

Corso Universitario

Modellazione 3D dei Personaggi





Corso Universitario Modellazione 3D dei Personaggi

- » 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/videogiochi/corso-universitario/modellazione-3d-personaggi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Nei videogiochi esistono personaggi di ogni tipo. Dai classici eroi umani agli antagonisti o compagni di ogni genere fantasy immaginabile. È essenziale che un buon designer 3D nel settore dei videogiochi sia abbastanza abile da riuscire a ricreare una qualsiasi di queste creature, con dettagli pregevoli e tecniche raffinate. Questa è l'opzione migliore per distinguersi e continuare a crescere in un settore competitivo, ed è per questo che TECH ha creato un programma per tutti i designer che si preoccupano della qualità del loro lavoro e dei loro personaggi 3D. Questo consoliderà il ruolo dello studente e aumenterà in modo significativo le sue prospettive di migliorare.





“

I giochi migliori hanno bisogno dei designer più abili affinché i personaggi vengano modellati al meglio. Raggiungi il massimo livello professionale grazie a questo Corso Universitario di TECH"

Le tecniche per ricreare i personaggi in tre dimensioni sono in continuo progresso, il che consente ai designer di tutti i tipi di videogiochi di creare i modelli 3D più impressionanti e sorprendenti del settore.

Poiché l'evoluzione grafica è inarrestabile e le scadenze sempre più esigenti, il designer deve essere pronto ad assumere il controllo di tutte le fasi della produzione di un personaggio tridimensionale: dalla scelta dello stile e delle forme di base alle fasi finali di illuminazione, rendering e posa.

Con una conoscenza approfondita dell'intero processo coinvolto nella creazione di un personaggio 3D, il designer avrà maggiori possibilità di progredire a livello professionale e di migliorarsi. La presente qualifica è dunque un'ottima opportunità non solo per migliorare il workflow quotidiano, ma anche per poter optare per progetti e ruoli di maggiore rilevanza.

TECH offre inoltre ai suoi studenti la possibilità di seguire questo programma online, senza lezioni con obbligo di frequenza o orari prestabiliti. Tutto il materiale didattico è disponibile fin dal primo giorno del Corso Universitario e può essere scaricato su qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione internet.

Questo **Corso Universitario in Modellazione 3D dei Personaggi** 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 portatile provvisto di connessione a internet

“

Questo Corso Universitario ti darà le indicazioni per migliorare il tuo ruolo professionale mediante la modellazione di personaggi in 3D"

“

La tua metodologia di lavoro sarà molto più efficiente grazie al miglioramento di tutti i processi coinvolti nella creazione di personaggi 3D"

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 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

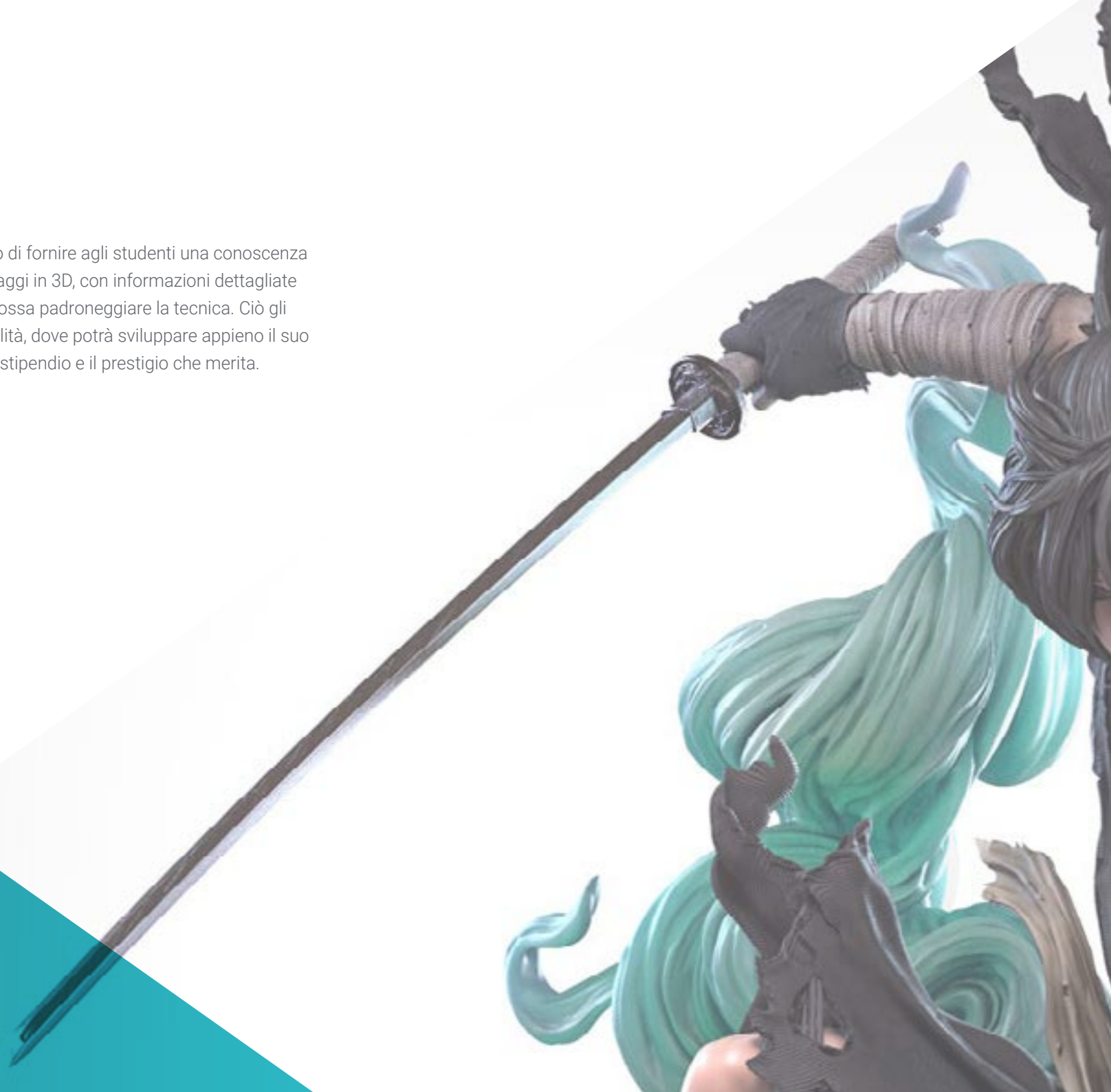
Affina le tue tecniche attuali e dimostra di essere un professionista in grado di assumere maggiori responsabilità all'interno della tua organizzazione.

I tuoi personaggi 3D saranno ricordati dai giocatori di tutto il mondo grazie alla cura, all'attenzione e ai dettagli che potrai in ogni particolare dopo aver completato questo programma.



02 Obiettivi

L'obiettivo finale di questo programma è quello di fornire agli studenti una conoscenza completa del processo di creazione di personaggi in 3D, con informazioni dettagliate su ogni parte del processo in modo tale che possa padroneggiare la tecnica. Ciò gli aprirà le porte a posti di lavoro di maggior qualità, dove potrà sviluppare appieno il suo potenziale artistico, ricevendo al contempo lo stipendio e il prestigio che merita.





“

Se desideri migliorare nel mondo della modellazione di videogiochi senza trascurare gli impegni, questa è la qualifica più adatta a te"



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 workflow 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

- ◆ Concentrare le conoscenze anatomiche in forme più semplici, simili a quelle dei cartoon
- ◆ Creare un modello cartoon dalla base al dettaglio applicando quanto appreso in precedenza
- ◆ Rivedere le tecniche apprese nel programma in uno stile di modellazione diverso

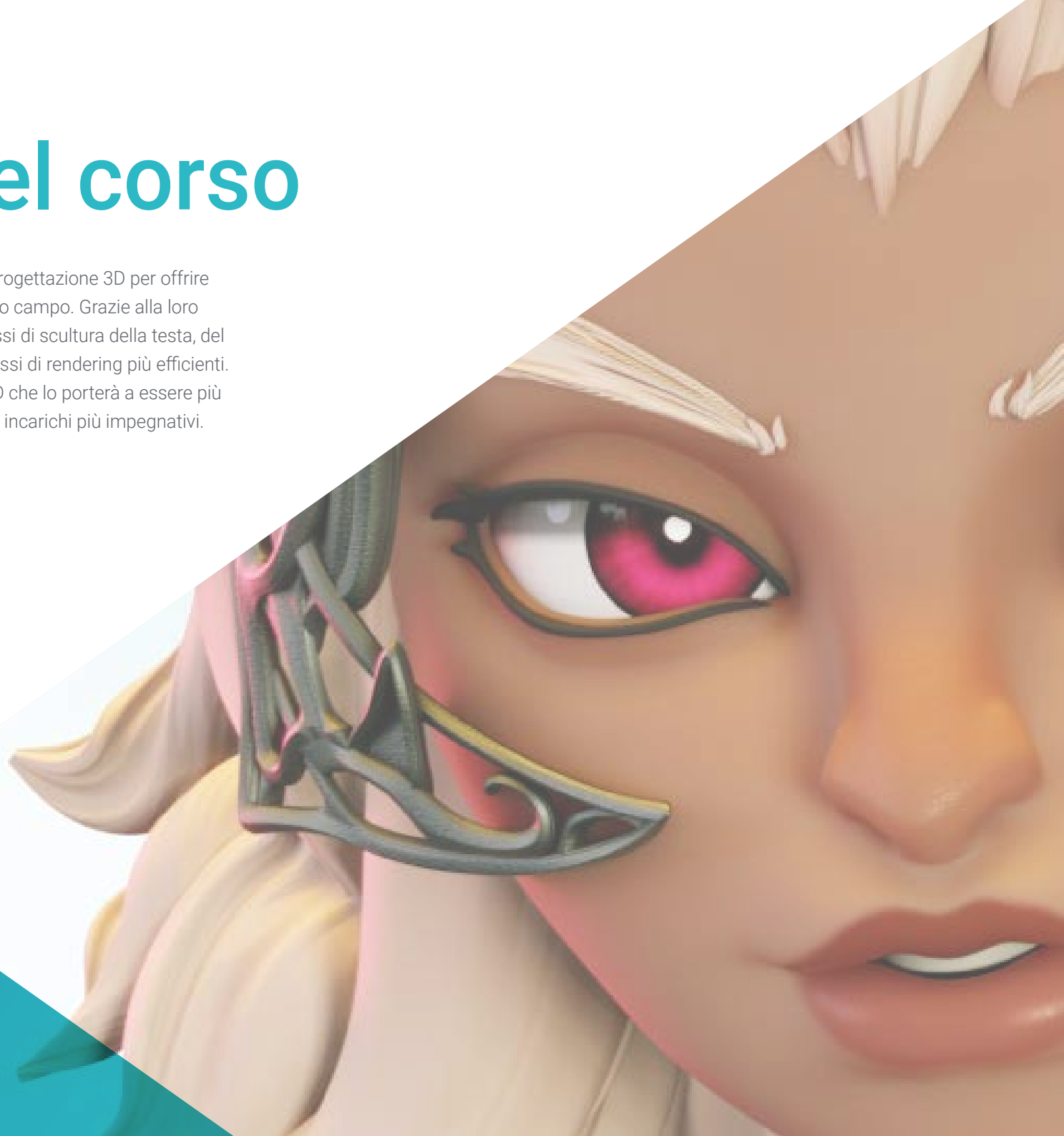
“

I tuoi obiettivi professionali saranno molto più vicini dopo aver migliorato le tue tecniche e perfezionato i modelli in questo Corso Universitario”

03

Direzione del corso

TECH ha scelto i migliori professionisti del mondo della progettazione 3D per offrire ai suoi studenti il miglior insegnamento possibile in questo campo. Grazie alla loro esperienza personale, gli studenti impareranno dai processi di scultura della testa, del viso e dei capelli fino al texturing più avanzato con i processi di rendering più efficienti. Lo studente apprenderà in una nicchia di modellazione 3D che lo porterà a essere più efficiente nel suo lavoro e, quindi, più capace di assumere incarichi più impegnativi.





“

Lascia che i professionisti del settore dei giochi ti guidino verso un futuro lavorativo migliore in questo settore in crescita e orientato al futuro”

Supervisore internazionale invitato

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. Joshua, Singh

- 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

“

Con TECH, potrete imparare da alcuni dei 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 di Animazioni 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

Poiché la materia della modellazione di personaggi 3D è molto complessa, questo Corso Universitario affronta le conoscenze essenziali che lo studente deve possedere per eccellere al meglio grazie a un workflow efficiente. Essendo pienamente consapevole di tutti i passi da compiere, lo studente può anche optare per la guida di team dedicati alla modellazione di personaggi in 3D. Grazie alla metodologia didattica di TECH, il materiale didattico è arricchito da una moltitudine di esempi pratici e casi reali in cui lo studente impara contestualmente a progettare i migliori personaggi 3D possibili.



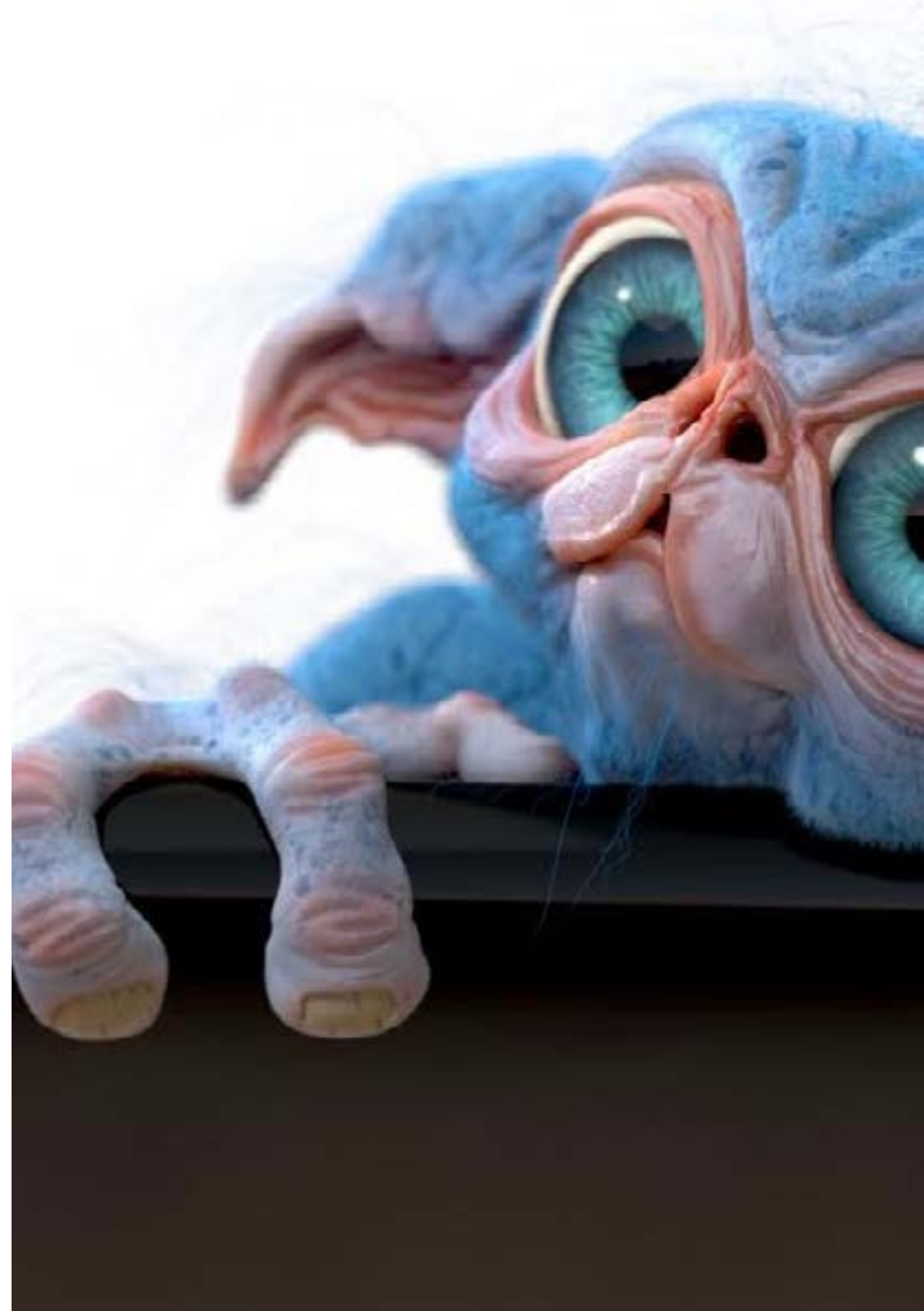


“

Questa è l'opportunità che stavi aspettando per specializzarti nella modellazione di videogiochi 3D e rilanciare la tua carriera. Non esitare e vieni a iscriverti già oggi”

Modulo 1. Personaggi stilizzati

- 1.1. Scelta di un personaggio stilizzato e *Blocking* delle forme di base
 - 1.1.1. Riferimenti e *Concept Art*
 - 1.1.2. Forme di base
 - 1.1.3. Deformità e forme fantastiche
- 1.2. Conversione del modello *Low Poly* into *High Poly*: modellazione della testa, dei capelli e del viso
 - 1.2.1. *Blocking* della testa
 - 1.2.2. Nuove tecniche di creazione dei capelli
 - 1.2.3. Implementazione dei miglioramenti
- 1.3. Perfezionamento del modello: mani e piedi
 - 1.3.1. Modellazione avanzata
 - 1.3.2. Perfezionamento delle forme in generale
 - 1.3.3. Pulizia e smussamento delle forme
- 1.4. Creazione di mascella e denti
 - 1.4.1. Creazione di denti umani
 - 1.4.2. Aumentare i poligoni
 - 1.4.3. Dettaglio preciso dei denti in ZBrush
- 1.5. Modellare abiti e accessori
 - 1.5.1. Tipi di abbigliamento cartoon
 - 1.5.2. Zmodeler
 - 1.5.3. Modellazione Maya applicata
- 1.6. Retopologia e creazione di una topologia pulita da zero
 - 1.6.1. Retopologia
 - 1.6.2. Loop secondo il modello
 - 1.6.3. Ottimizzazione di Maya





- 1.7. UV Mapping & Baking
 - 1.7.1. UV
 - 1.7.2. Substance Painter: Baking
 - 1.7.3. Rifinire il Texture Baking
- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: texturing
 - 1.8.2. Tecniche di *Handpainted Cartoon*
 - 1.8.3. *Fill Layer* con generatori e maschere
- 1.9. Illuminazione e Rendering
 - 1.9.1. Illuminazione del nostro personaggio
 - 1.9.2. Teoria del colore e presentazione
 - 1.9.3. Substance Painter: Rendering
- 1.10. Posa e presentazione finale
 - 1.10.1. Diorama
 - 1.10.2. Tecniche di posa
 - 1.10.3. Presentazione dei modelli

“ Con un programma completo come questo e un personale docente coinvolto nel tuo miglioramento professionale, avrai tutte le carte in regola per diventare un punto di riferimento nella modellazione dei personaggi dei videogiochi in 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 di 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 business school 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, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. 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 Modellazione 3D dei Personaggi 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 Modellazione 3D dei Personaggi** 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 Modellazione 3D dei Personaggi**

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 accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Modellazione 3D
dei Personaggi

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

Corso Universitario

Modellazione 3D dei Personaggi

