

Corso Universitario

Retopology 3D e Maya Modelling





tech *universidad
tecnológica*

Corso Universitario Retopology 3D e Maya Modelling

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/corso-universitario/retopology-3d-maya-modelling

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 figura 3D è composta da migliaia o talvolta milioni di poligoni, il che rende i modelli pesanti e complessi da lavorare. La retopology è un processo essenziale in tutti i lavori 3D, in quanto semplifica il numero di poligoni del modello e gli conferisce un trattamento adeguato per la successiva animazione o texturing. Trattandosi di una funzione di base per ogni buon designer di modelli 3D, TECH ha integrato in questo corso lo studio dello strumento Maya, grazie al lo studente può migliorare il proprio modo di lavorare ed esaltare al meglio le proprie creazioni.





“

*Diventerai una parte fondamentale del tuo team,
padroneggiando la post-elaborazione dei modelli 3D, con
tecniche impeccabili di retopology e scultura in Maya”*

Nonostante gli attuali strumenti di modellazione 3D consentano di realizzare una serie di figure spettacolari e ambienti ricchi di dettagli, queste creazioni devono poi essere elaborate correttamente per poter essere utilizzabili quando si tratta di creare una buona texture o *rigging* per animarle.

Questo processo deve essere ben conosciuto dal designer 3D, in modo che i suoi modelli non perdano il minimo dettaglio al momento del trattamento di retopology. Al fine di poter svolgere questo compito è necessaria una conoscenza avanzata dello strumento Maya, con cui lo studente deve imparare a confrontarsi per migliorare il proprio modo di lavorare.

TECH ha inserito in questo Corso Universitario numerosi argomenti che affrontano l'uso e la gestione di Maya in un'ottica più professionale ed efficiente. In questo modo lo studente non solo impara a elaborare i propri modelli, ma anche a creare sculture di maggiore qualità e dettaglio con uno dei software più diffusi sul mercato.

Un'opportunità unica per migliorare le competenze professionali e dare un impulso qualitativo alla carriera dei designer, che hanno la possibilità di seguire questo programma completamente online, senza l'obbligo di frequentare le lezioni o di realizzare un progetto finale.

Questo **Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modelling** 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
- ◆ 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 mobile dotato di connessione a internet



Diventerai un eccellente professionista della modellazione 3D grazie alle conoscenze avanzate che acquisirai in questo Corso Universitario"

“*Hai la possibilità di studiare comodamente da casa tua, senza doverti spostare e adattando il materiale di studio ai tuoi ritmi e impegni*”

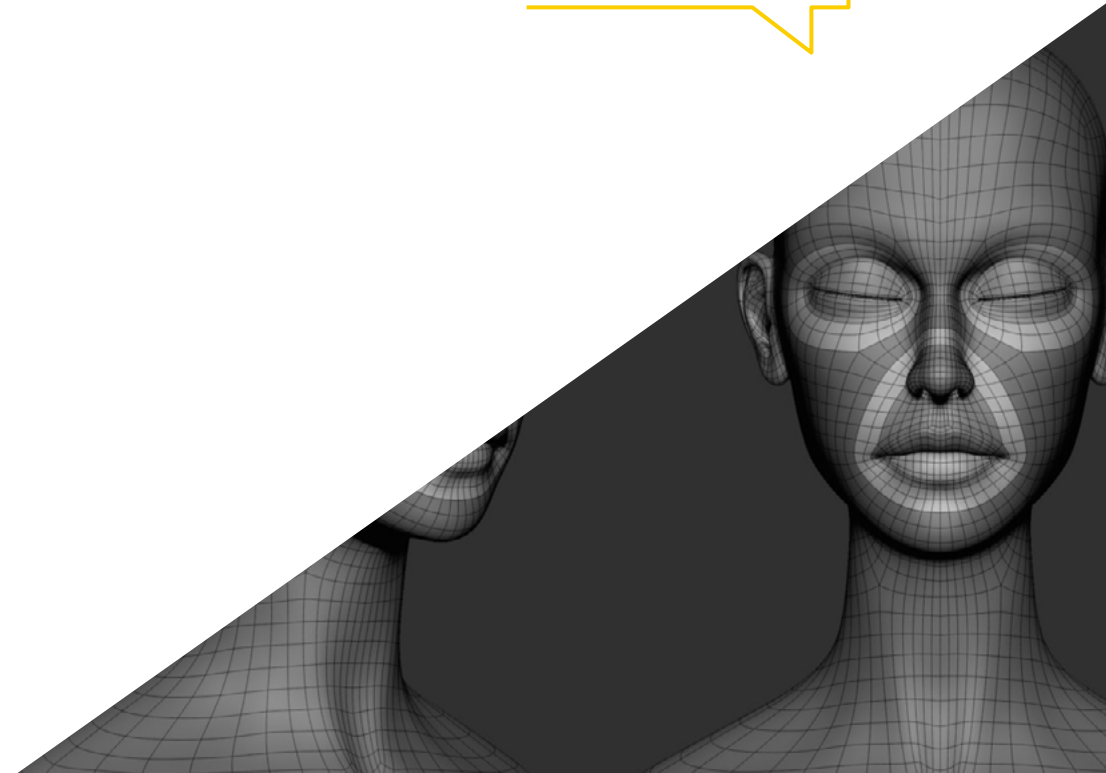
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Iscriviti subito a questo Corso Universitario di TECH e inizia a migliorare le tue abilità professionali in un campo di specializzazione essenziale come quello della modellazione 3D.

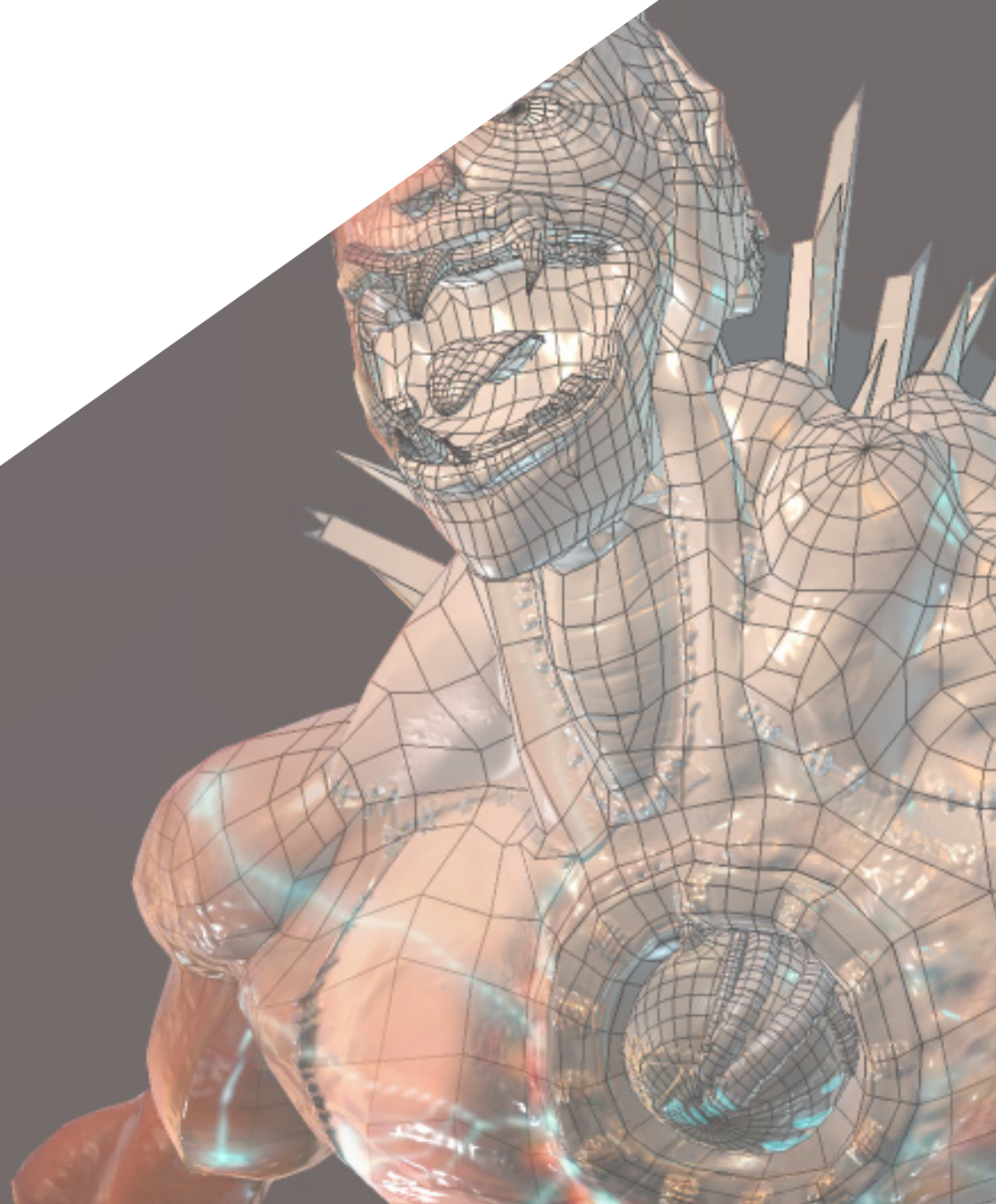
I tuoi modelli manterranno tutti i dettagli che hai curato con tanta attenzione grazie a un'elaborazione impeccabile in Maya.

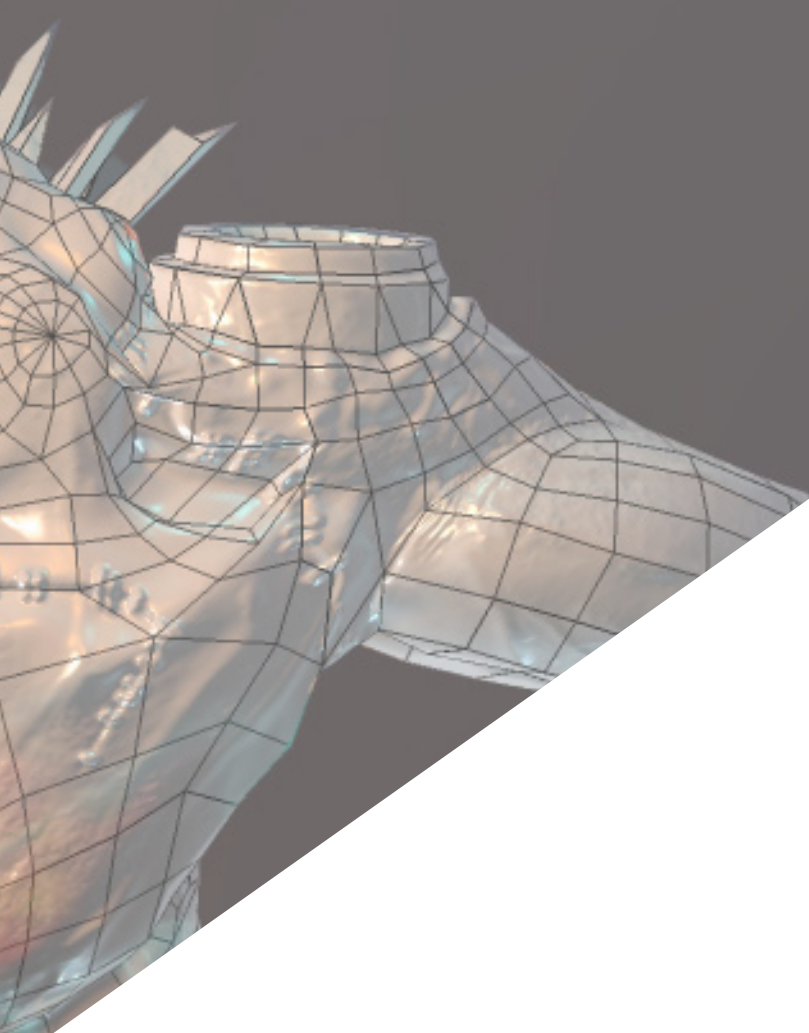


02

Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modeling è quello di fornire agli studenti conoscenze avanzate nell'elaborazione di modelli tridimensionali, con le quali saranno in grado di distinguersi all'interno dei dipartimenti e di ampliare le proprie prospettive professionali. Grazie a un trattamento appropriato dei modelli, lo studente rappresenterà una risorsa indispensabile per collegare il reparto di design 3D con quello di animazione o texturing.





“

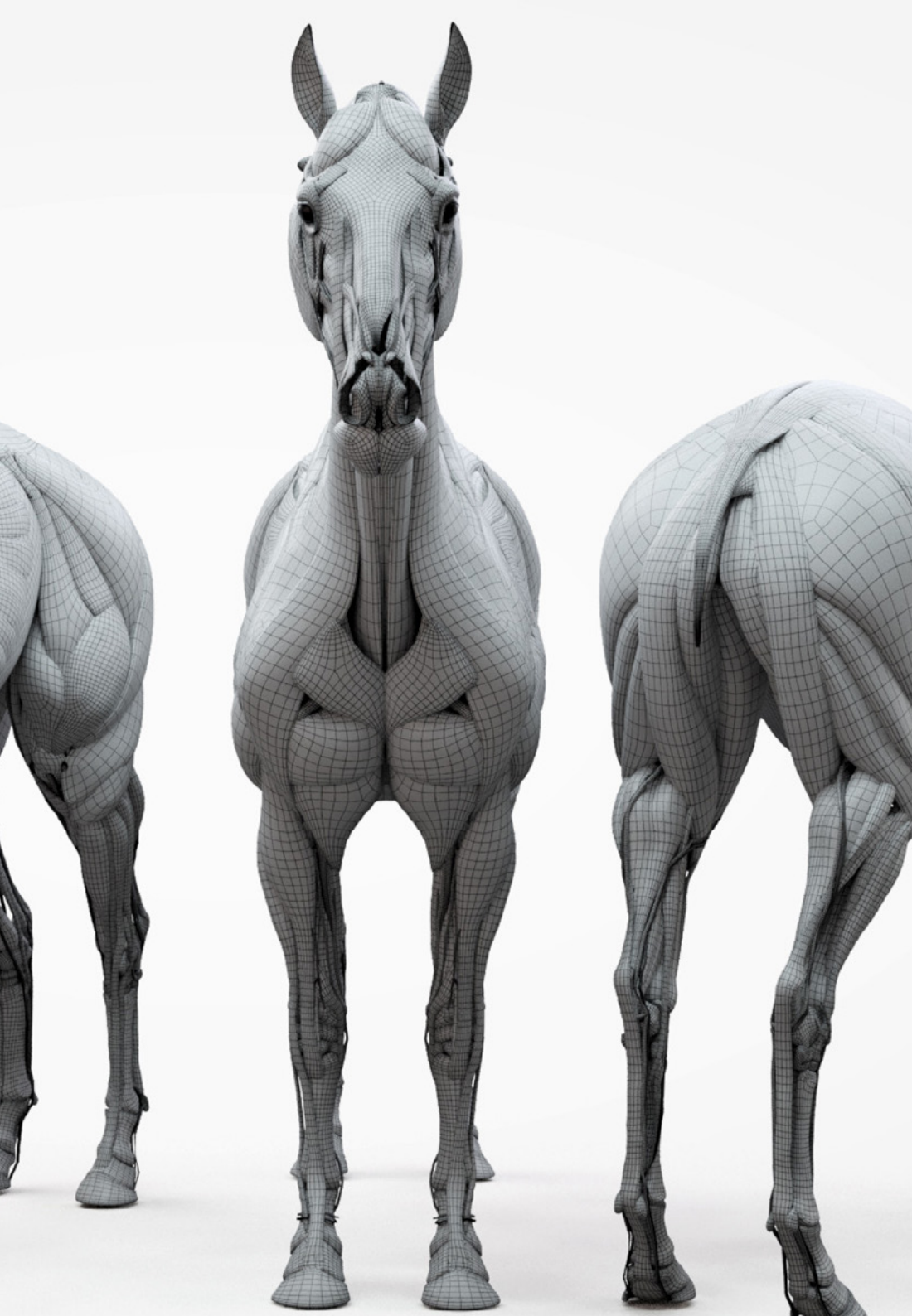
Il tuo obiettivo professionale è ben chiaro. TECH ti incoraggia a raggiungerlo fornendoti conoscenze specifiche che ti aiuteranno a distinguerti meglio nel mondo del design 3D”



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

- ◆ Padroneggiare le diverse tecniche di scultura professionale
- ◆ Creare una retopology avanzata del corpo e del volto in Maya
- ◆ Saper applicare al meglio i dettagli utilizzando alpha e pennelli in ZBrush

“

Questo programma ti farà ottenere un maggiore successo professionale, insegnandoti a padroneggiare Maya come strumento di lavoro quotidiano”

03

Direzione del corso

Il Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modeling è tenuto da un personale docente di prim'ordine, la cui vasta esperienza lavorativa nella creazione di modelli 3D e nell'esecuzione di processi di retopology aiuterà gli studenti ad acquisire tutte le conoscenze necessarie per diventare veri esperti del settore. Gli studenti potranno inoltre usufruire di una consulenza di prim'ordine e potranno sottoporre qualsiasi tipo di dubbio o problema direttamente al personale docente.





“

Avrai la garanzia di imparare dal miglior personale docente esistente, che ti insegnerà tutti i segreti di Maya e della retopology 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

“

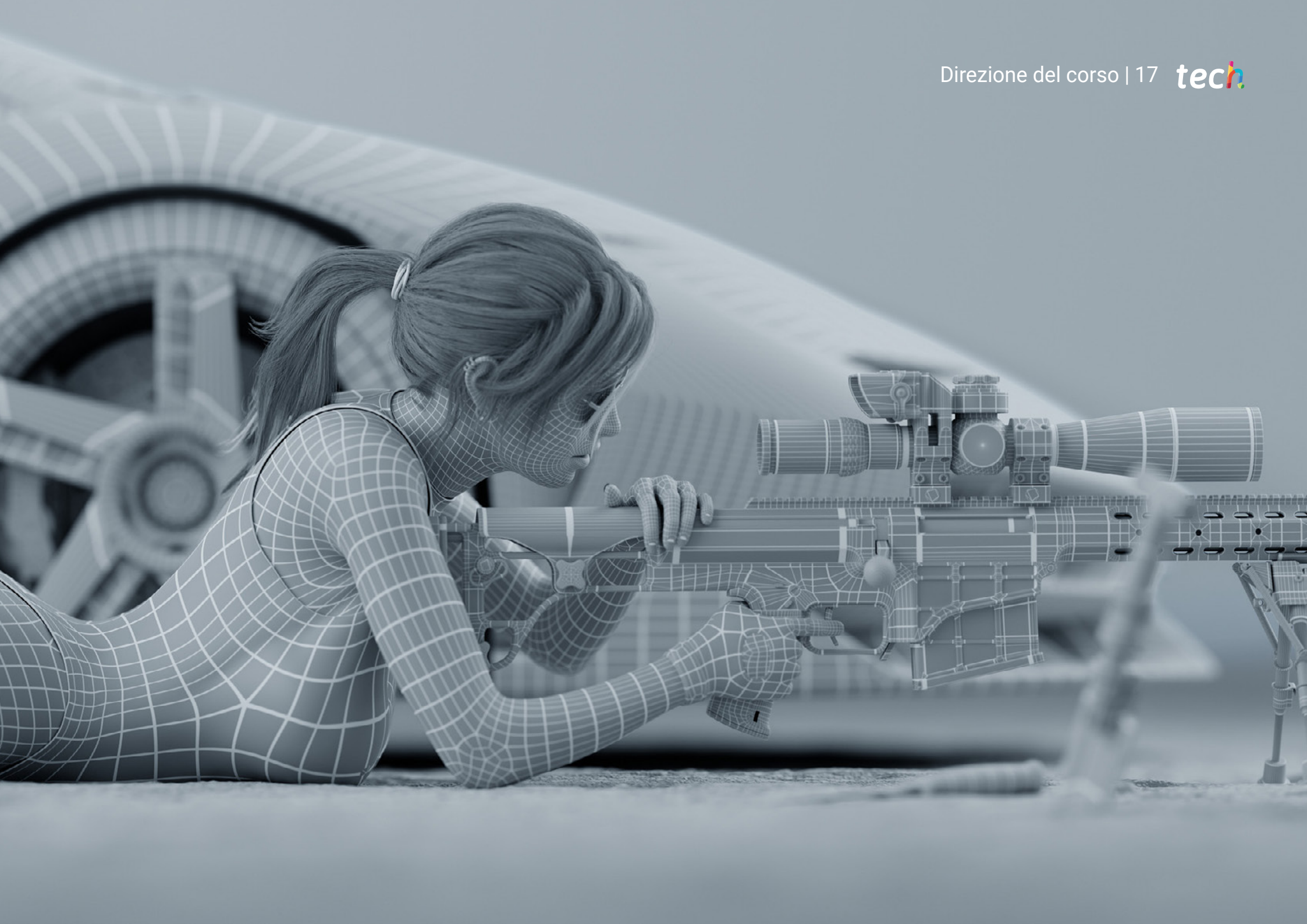
*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

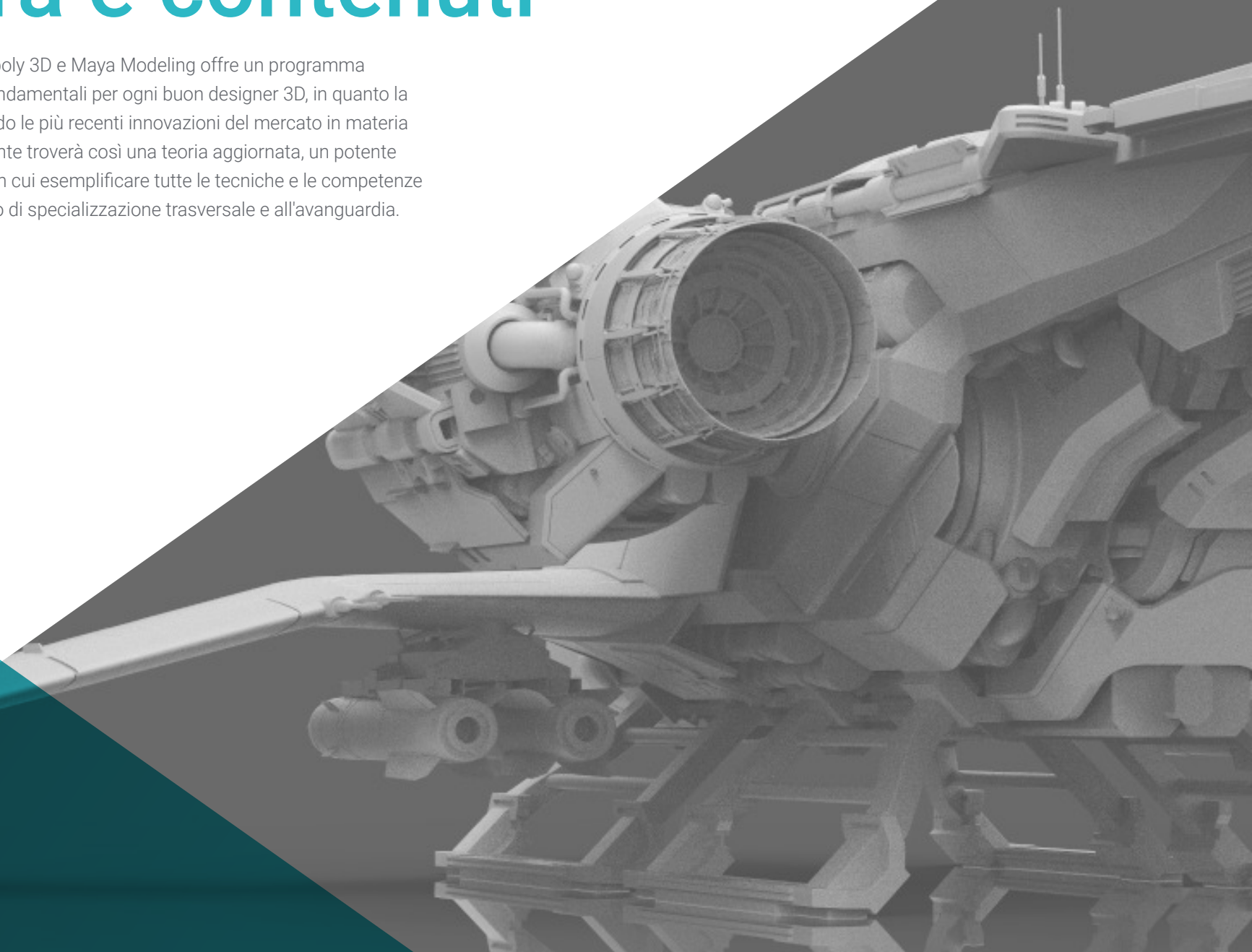
- ◆ Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- ◆ Concept Artist, Modellatrice 3D, *Shading* presso Timeless Games Inc
- ◆ Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- ◆ Tecnica Superiore in Animazione 3D, videogiochi 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

Questo Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modeling offre un programma completo su queste due materie fondamentali per ogni buon designer 3D, in quanto la sua struttura è stata ideata seguendo le più recenti innovazioni del mercato in materia di metodologia educativa. Lo studente troverà così una teoria aggiornata, un potente supporto audiovisivo e casi pratici in cui esemplificare tutte le tecniche e le competenze insegnate, il che rende questo corso di specializzazione trasversale e all'avanguardia.



A 3D CAD model of an aircraft engine and wing assembly, rendered in a light gray color. The engine is mounted on the wing, and various components like the compressor, turbine, and exhaust are visible. The background is a dark teal color with a white diagonal line separating it from the white area where the text is located.

“ Questa è la tua migliore opportunità per distinguerti nel mondo della modellazione 3D, grazie a conoscenze che ti porteranno senza dubbio ad avere una posizione di rilievo nel mercato del lavoro”

Modulo 1. Retopology 3D e Maya modelling

- 1.1. Retopology avanzata del viso
 - 1.1.1. Importazione in Maya e utilizzo di QuadDraw
 - 1.1.2. Retopology del volto umano
 - 1.1.3. *Loop*
- 1.2. Retopology del corpo umano
 - 1.2.1. Creazione di *Loop* nelle articolazioni
 - 1.2.2. Ngoni e Tris e quando utilizzarli
 - 1.2.3. Affinamento della topologia
- 1.3. Retopology delle mani e dei piedi
 - 1.3.1. Movimento delle piccole articolazioni
 - 1.3.2. *Loop* e *support edge* per migliorare la Base *mesh* dei piedi e delle mani
 - 1.3.3. Differenza di *loop* per mani e piedi diversi
- 1.4. Differenze tra Maya modelling e Zbrush Sculpting
 - 1.4.1. Diversi *workflow* per modellare
 - 1.4.2. Modello base *low poly*
 - 1.4.3. Modello *high poly*
- 1.5. Creare un modello umano da zero in Maya
 - 1.5.1. Modello umano a partire dall'anca
 - 1.5.2. Forma di base generale
 - 1.5.3. Mani e piedi e la loro topologia
- 1.6. Trasformazione del modello Low poly in High Poly
 - 1.6.1. ZBrush
 - 1.6.2. *High poly*: differenze tra Divide e Dynamesh
 - 1.6.3. Forme di scultura: alternanza tra *Low Poly* e *High Poly*



- 1.7. Applicazione di dettagli in ZBrush: pori, capillari, ecc.
 - 1.7.1. Alfa e pennelli diversi
 - 1.7.2. Dettaglio: pennello Dam-standard
 - 1.7.3. Proiezioni e surface in ZBrush
- 1.8. Creazione avanzata degli occhi in Maya
 - 1.8.1. Creazione dei bulbi oculari: sclera, cornea e iride
 - 1.8.2. Strumento lattice
 - 1.8.3. Mappa di spostamento in Zbrush
- 1.9. Uso dei deformatore in Maya
 - 1.9.1. Deformatore Maya
 - 1.9.2. Movimento della topologia: Polish
 - 1.9.3. Rifinitura del Maya finale
- 1.10. Creazione di UV finali e applicazione della mappatura di spostamento
 - 1.10.1. UV del personaggio e importanza delle dimensioni
 - 1.10.2. Texturing
 - 1.10.3. Mappatura di spostamento

“

Grazie ad un programma così completo, potrai padroneggiare rapidamente la retopology e ottimizzare i processi di produzione di tutti i tuoi progetti”



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 Retopology 3D e Maya Modelling 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 Retopology 3D e Maya Modelling** 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 Retopology 3D e Maya Modelling**

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 universidad
tecnológica

Corso Universitario
Retopology 3D e
Maya Modelling

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

Curso Universitario

Retopology 3D e Maya Modelling