

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D



Corso Universitario Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/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. 18

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Il lavoro su un modello 3D non si esaurisce con il suo completamento. Per presentarlo in modo corretto e professionale, verificandone al contempo la conformità, è necessario che il file venga sottoposto a un processo di rendering preventivo. È inoltre opportuno trovare l'illuminazione e la posa che mettano in risalto le caratteristiche migliori del modello, in modo da suscitare l'impressione ideale. Si tratta di un processo che coinvolge diversi programmi multimediali, tra cui ZBrush, Mixamo e Maya. Questa specializzazione prende in esame in modo approfondito le caratteristiche di tutti questi programmi, affinché lo studente possa migliorare le proprie competenze e acquisire maggiori responsabilità nelle fasi più critiche di un progetto di design 3D.





“

Farai emergere il profilo migliore dei tuoi modelli, che impressioneranno i tuoi superiori e ti assicureranno un ruolo più importante nel tuo reparto”

Nel corso di un processo completo di progettazione e modellazione 3D, la fase finale di rendering, illuminazione e posa è fondamentale per presentare tutti i frutti dello sforzo e dell'impegno profuso. Si tratta di una fase critica che deve essere eseguita bene, poiché qualsiasi errore può comportare una perdita di tempo e di lavoro.

Data la sua importanza sia per la presentazione finale che per la cura delle rifiniture, i professionisti con conoscenze in questo campo hanno maggiori probabilità di sorprendere con i loro modelli e, quindi, di avere accesso a migliori opportunità professionali.

È per questo che TECH ha ideato questo percorso accademico, che si concentra esclusivamente su questi aspetti fondamentali, in modo che lo studente possa approfondirli e utilizzarli nella maniera più appropriata possibile. Migliorerà così il proprio rendimento professionale e il valore del portfolio, rafforzando la propria candidatura anche per ruoli manageriali o per la conduzione di progetti più rilevanti.

Una qualifica online che risponde alle preoccupazioni dei suoi studenti, consentendo loro di accedere a tutti i contenuti fin dal primo giorno di studio. Saranno così in grado di combinare il carico di insegnamento con gli impegni personali e professionali.

Questo **Corso Universitario in Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D** 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
- ◆ La sua 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

“

Potrai imparare mentre verrai affiancato da professionisti della modellazione 3D, scoprendo le tecniche di illuminazione e di posa con cui stupire il pubblico"

“

Il rendering avanzato che apprenderai in questo Corso Universitario ti farà risparmiare tempo prezioso da dedicare ad altre attività o persino ai tuoi progetti personali”

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.

Noterai come inizierai a ricevere progetti e lavori migliori grazie alla tua professionalità con la quale riuscirai a dare il tocco finale a tutti i tuoi modelli.

Il tuo lavoro in fase di postproduzione, nitido ed elegante, parlerà per te quando dovrai fare il salto di qualità verso lavori migliori.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo programma è garantire ai suoi studenti un sostanziale miglioramento sia economico che professionale nel mondo dei videogiochi. Poiché questo non è un incarico facile, trattandosi di un mercato molto competitivo, TECH si sforza di raggiungere la massima qualità di istruzione e apprendimento per tutti i suoi studenti. Il designer vedrà così che i contenuti si adattano alle sue esigenze, aggiornandosi alle ultime istanze tecnologiche e con le conoscenze di Maya e Arnold Render necessarie per avere successo come designer di prestigio.





“

Questa è la qualifica che ti permetterà di acquisire le conoscenze in materia di rendering che stai cercando, adattate alle ultime tendenze e agli sviluppi del settore”



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

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

“

Riuscirai a ottenere il look professionale finale per i tuoi modelli, in modo da impressionare i tuoi superiori e ottenere la meritata promozione”

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario è gestito da personale docente che, oltre a possedere competenze nell'uso di tutti gli strumenti di modellazione indicati nel programma, ha la necessaria esperienza professionale per poter soddisfare le richieste dei propri studenti. Grazie a ciò, possono gestire al meglio tutti i dubbi e le domande che ricevono, con la consapevolezza di ciò di cui hanno bisogno in ogni momento per raggiungere il successo come designer 3D di successo nell'industria dei videogiochi.



“

Sarai affiancato da un personale docente che non è estraneo alle tue preoccupazioni e aspirazioni, e riceverai il miglior supporto e la migliore consulenza in materia di modellazione 3D per videogiochi in assoluto”

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)

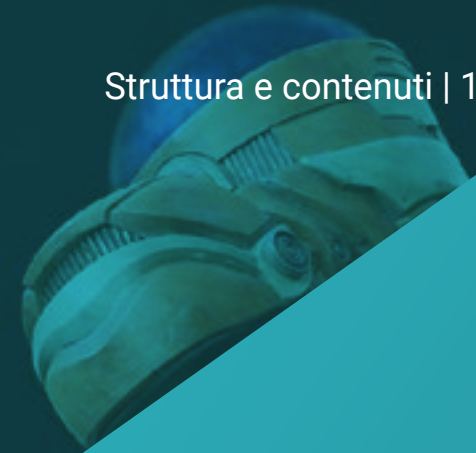


04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario segue la struttura didattica più rigorosa di TECH, con una particolare attenzione a tutti gli aspetti essenziali del rendering e della presentazione dei modelli con strumenti quali: ZBrush, Maya, Mixamo, Arnold Render, Marmoset Toolbar e pure Photoshop. Con tutto questo bagaglio di conoscenze, lo studente sarà molto più preparato per un futuro lavoro in cui potrà dimostrare la propria competenza nell'uso di tutti questi strumenti e otterrà un lavoro nel progetto dei propri sogni.



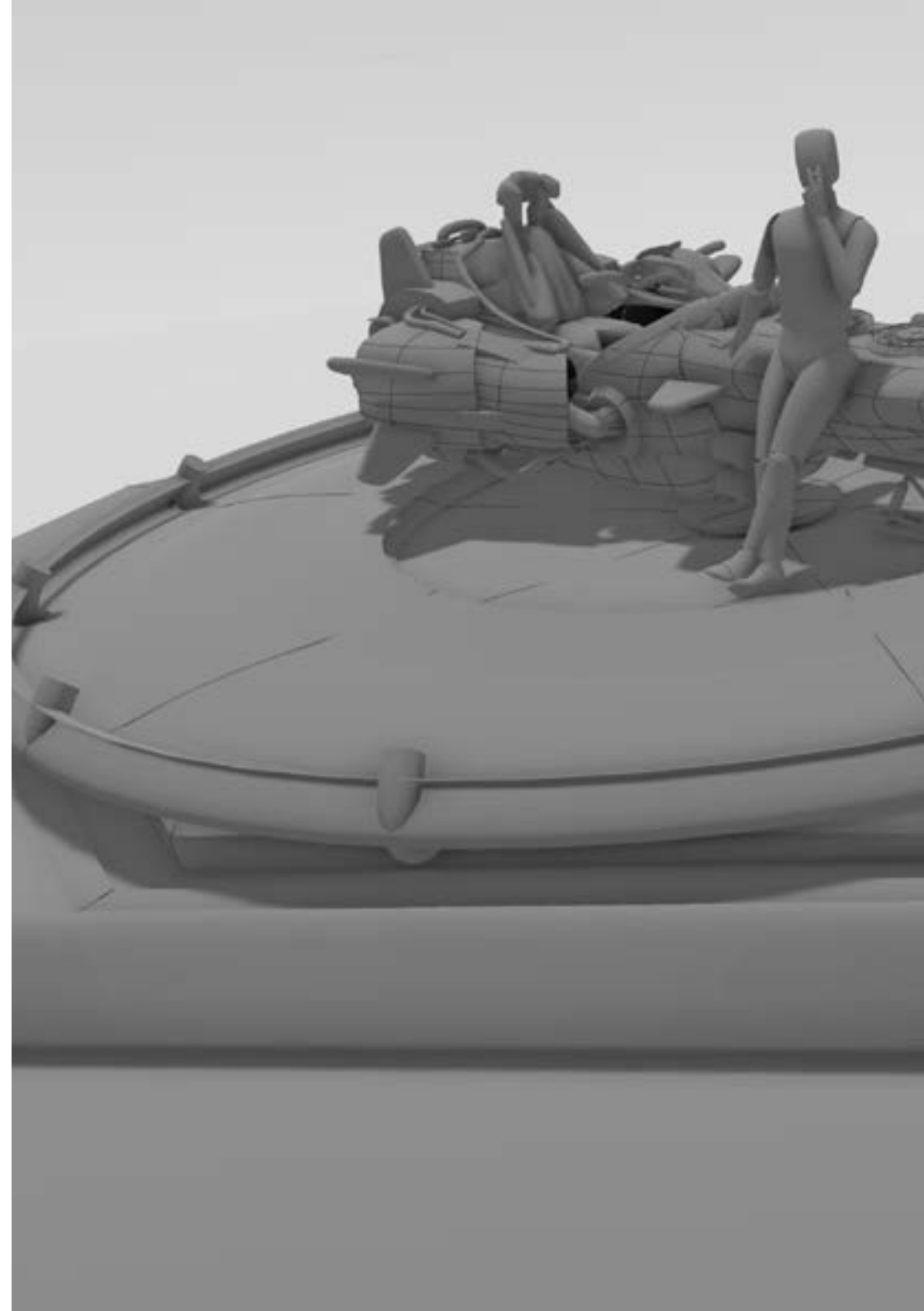


“

*Non perdere la grande opportunità che
TECH ti offre per diventare un professionista
apprezzato e stimato nel mondo della
modellazione 3D per i videogiochi”*

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 del proprio 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 Shape 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

“

Iscriviti oggi a questo Corso Universitario e affronta subito un nuovo futuro, progettando i modelli di videogiochi 3D che ti appassionano, circondato dai migliori team e studi professionali"

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



Corso Universitario
Rendering, Illuminazione
e Posa dei Modelli 3D

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

Corso Universitario

Rendering, Illuminazione e Posa dei Modelli 3D

