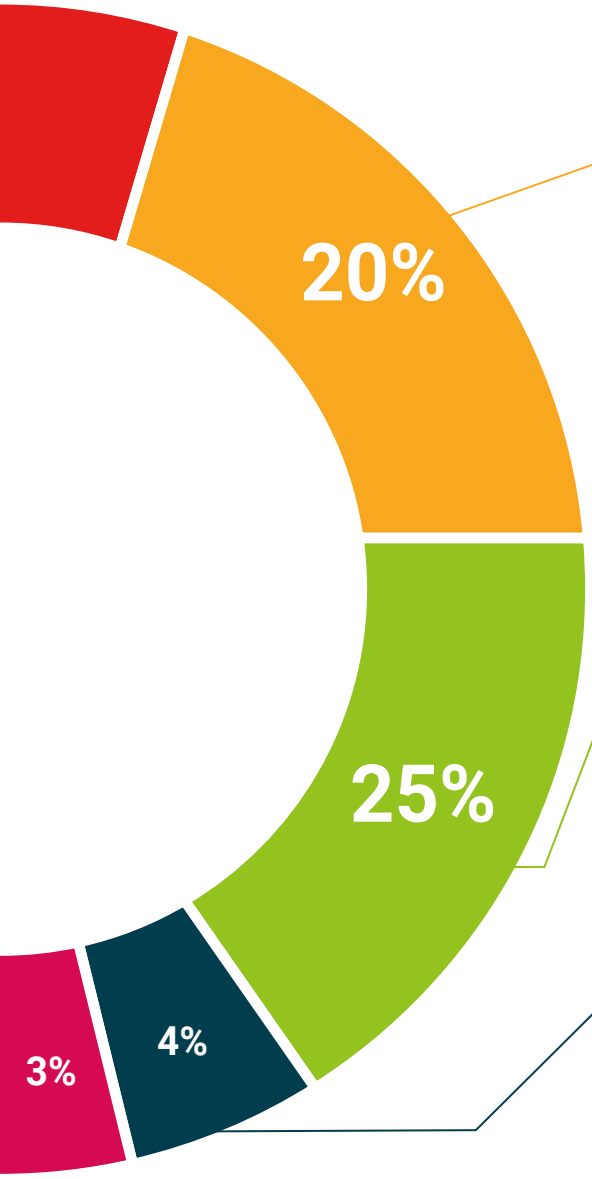
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

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 Blender nel Settore 3D ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario in Blender nel Settore 3D 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 Blender nel Settore 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 Blender nel Settore 3D**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Blender nel Settore 3D

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 150 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*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
Blender nel Settore 3D

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

Corso Universitario
Blender nel Settore 3D

tech università tecnologica