

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D





tech università
tecnologica

Corso Universitario Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/rendering-illuminazione-posa-modelli-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

L'illuminazione, il rendering e la posa dei modelli 3D sono fondamentali nel settore non solo per migliorare la qualità e il realismo del lavoro finale, ma anche per saper strutturare una migliore presentazione di tutti i lavori professionali. Un designer 3D con le giuste competenze in questo campo può creare un portfolio molto più accattivante e visivamente interessante rispetto ad altri candidati, mettendo in risalto i suoi lavori migliori. Per questo motivo, TECH ha incluso nel corso una moltitudine di processi e tecniche di modellazione 3D con cui gli studenti possono distinguersi nel loro campo e dare un notevole slancio alla propria carriera professionale.





“

Potrai presentare in modo molto più raffinato tutto il materiale che hai creato, con pose e luci che mettono in risalto le caratteristiche migliori del tuo lavoro”

Un'illuminazione e una posa corrette sono essenziali per qualsiasi lavoro di design, poiché sono due degli elementi più importanti quando si tratta di presentare i risultati finali di un progetto professionale. Molti designer non possiedono tutte le competenze importanti in questo settore, quindi non sono in grado di sviluppare un portfolio di qualità che possa attrarre potenziali clienti o studi di alto livello.

TECH è riuscita a rispondere a questa richiesta di mercato, mettendo a punto un corso che non solo offre una preparazione completa in materia di illuminazione e posa di modelli 3D, ma che approfondisce anche il processo di rendering stesso, per risparmiare tempo di lavoro e migliorare la metodologia quotidiana dello studente.

Lo studente imparerà a gestire queste componenti usando programmi come Zbrush, Maya o Mixamo, in modo da potersi adattare a qualsiasi ambiente di lavoro, dato che si tratta dei programmi più utilizzati in qualsiasi dipartimento o azienda di design 3D.

Inoltre, il corso si svolge interamente online. Ciò significa che gli studenti possono scaricare tutto il materiale didattico fin dal primo giorno del programma e accedervi su qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet. Questo rappresenta un grande vantaggio e una notevole comodità per gli studenti che desiderano conciliare i propri impegni personali con una specializzazione di alto livello.

Questo **Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D** possiede il programma educativo 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
- ◆ 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



Potrai velocizzare la produzione di contenuti e il lavoro grazie a un rendering più efficiente e moderno"

“

Questo programma ti consentirà di diventare un professionista versatile nella modellazione 3D, con ottime capacità di post-produzione che miglioreranno la qualità del risultato finale”

Potrai portare a termine il Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa di Modelli 3D senza dover svolgere alcun esame finale.

Iscriviti subito a questo programma e inizia a migliorare la tua metodologia di lavoro e le tue capacità professionali.

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

Grazie a questo Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa di Modelli 3D di TECH lo studente raggiungerà i propri obiettivi professionali. Lo studente acquisirà abilità e competenze che lo aiuteranno nel suo lavoro quotidiano e nel presentare candidature e portfolio di qualità con i quali potrà distinguersi. Il corso rappresenta dunque una svolta decisiva per gli studenti che desiderano esprimere tutto il loro potenziale nel campo del design 3D.



“

Sarai pronto a fare un salto di qualità professionale enorme, incorporando nel tuo lavoro quotidiano tutte le tecniche di modellazione 3D che ti porteranno a essere molto più apprezzato"



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopologia, le UV e il texturing per perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un flusso di lavoro 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

- ◆ Scoprire concetti avanzati di illuminazione e fotografia per vendere i modelli in modo più efficiente
- ◆ Migliorare la conoscenza della posa di un modello con diverse tecniche
- ◆ Approfondire lo sviluppo di un *Rig* in Maya per la successiva eventuale animazione del modello
- ◆ Osservare il controllo e l'uso del rendering del modello, facendo emergere tutti i suoi dettagli

“

Imparerai a usare Arnold nel processo di rendering, dando così un aspetto più raffinato ed elaborato a tutte le tue creazioni”

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato per questo corso specialisti nell'uso di interfacce come Maya, Arnold, Mixamo o Zbrush, in modo che lo studente possa trovare le tecniche e gli usi più recenti di queste applicazioni sempre aggiornate. Grazie a un approfondimento completo sulla post-elaborazione dei modelli, gli studenti miglioreranno le loro capacità professionali sotto la guida di un personale docente che conosce le loro esigenze e sa come soddisfarle.



A close-up photograph of a red sports car, showing the side mirror, the roofline, and a black multi-spoke alloy wheel. The car is positioned on the left side of the page, with a large teal and white geometric graphic overlaying the right side.

“

Sarai affiancato da professionisti che conoscono i problemi connessi allo sviluppo del tuo potenziale artistico e riceverai la migliore consulenza possibile in materia di modellazione 3D"

Direttore 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.



Dott. 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 in Animazione 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)



04

Struttura e contenuti

I contenuti e la struttura di questo programma sono stati ideati seguendo gli elevati standard qualitativi di TECH, fornendo allo studente una moltitudine di esempi grafici e pratici di rendering, illuminazione e posa di modelli 3D. Grazie a questi casi basati sull'esperienza reale del personale docente, lo studente ha la possibilità di comprendere in modo contestuale tutti i contenuti teorici, semplificando notevolmente la fase di studio.



“

Grazie ad un programma completo e ricco di argomenti come il rendering, l'illuminazione o la posa in 3D, potrai arricchire il tuo profilo professionale"

Modulo 1. Rendering, illuminazione e posa dei modelli

- 1.1. Posa di personaggi in ZBrush
 - 1.1.1. *Rig* in ZBrush con ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Finiture professionali
- 1.2. *Rigging* e pesatura dello scheletro in Maya
 - 1.2.1. *Rig* in Maya
 - 1.2.2. Strumenti di *Rigging* con Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesatura del *Rig*
- 1.3. *Blend Shapes* per dare vita al volto del personaggio
 - 1.3.1. Espressioni del viso
 - 1.3.2. *Blend shapes* di Maya
 - 1.3.3. Animazione con Maya
- 1.4. Mixamo, un modo rapido per presentare il nostro modello
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. *Rig* di Mixamo
 - 1.4.3. Animazioni
- 1.5. Concetti di illuminazione
 - 1.5.1. Tecniche di illuminazione
 - 1.5.2. Luce e colori
 - 1.5.3. Ombre
- 1.6. Luci e parametri del rendering di Arnold
 - 1.6.1. Luci con Arnold e Maya
 - 1.6.2. Controllo e parametri della luce
 - 1.6.3. Parametri e impostazioni di Arnold
- 1.7. Illuminazione dei nostri modelli in Maya con Arnold Render
 - 1.7.1. *Set up* dell'illuminazione
 - 1.7.2. Illuminazione dei modelli
 - 1.7.3. Mix di luce e colore





- 1.8. Approfondimento su Arnold: il denoising e i diversi AOV
 - 1.8.1. AOV
 - 1.8.2. Trattamento avanzato del rumore
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Rendering in tempo reale in Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Real-time e Ray Tracing*
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avanzato
 - 1.9.3. Presentazione professionale
- 1.10. Rendering di post-produzione in Photoshop
 - 1.10.1. Elaborazione delle immagini
 - 1.10.2. Photoshop: livelli e contrasti
 - 1.10.3. Strati: caratteristiche ed effetti



Non perdere tempo e iscriviti subito a questo Corso Universitario di TECH, di modo che il tuo portfolio 3D possa essere un punto di riferimento per i designer di tutto il mondo"

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

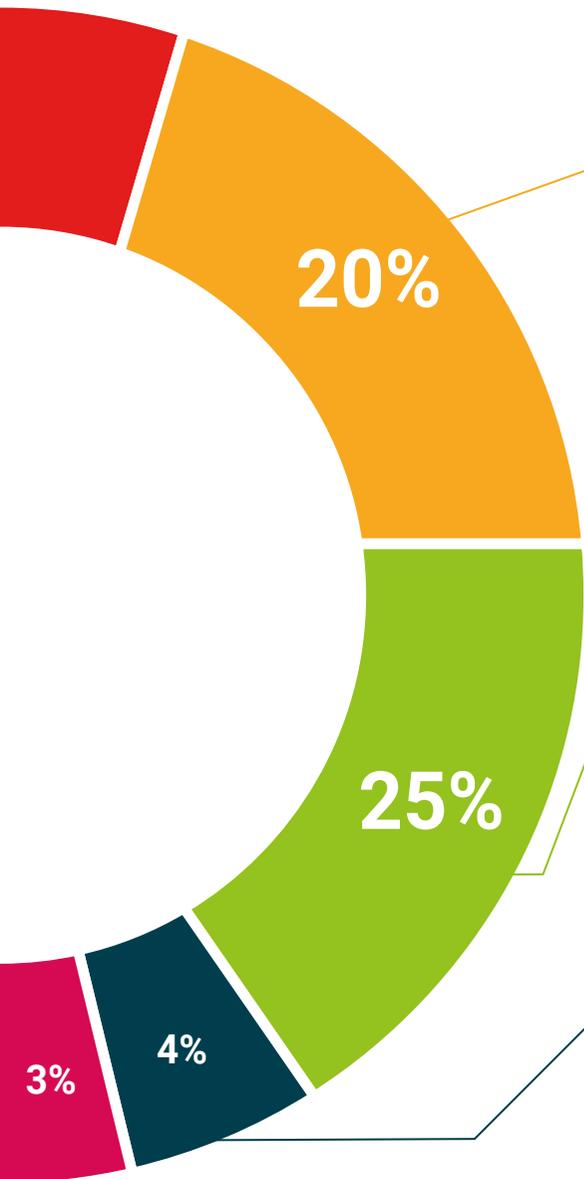
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Rendering, Illuminazione e Posa 3D dei Modelli 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 Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 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** indica 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 Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D**

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
Rendering, Illuminazione
e Posa dei Modelli 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

