

Corso Universitario Blender nel Settore 3D



tech università
tecnologica

Corso Universitario Blender nel Settore 3D

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/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

È un dato di fatto che il Blender è arrivato per restare, in quanto viene sempre più implementato nel settore 3D. Che si tratti di grandi produzioni o di progetti personali, questo software completo offre soluzioni creative e uno spazio di lavoro indispensabile per qualsiasi professionista della progettazione. Per questo motivo, in qualità di informatico specializzato nella modellazione 3D, una conoscenza approfondita di Blender è fondamentale per la realizzazione di progetti di successo. Il programma approfondisce tutte le questioni tecniche del software, fornendo allo studente una preparazione completa sullo strumento più importante che lo porterà a un miglioramento professionale.





“

Impara a usare Blender per creare oggetti 3D, animazioni computerizzate ed effetti visivi e adattarli alle tue produzioni"

Blender è un programma multipiattaforma che consente di svolgere qualsiasi tipo di attività di progettazione. La sua ampia gamma di strumenti lo rende adatto a quasi tutti i tipi di produzione multimediale. Oggi gli studi di tutto il mondo lo utilizzano per progetti commerciali come videogiochi e lungometraggi.

Questo Corso Universitario istruisce lo studente dal texturing al rendering o alla retopologia con l'uso corretto di questo software. Pertanto, conoscere tutte le possibilità di questo strumento diventa fondamentale per chi è interessato a migliorare professionalmente nel proprio lavoro. I contenuti che troverai sono di alta qualità, redatti da un gruppo di esperti che conoscono a fondo Blender e sanno come ottenere il massimo da questo strumento.

Con la motivazione e il giusto materiale didattico, lo studente che frequenta questa specializzazione acquisirà familiarità con Blender e le conoscenze necessarie per essere in grado di affrontare la supervisione e la gestione tecnica. In questo modo, potrà diventare un informatico 3D in aziende cinematografiche, pubblicitarie e di videogiochi e persino un ottimo scultore digitale che può lavorare come *Freelance*.

Il corso è completamente online, il che consente ai professionisti del design di conciliarlo con altre attività o con i propri impegni personali o professionali. Non è necessario svolgere un progetto finale una volta terminato il corso, cosa che riduce il carico di lavoro dello studente e rappresenta un grande vantaggio quando si tratta di affrontare lo studio dell'intero programma.

Questo **Corso Universitario in Blender nel Settore 3D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso 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 riguardo alle 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



Diventerai un professionista del mondo digitale grazie al miglior apprendimento e agli strumenti offerti da questo Corso Universitario"

“

TECH ti offre la possibilità di combinare il tuo lavoro quotidiano con questo Corso Universitario al 100%, il che significa che continuerai a migliorare la tua carriera senza lasciare da parte nessuno dei tuoi obblighi"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il medico deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

Diventerai un punto di riferimento in Blender e un punto di riferimento per i tuoi colleghi nella modellazione 3D.

Questa qualifica attirerà molteplici opportunità di avanzamento di carriera e posizioni retribuite più elevate.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario di TECH presenta gli ultimi sviluppi dello strumento Blender, con lo scopo di istruire gli studenti sugli aspetti fondamentali di questo essenziale software di modellazione 3D. Grazie a questo Corso Universitario, l'informatico sarà in grado di gestire i diversi strumenti di Blender, che sono totalmente incentrati su modellazione, assemblaggio, animazione, simulazione, rendering e creazione di modelli tridimensionali. Ciò offrirà allo studente molteplici opportunità di avanzamento di carriera e di posizioni più remunerative.



“

Blender affronta tutti i campi della progettazione digitale per creare contenuti, effetti, animazioni e fisica utili alle società di produzione di film e videogiochi”



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 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

- ◆ Acquisire dimestichezza con il software
- ◆ Trasferire le conoscenze di Maya e Zbrush a 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



Questo Corso Universitario ti professionalizzerà come informatico dedicato alla modellazione, all'illuminazione, al rendering, all'animazione e alla creazione di modelli tridimensionali"

03

Direzione del corso

Alla guida di questa qualifica c'è un team di docenti professionisti con anni di esperienza nell'uso di Blender nel settore 3D. In questo modo, all'informatico viene garantito il miglior insegnamento possibile per gestire questo diffuso software con scioltezza e professionalità. Lo studente sarà consigliato in ogni momento, potendo consultare qualsiasi tipo di dubbio con i docenti.





“

Il personale docente ha creato meticolosamente tutti i contenuti di questo programma, compreso il materiale audiovisivo di alta qualità”

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

- ◆ Specialista dell'animazione 3D
- ◆ Concept Artist, Modellatrice 3D e Shading presso Timeless Games Inc
- ◆ Consulente per la progettazione di vignette e animazioni per proposte commerciali presso multinazionali spagnole
- ◆ Specialista 3D presso Blue Pixel 3D
- ◆ Tecnico avanzato in Animazione 3D, Videogiochi e Ambienti interattivi presso la CEV Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono
- ◆ Master in Arte 3D, Animazione ed Effetti Visivi per Videogiochi e Cinema presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)



04

Struttura e contenuti

Questa specializzazione di TECH riunisce i contenuti più aggiornati del mercato. Si basa sugli sviluppi più recenti dello strumento Blender, tenendo conto della sua versatilità per eseguire tutti i tipi di compiti di grande importanza per l'informatico. Attraverso casi di studio, lo studente vedrà come eseguire nodi, mappature e ombreggiature, nonché rendering avanzato di modelli 3D nel software.



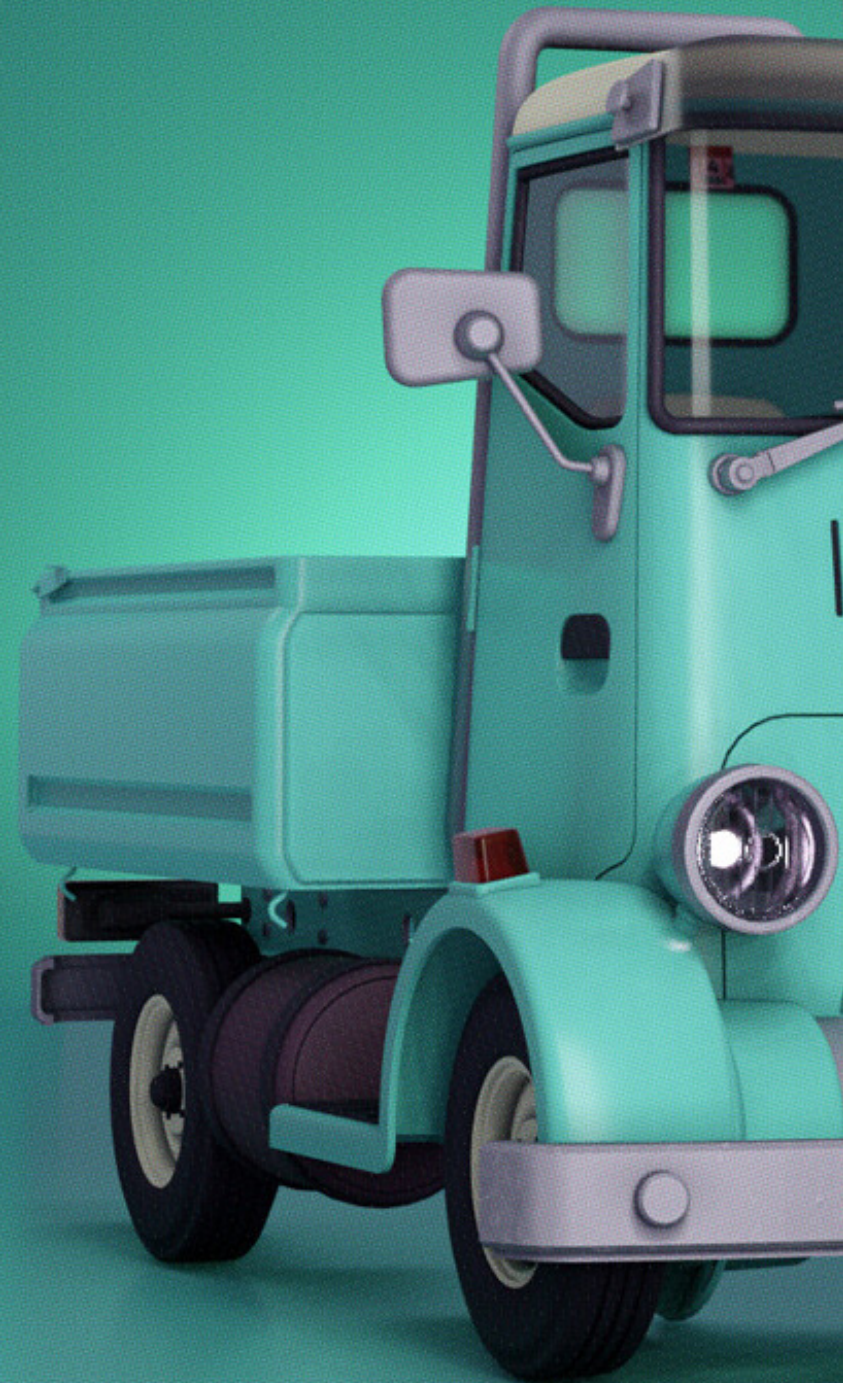


“

Il contenuto teorico di questo programma contiene gli ultimi progressi della progettazione 3D in Blender, che miglioreranno l'aspetto finale dei tuoi progetti"

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. UV e retopology 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

“

*I numerosi casi di studio complementari
forniti per ogni argomento ampliaranno
le tue conoscenze sull'uso di Blender
per creare modelli 3D"*

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 Scuole di Informatica 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, 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 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:



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

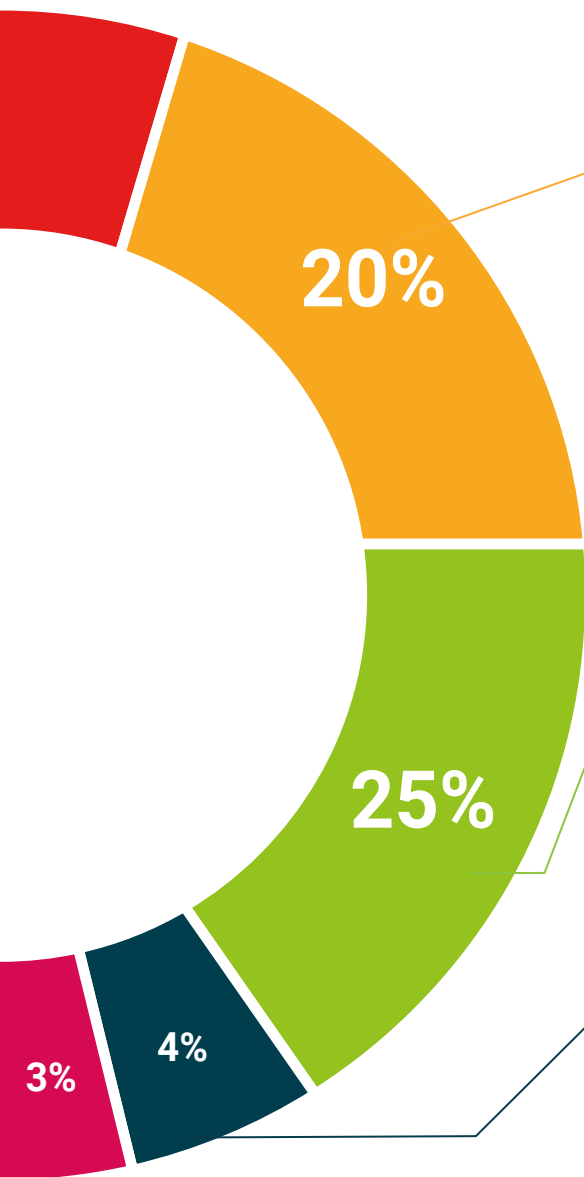
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Blender nel Settore 3D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 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.**



*Apostille dell'Aia. 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



Corso Universitario Blender nel Settore 3D

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

Corso Universitario Blender nel Settore 3D

