

# Corso Universitario

## Texturing per la Scultura Digitale





## Corso Universitario Texturing per 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.techitute.com/it/design/corso-universitario/texturing-scultura-digitale](http://www.techitute.com/it/design/corso-universitario/texturing-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

La modellazione 3D è una delle tecniche di calcolo grafico più diffuse negli ultimi anni. L'implementazione della scultura digitale in settori come il videogioco, l'architettura, la salute, il cinema o l'intrattenimento digitale in generale, ha reso essenziale la gestione delle relative tecniche e strumenti. Tuttavia, per il successo dell'opera a livello visivo e della funzionalità deve comprendere finiture finali di qualità, e per questo è importante gestire la testurizzazione come tecnica principale. In questo programma lo studente padroneggerà le tecniche scultoree più utilizzate nella modellazione attuale e le integrerà tra loro. Perfezionando il profilo verso l'evoluzione come esperto, nel campo che sviluppa attualmente o accedendo a nuove opportunità.





“

*Gestirai tre grandi software del settore  
come ZBrush, Substance painter e 3D  
Max, per ottenere finiture fotorealistiche”*

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. In questo programma si otterrà una grande padronanza della fase di testurizzazione, nonché dei sistemi di esportazione standard tra i vari programmi, essendo in grado di sfruttare le grandi qualità di ciascun software e di funzionare efficacemente nei sistemi integrati di attrezzature di lavoro. Software open-source di texture management saranno utilizzati per ottenere tutte le mappe necessarie da un progetto e quindi comprendere la filosofia della testurizzazione.

Inoltre, questo programma consentirà al professionista di imparare a dipingere geometrie direttamente con programmi come ZBrush, 3D Max e uno dei grandi programmi degli ultimi tempi, utilizzato nelle grandi produzioni cinematografiche, VFX e giochi AAA, con il quale otterrà una grande finitura davvero fotorealistica.

In sole 6 settimane, lo studente del Corso Universitario in Texturing per Scultura Digitale comprenderà l'uso di sistemi per modellare la struttura delle sue opere in modo tecnico, sviluppando attraverso la modellazione organica in ZBrush, una grande qualità dei dettagli che potrà integrare in un programma pionieristico in infoarchitettura come Lumion.

Questo programma insegnato da TECH Università Tecnologica, attraverso un'innovativa metodologia di studio completamente online, 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 docenti esperti. Con la possibilità di scaricare i contenuti per la consultazione e raggiungere gli obiettivi di preparazione acquisendo la qualifica in sole 6 settimane.

Questo **Corso Universitario in Texturing per 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



*Se sei un professionista o hai esperienza nel campo della progettazione 3D, questo programma è per te”*

“

*Impara a gestire tutte le tecniche di texturing per la scultura digitale e fai la differenza nel tuo ambiente di lavoro”*

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.

*Approfondisci la modellazione delle scene con 3Ds Max e la sua integrazione con ZBrush.*

*Studiare completamente online ti dà l'opportunità di organizzare i tuoi obiettivi professionali e personali per raggiungere il successo.*





# 02

## Obiettivi

Questo programma permette di accedere alla professionalizzazione a tutti coloro che svolgono o hanno avuto esperienza nella progettazione 3D, nell'infoarchitettura, nell'*Art Design*, come *Technical Artist*, generalisti 3D, modellatori, testurizzatori, illuminatori o concept art. L'obiettivo principale è quello di fornire tutte le conoscenze nell'area di Texturing per la Scultura Digitale, così come la gestione di software e strumenti specifici, che ti portino a ottenere risultati unici nei tuoi progetti.





“

*Ti piace il mondo del design e stai cercando di specializzarti nella tua carriera? Questo Corso Universitario è per te. Iscriviti e studia completamente online”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Comprendere la struttura avanzata di sistemi PBR realistici e non fotorealistici, per potenziare i progetti di scultura digitale
- ◆ Gestire e utilizzare ad un livello avanzato i 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

---

- ◆ Utilizzare mappe di texture PBR e materiali
- ◆ Utilizzare i modificatori di texture
- ◆ Applicare software generatori di mappe
- ◆ Creare *Baked* texture
- ◆ Gestire la texture per migliorare la modellazione
- ◆ Utilizzare in modo complesso i sistemi di importazione ed esportazione tra i programmi
- ◆ Gestire in modo avanzato il Substance Painter

“

*Le industrie di base attualmente implementano la scultura digitale nei loro processi. Sfrutta la crescita del settore e scegli la professionalità”*

03

# Direzione del corso

Al fine di garantire che il processo di apprendimento si svolga correttamente, TECH ha selezionato un personale docente di alto livello composto da professionisti esperti di modellazione 3D. Gli stessi che trasmetteranno le loro conoscenze attraverso metodi innovativi in modo che lo studente apprenda in modo efficace gli argomenti di studio e riesca finalmente a integrarli nelle loro prestazioni professionali.







“

*Inizia il tuo percorso verso la  
professionalizzazione con esperti, in un  
ambiente online e sicuro”*

## 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 Superiore in Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione in 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 in Texturing per la Scultura Digitale fornisce contenuti di tipo pratico e teorico in un ambiente dinamico e sicuro, al 100% online. Ciò consente allo studente di acquisire le conoscenze più avanzate e aggiornate in materia di modellazione 3D e finiture professionali. Sapendo padroneggiare le tecniche in modo efficace, grazie a esercizi pratici e contenuti interattivi che rendono l'esperienza dell'utente molto più agile. Potrà condividere all'interno di comunità di specialisti, disporrà di forum, sale riunioni e chat private con gli insegnanti, nonché la possibilità di scaricare il programma per la consultazione offline.







“

*TECH è la prima università digitale che combina il Metodo Casistico di Harvard con un sistema di apprendimento online al 100% basato sulla ripetizione: il Relearning”*

## Modulo 1. Texturing per la scultura digitale

- 1.1. Texturing
  - 1.1.1. Modificatori di texture
  - 1.1.2. Sistemi compact
  - 1.1.3. Slate gerarchia dei nodi
- 1.2. Materiali
  - 1.2.1. ID
  - 1.2.2. PBR fotorealistici
  - 1.2.3. Non fotorealistici. *Cartoon*
- 1.3. Texture PBR
  - 1.3.1. Texture procedurali
  - 1.3.2. Mappe a colori, albedo e diffuse
  - 1.3.3. Opacità e speculazione
- 1.4. Miglioramenti del reticolato
  - 1.4.1. Mappa dei normali
  - 1.4.2. Mappa di spostamento
  - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestori delle texture
  - 1.5.1. Photoshop.
  - 1.5.2. *Materialize* e sistemi *online*
  - 1.5.3. Scansione delle texture
- 1.6. UVW e *Baking*
  - 1.6.1. *Baked* di texture *Hard Surface*
  - 1.6.2. *Baked* di texture organiche
  - 1.6.3. Unioni di *Baking*
- 1.7. Importazioni ed esportazioni
  - 1.7.1. Formati di texture
  - 1.7.2. FBX, OBJ e STL
  - 1.7.3. Suddivisione vs. Dinamesh
- 1.8. Verniciatura a rete
  - 1.8.1. *Viewport Canvas*
  - 1.8.2. *Polypaint*
  - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. Substance Painter
  - 1.9.1. ZBrush con Substance Painter
  - 1.9.2. Mappe di texture *Low Poly* con dettagli *High Poly*
  - 1.9.3. Trattamenti dei materiali
- 1.10. Substance Painter avanzato
  - 1.10.1. Effetti realistici
  - 1.10.2. Migliorare i *Baked*
  - 1.10.3. Materiali SSS, pelle umana



Scopri le ultime tendenze applicate al mercato e il workflow di lavoro dell'industria dell'animazione 3D, dei videogiochi e della stampa tridimensionale”





0

# 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.



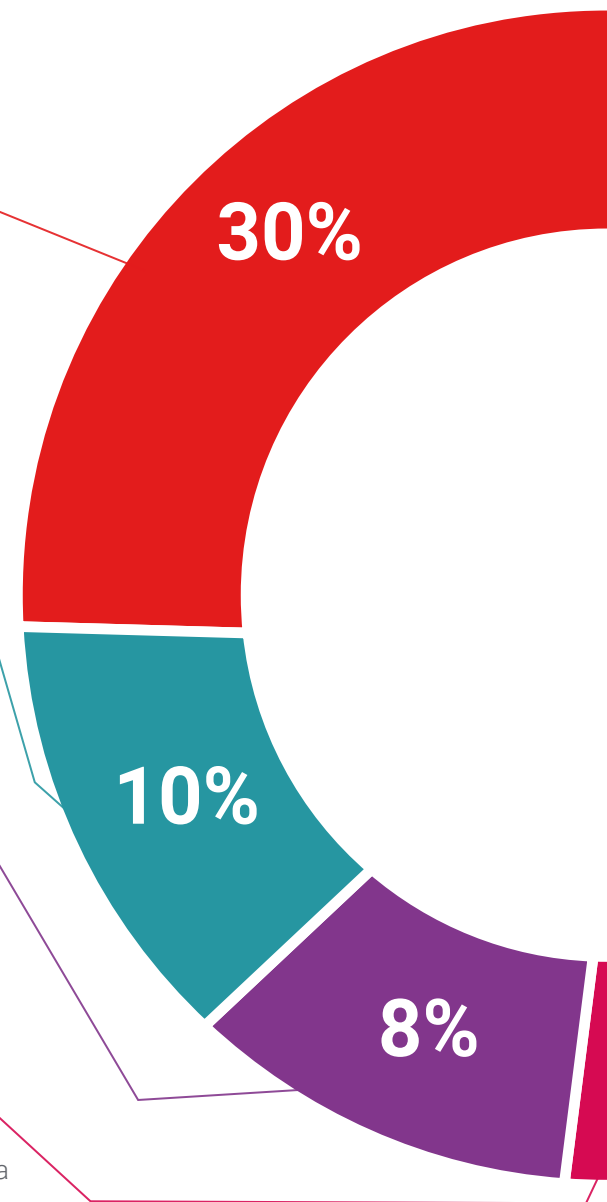
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Texturing per 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 Texturing per la Scultura Digitale** 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 Texturing per 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.



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Texturing per la  
Scultura Digitale

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

# Corso Universitario

## Texturing per la Scultura Digitale

