

Corso Universitario

Creazione di Macchinari con la Scultura Digitale





Corso Universitario Creazione di Macchinari con 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/design/corso-universitario/creazione-macchinari-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 parti più importanti della modellazione 3D è la creazione di macchinari e veicoli, sia dal punto di vista professionale che artistico. Settori come quello automobilistico, costruzione di modellini o giocattoli, videogiochi, cinema e pubblicità sono sempre alla ricerca di esperti in questo campo dell'*Hard Surface*, dando vita a grandi artisti specializzati in materia. Con il passare del tempo si è visto come evolvono le macchine e i loro usi. In questa specializzazione lo studente comprenderà la concettualizzazione degli stili, la gestione degli strumenti, delle tecniche e dei programmi necessari per raggiungere modelli di alta qualità.





“

Creerai il tuo primo studio di rendering con un motore di illuminazione professionale come Arnold, utilizzato da Sony Pictures e integrato in 3D Max e Maya”

Grazie alla stampa 3D, alle scansioni tridimensionali, ai motori di gioco o alle fresature, è stata promossa l'implementazione della scultura digitale in diversi settori. Questo Corso Universitario è dedicato alla conoscenza specifica di tutto ciò che riguarda la creazione di macchine attraverso questa disciplina.

Si ripercorrerà l'evoluzione dei veicoli e dei robot attraverso il passare del tempo fino alla concettualizzazione degli stili, attraverso l'intaglio di forme ed elementi di testurizzazione in *Substance Painter*, per aprire la gamma di generi dal fotorealismo ad altre estetiche.

Questo programma apre la strada all'ulteriore sviluppo della scultura e alla sua integrazione con tecniche di modellazione strutturale 3D Max con organico in ZBrush. Così come la modellazione di mesh, utilizzando una pipeline di produzione in CGI, efficiente e veloce, sfruttato sculture digitali in vari modelli. Realizzando opere con risultati ottimali.

In questo programma di 6 settimane, lo studente creerà il suo primo studio di rendering con motori di illuminazione professionali e verificherà l'incidenza della luminosità sui suoi progetti per avere una corretta finitura dei volumi.

Attraverso un'innovativa metodologia di studio completamente *online*, implementata da TECH Università Tecnologica, consente al professionista una preparazione continua ed efficiente attraverso l'uso di dispositivi di sua scelta con connessione a internet e l'accompagnamento di un team di insegnanti esperti in ogni momento.

Questo **Corso Universitario in Creazione di Macchinari con la Scultura Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio 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, 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 la progettazione e l'evoluzione di robot, veicoli e cybord nel tempo e il suo deterioramento attraverso la scultura di forme e l'uso di Substance Painter”

“

Accedi a settori quali l'automobilismo, la costruzione di modellini, i giocattoli, i videogiochi, il cinema o la pubblicità. Diventa un esperto di Hard Surface”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti nel 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. A tale fine, il professionista disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da rinomati esperti.

Grazie alla metodologia di TECH, sarai in grado di applicare le conoscenze teoriche a situazioni reali.

Migliora in modo agile le tue capacità per sviluppare opere attraverso la modellazione digitale in tre dimensioni.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario apre le porte della professionalizzazione attraverso la conoscenza approfondita del tema della creazione di macchine mediante la scultura digitale. La creazione, la caratterizzazione, l'evoluzione e la modellazione di *robots*, veicoli e cybord; così come l'uso avanzato e la creazione di pennelli IMM e Chisel. Oltre a tutte le tecniche e software dettagliati nel programma di questo programma che permetteranno al professionista di offrire ai propri clienti o datori di lavoro risultati efficienti nello sviluppo di progetti complessi in tre dimensioni.





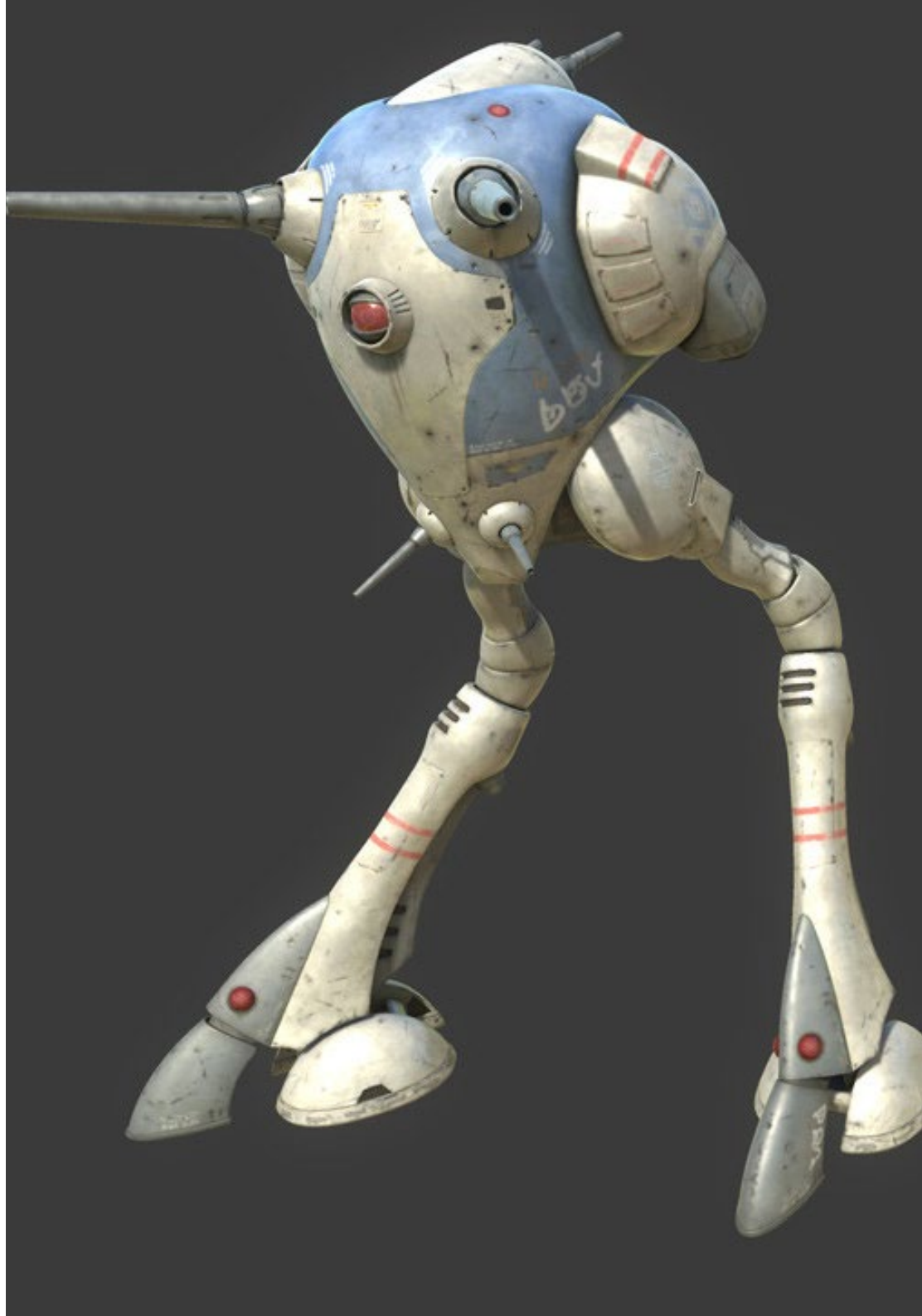
“

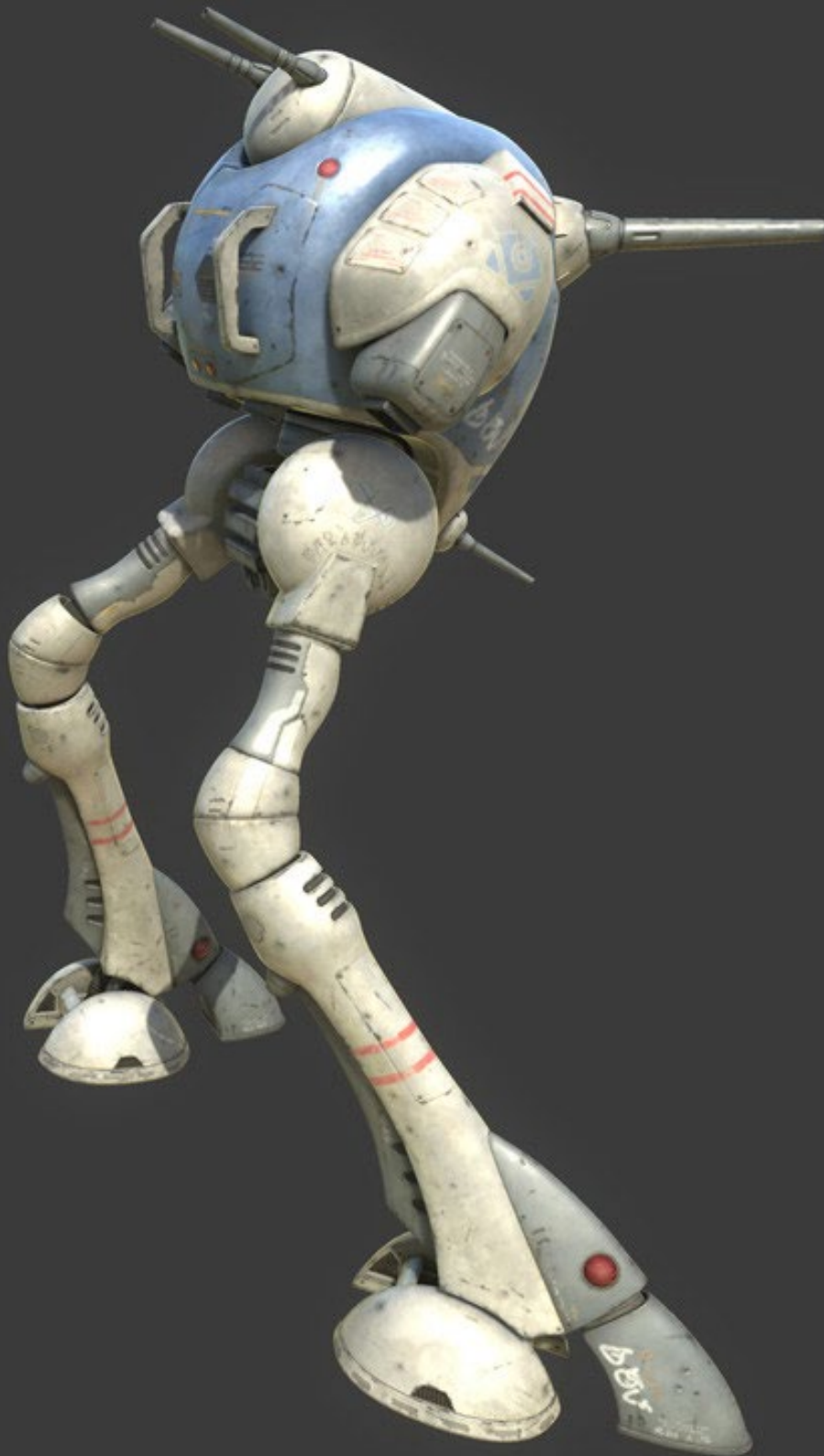
*Essere un esperto in un argomento
ti consente di differenziarti e nuove
opportunità nel mondo digitale competitivo”*



Obiettivi generali

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





Obiettivi specifici

- ◆ Creare, caratterizzare e modellare robot, veicoli e cyborgs
- ◆ Gestire maschere interne di modellazione
- ◆ Innovare robot, veicoli e cyborgs, attraverso il passare del tempo e il loro deterioramento attraverso la scultura di forme e l'uso di Substance Painter
- ◆ Adattarsi ad estetiche di biomimetica, fantascienza o *Cartoon*
- ◆ Creare uno studio di illuminazione in Arnold
- ◆ Gestire il rendering in estetica fotorealistica e non fotorealistica
- ◆ Avviare il rendering di *Wireframe*

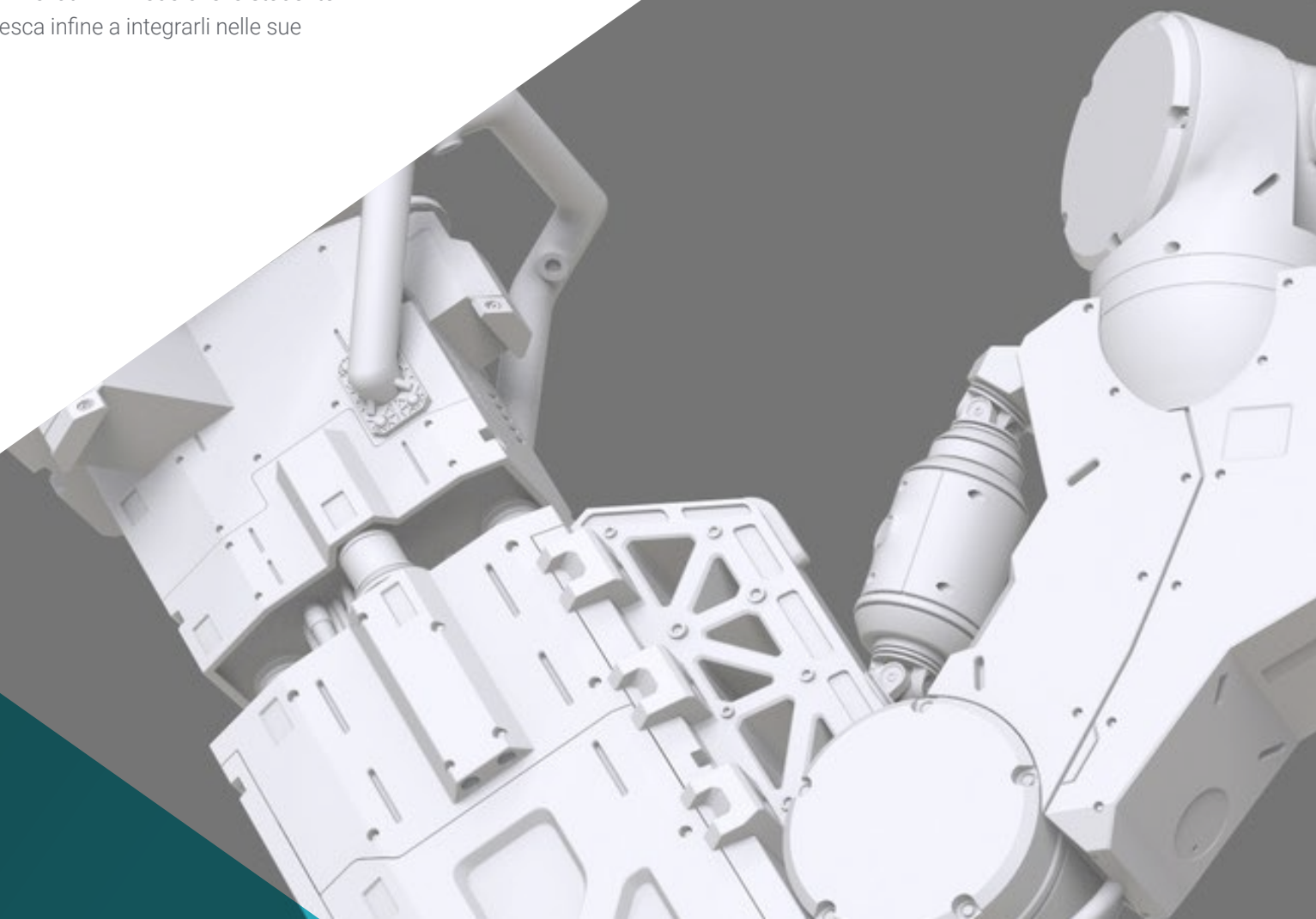
“

Scegli di affinare le tue conoscenze nella modellazione 3D ed eccellere nella creazione di macchine attraverso la scultura digitale grazie a questo Corso Universitario”

03

Direzione del corso

Al fine di garantire che il processo di apprendimento si svolga correttamente, TECH Università Tecnologica ha selezionato un personale docente di livello esperto composto da professionisti specializzati nel campo della modellazione 3D. I docenti trasmetteranno le loro conoscenze attraverso metodi innovativi in modo che lo studente apprenda in modo efficace gli argomenti di studio e riesca infine a integrarli nelle sue prestazioni professionali.





“

Ti sentirai accompagnato in ogni momento nel tuo processo di apprendimento. Avrai a disposizione un team di professionisti per ottenere risultati efficaci”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellista freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Grado Superiore Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specialità Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario comprende un contenuto pratico e teorico specializzato nella creazione di macchine mediante la scultura digitale, disponibile in un ambiente dinamico e sicuro per studiare completamente *online* in 6 settimane. Ciò consente allo studente di combinare perfettamente la sua routine attuale con il processo di preparazione professionale. Padroneggerai le tecniche e gli strumenti impartiti in modo efficace grazie ai contenuti interattivi che rendono l'esperienza dell'utente molto più agile. Potrai condividere all'interno di comunità di specialisti, disporrai di forum, sale riunioni e chat private con i tuoi insegnanti, e avrai la possibilità di scaricare il programma per la consultazione offline.



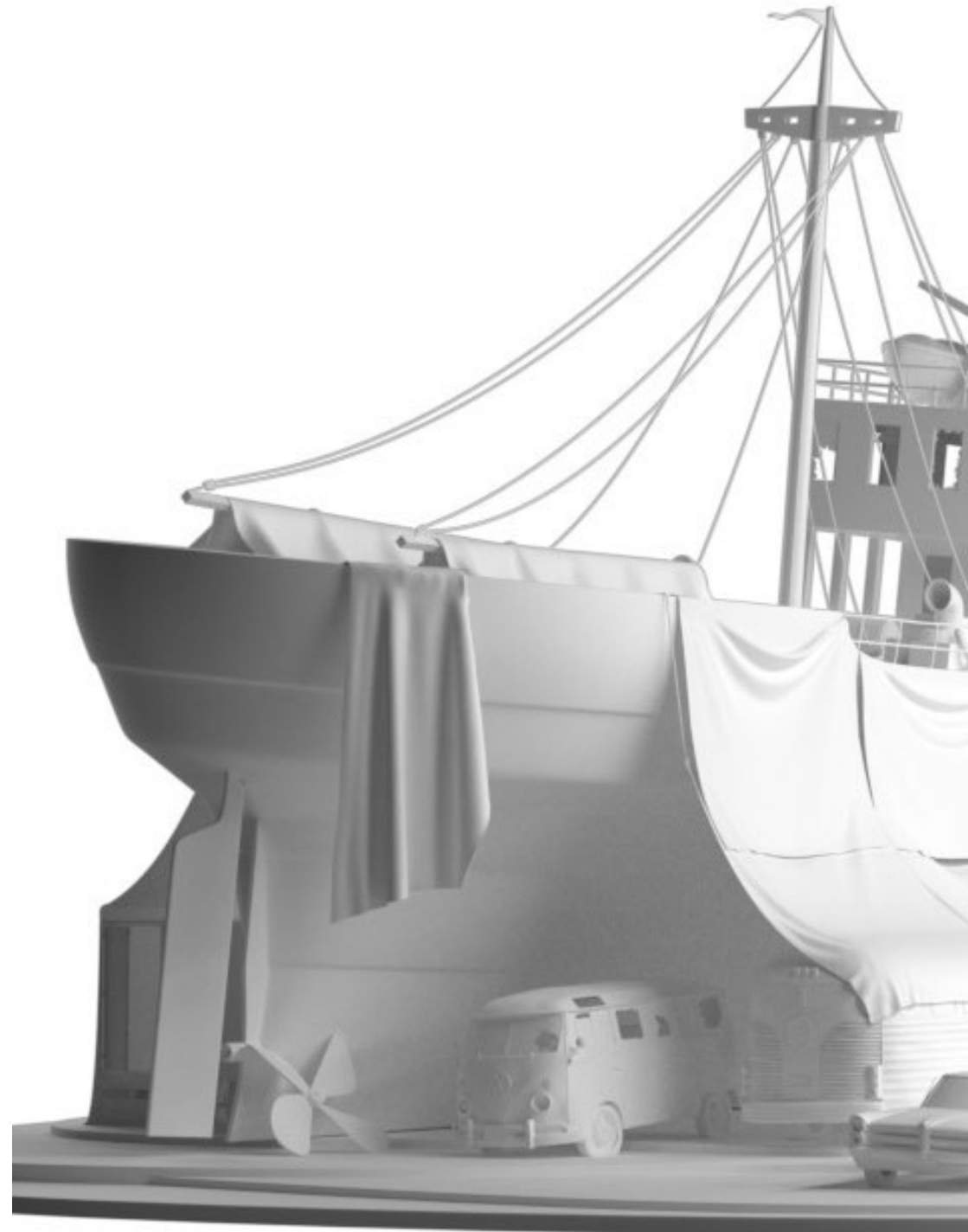


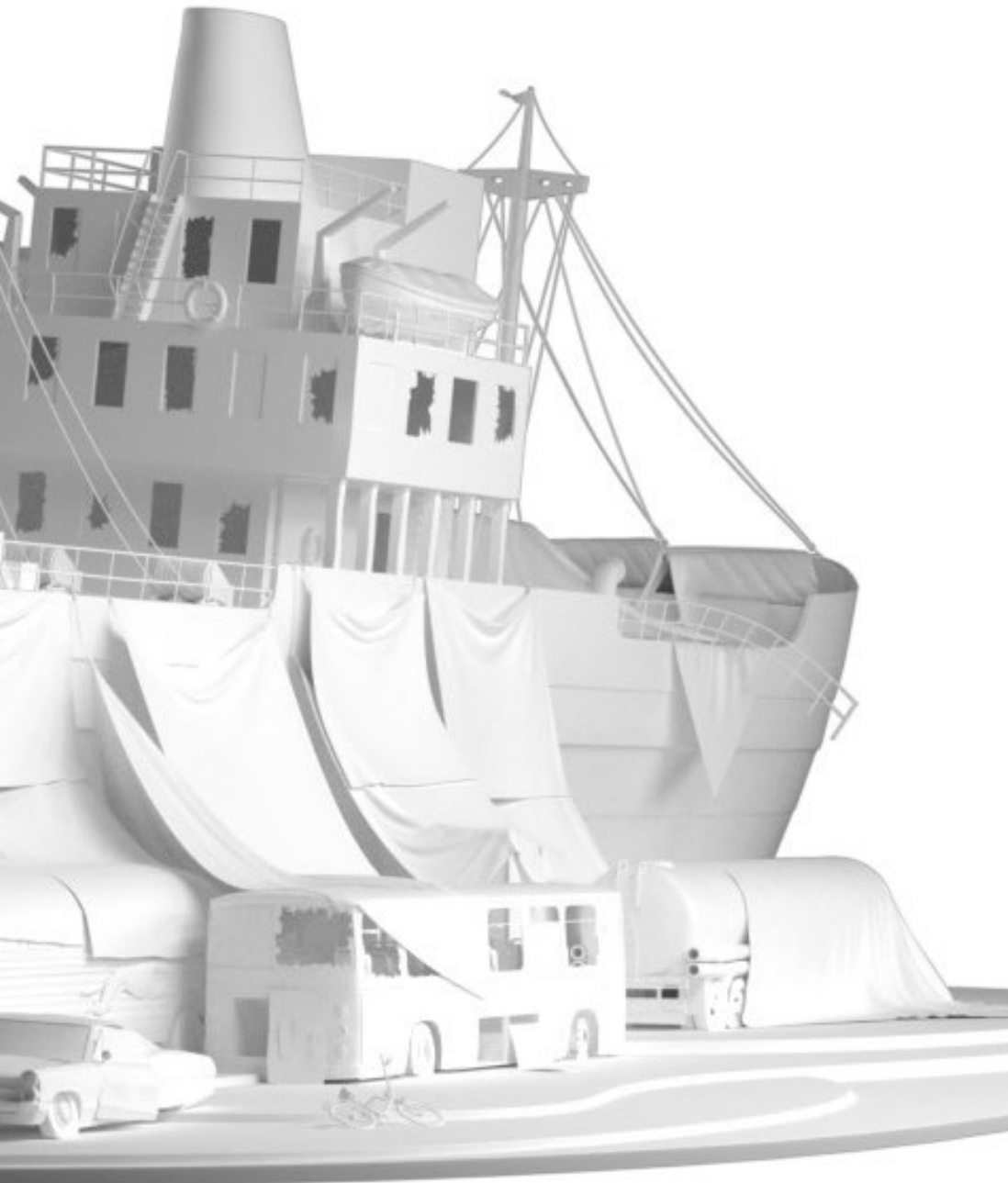
“

Creare è la capacità di realizzare ciò che si ha nell'immaginazione, studia le migliori tecniche e fallo come un vero professionista”

Modulo 1. Creazione di macchine

- 1.1. Robot
 - 1.1.1. Funzionalità
 - 1.1.2. Carattere
 - 1.1.3. Motricità nella struttura
- 1.2. Robot despiece
 - 1.2.1. Pennelli IMM e Chisel
 - 1.2.2. *Insert Mesh* e *Nanomesh*
 - 1.2.3. *Zmodeler* in *ZBrush*
- 1.3. Cybord
 - 1.3.1. Sezionati con maschere
 - 1.3.2. *Trim Adaptive* e *Dynamic*
 - 1.3.3. Meccanizzazione
- 1.4. Navi e aerei
 - 1.4.1. Aerodinamica e lisciatura
 - 1.4.2. Texture di superficie
 - 1.4.3. Pulizia del reticolato poligonale e dettagli
- 1.5. Veicoli terrestri
 - 1.5.1. Topologia dei veicoli
 - 1.5.2. Modellazione per animazione
 - 1.5.3. Cingoli
- 1.6. Scorrere del tempo
 - 1.6.1. Modelli credibili
 - 1.6.2. Materiali nel tempo
 - 1.6.3. Ossidazioni





- 1.7. Infortuni
 - 1.7.1. Shocks
 - 1.7.2. Frammentazione di oggetti
 - 1.7.3. Pennelli di distruzione
- 1.8. Adattamenti ed evoluzione
 - 1.8.1. Biomimesi
 - 1.8.2. Sci-Fi, distopia, uchronie e utopie
 - 1.8.3. *Cartoon*
- 1.9. Render *Hardsurface*realistici
 - 1.9.1. Scena di studio
 - 1.9.2. Luci
 - 1.9.3. Fotocamera fisica
- 1.10. Render *Hardsurface*NPR
 - 1.10.1. *Wireframe*
 - 1.10.2. *Cartoon Shader*
 - 1.10.3. Illuminismo

“

Specializzati in sei settimane con il Corso Universitario in Creazione di Macchinari con la Scultura Digitale e posizionati all'interno del mercato del lavoro freelance o aziendale”

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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Creazione di Macchinari con 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 questa specializzazione
e ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Creazione di Macchinari con la Scultura Digitale** ossiede 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 Macchinari con 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accreditazione insegnamento

istituzioni tecnologia apprendissage

comunità engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formazione

développement istituzioni

classe virtuelle langues

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Creazione di Macchinari
con la Scultura Digitale

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

Corso Universitario

Creazione di Macchinari con la Scultura Digitale

