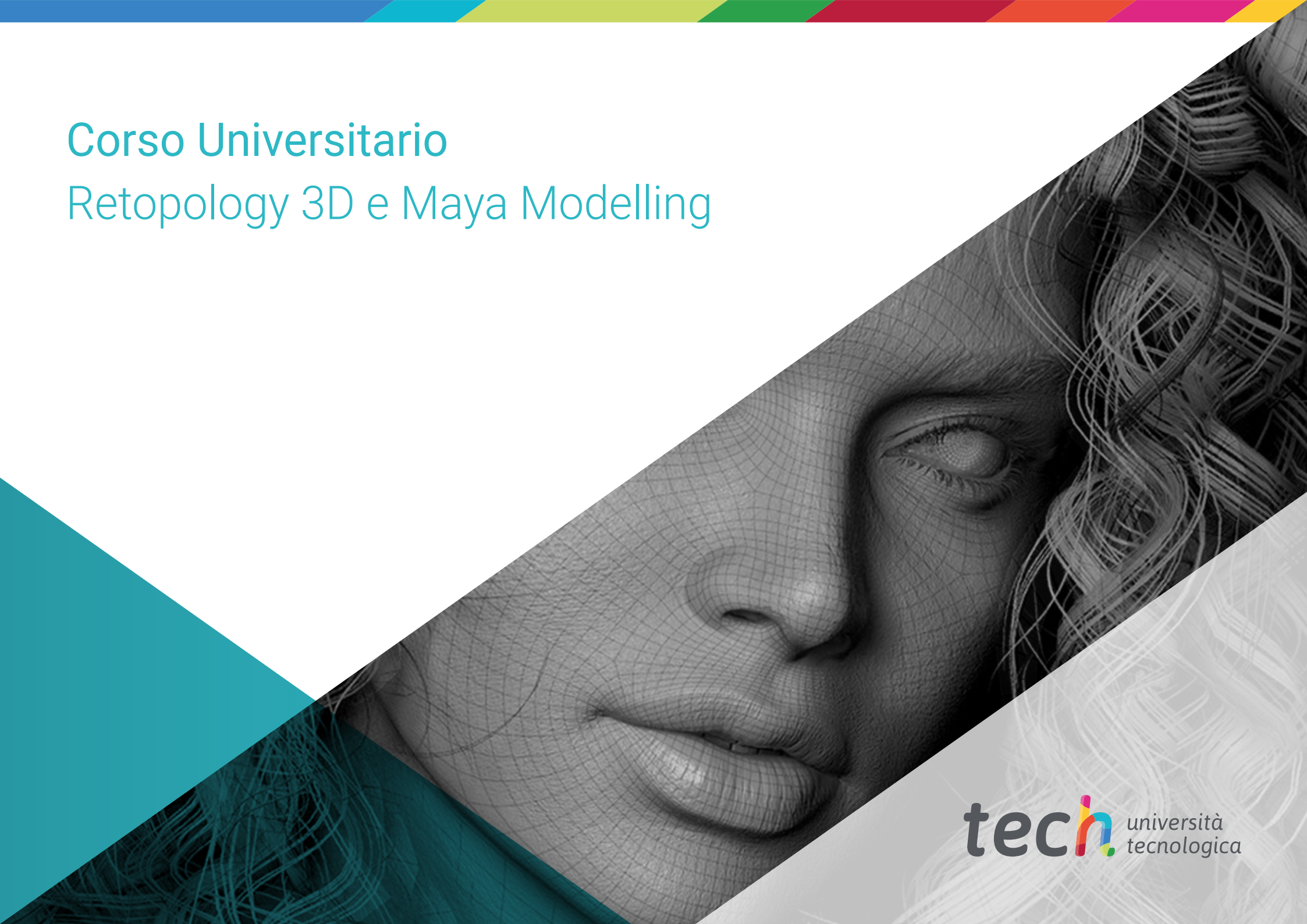


Corso Universitario

Retopology 3D e Maya Modelling





Corso Universitario Retopology 3D e Maya Modelling

- » 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/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

In qualsiasi processo complesso come la creazione di un videogioco, il coordinamento tra i diversi reparti è fondamentale. La spina dorsale dell'intero sistema 3D si trova nella sezione di progettazione e modellazione, quindi un buon trattamento dei modelli in questa fase fa sì che il resto della catena funzioni in modo molto più ottimale. Grazie a competenze eccezionali nella gestione della retopology, il designer può diventare protagonista dello sviluppo, essere maggiormente coinvolto e quindi raggiungere ruoli di maggior responsabilità e una remunerazione economica più elevata. Con queste conoscenze e una conoscenza dettagliata della modellazione Maya, lo studente non avrà ostacoli a raggiungere il livello più alto della progettazione di videogiochi 3D.





“

Smetti di immaginare un futuro lavorativo migliore e trasformalo in realtà imparando a progettare modelli 3D versatili, creativi e d'impatto"

Grazie alla retopology, che è il processo di ricreazione di una superficie esistente con una geometria più ottimizzata, i processi di animazione e texturing sono notevolmente semplificati. In questo modo si riducono i tempi e si migliora il workflow, che in un settore con scadenze così strette come quello dei videogiochi è essenziale.

I professionisti con una preparazione specifica in questa tecnica hanno maggiori opportunità di crescere all'interno del settore e di optare per le migliori cariche nei dipartimenti di progettazione 3D. Possono persino dirigere i team grazie a una metodologia di lavoro sofisticata e predisposta per le più grandi sfide del settore.

Lo studente avrà inoltre accesso a un piano di studi completo sull'uso di Maya Modeling, lo strumento scelto da migliaia di designer di alto livello nel settore dei videogiochi. Gli studenti miglioreranno sia la loro capacità professionale che la qualità finale dei loro progetti e modelli, fornendo loro importanti indicazioni di qualità per il loro portfolio in modo da poter optare per un miglioramento lavorativo.

Il programma è insegnato al 100% online, senza lezioni in presenza né orari, per cui lo studente può scegliere il momento migliore della giornata per seguire l'intero corso. Questa innovativa metodologia TECH permette allo studente di combinare la propria attività lavorativa con lo studio, il che rende l'opzione ideale per non trascurare il lavoro e continuare a migliorarsi e a raggiungere nuovi obiettivi.

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
- ◆ La sua 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



Una retopology ben applicata sarà il miglior biglietto da visita per presentarti come un professionista efficiente e capace di affrontare sfide più grandi"

“

Accelera i processi di produzione, aumenta la resa dei tuoi progetti e diventa un modello di riferimento nel reparto di modellazione 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 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.

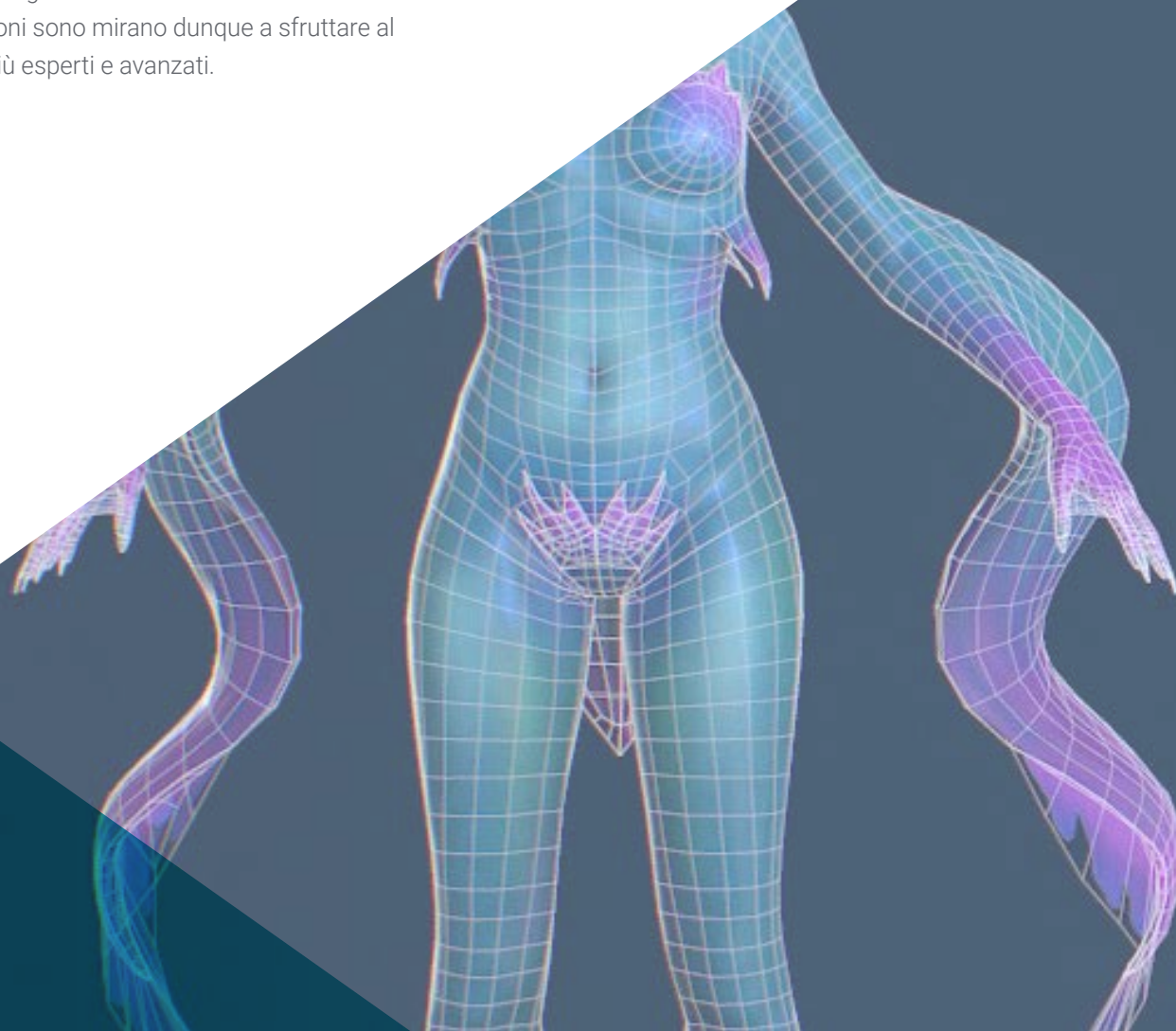
Potrai ottenere subito la tua qualifica del Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modelling, senza dover presentare una tesi finale o dover perdere troppo tempo nello studio.

Non perdere l'opportunità unica di conseguire una qualifica di livello avanzato in Maya Modeling, senza bisogno di dover rinunciare ai tuoi impegni.



02 Obiettivi

Per gli studenti che decidono di seguire questo programma è chiaro che il livello di eccellenza porterà verso un futuro lavorativo molto più prospero. Per questo TECH non esita a mettere a disposizione il miglior personale docente possibile, la metodologia didattica più innovativa e le risorse necessarie per garantire che lo studente realizzi il progetto videoludico dei suoi sogni. Tutte le lezioni sono mirano dunque a sfruttare al meglio i vantaggi che Maya offre ai progettisti più esperti e avanzati.





“

Come sarà la vita quotidiana dei migliori designer di videogiochi 3D? È una domanda a cui potrai rispondere da solo dopo aver terminato il programma"



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

- ◆ Padroneggiare le diverse tecniche di scultura professionale
- ◆ Creare una retopology avanzata del corpo e del volto in Maya
- ◆ Approfondire come applicare i dettagli utilizzando alfa e pennelli in Zbrush

“

Avrai a disposizione ciò che serve ai migliori designer del mondo per raggiungere l'élite della modellazione 3D nei videogiochi”



03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modelling è tenuto da un gruppo di professionisti che hanno maturato una vasta esperienza nell'uso di questo importante strumento di progettazione 3D. Grazie alla loro competenza, gli studenti potranno ottimizzare la loro metodologia di lavoro, imparando in un contesto pratico e con casi reali come utilizzare Maya in modo più efficiente e ordinato. La consulenza di questi professionisti della modellazione 3D per i videogiochi sarà un fattore determinante per il futuro successo professionale dello studente.





“

Il meglio del settore della progettazione 3D si trova solo in TECH. Non perdere l'opportunità di imparare da professionisti che conoscono il tuo lavoro e sanno come migliorarlo"

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

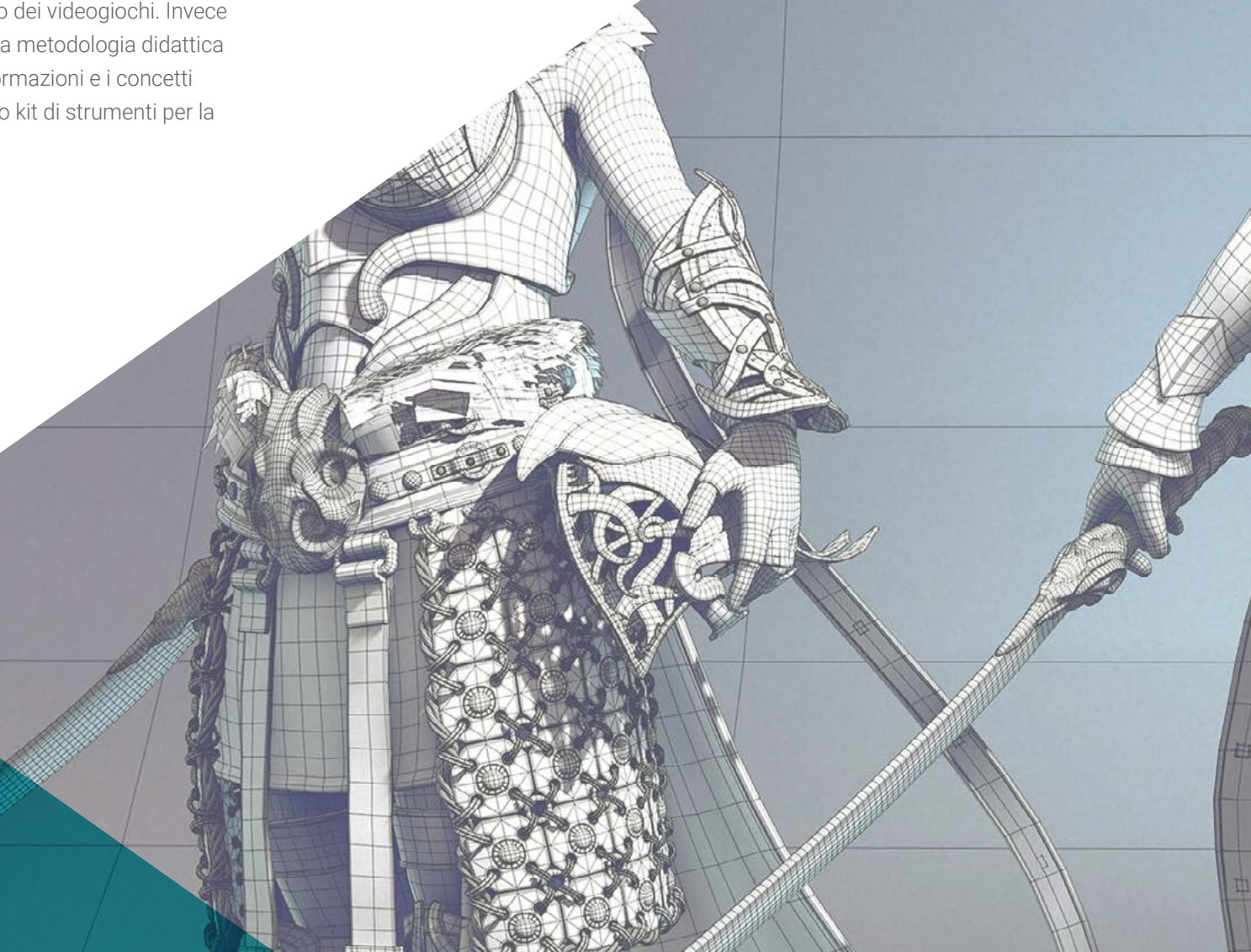
- ◆ Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- ◆ Concept Artist, Modellatrice 3D e Shading presso Timeless Games Inc.
- ◆ Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- ◆ Tecnica Superiore di Animazioni 3D, videogiochi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

Il contenuto dell'intero programma è arricchito da un'ampia gamma di materiale audiovisivo e di esempi basati sulle esperienze personali del personale docente, che rende l'insegnamento più completo e adeguato al mercato dei videogiochi. Invece di imparare per mezzo di lezioni obsolete, TECH impiega la metodologia didattica più attuale per garantire che lo studente memorizzi le informazioni e i concetti più importanti, incorporandoli immediatamente nel proprio kit di strumenti per la progettazione 3D.



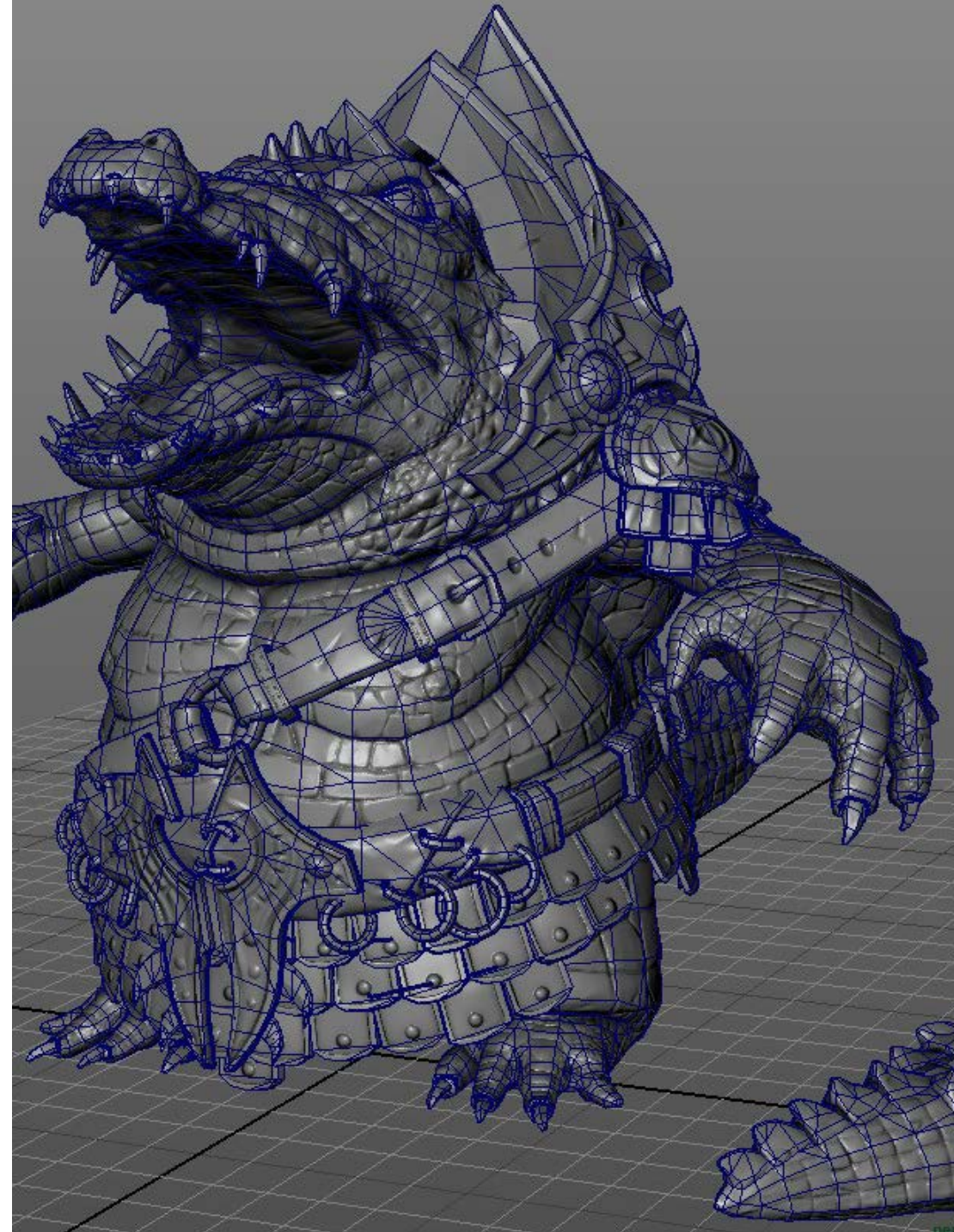


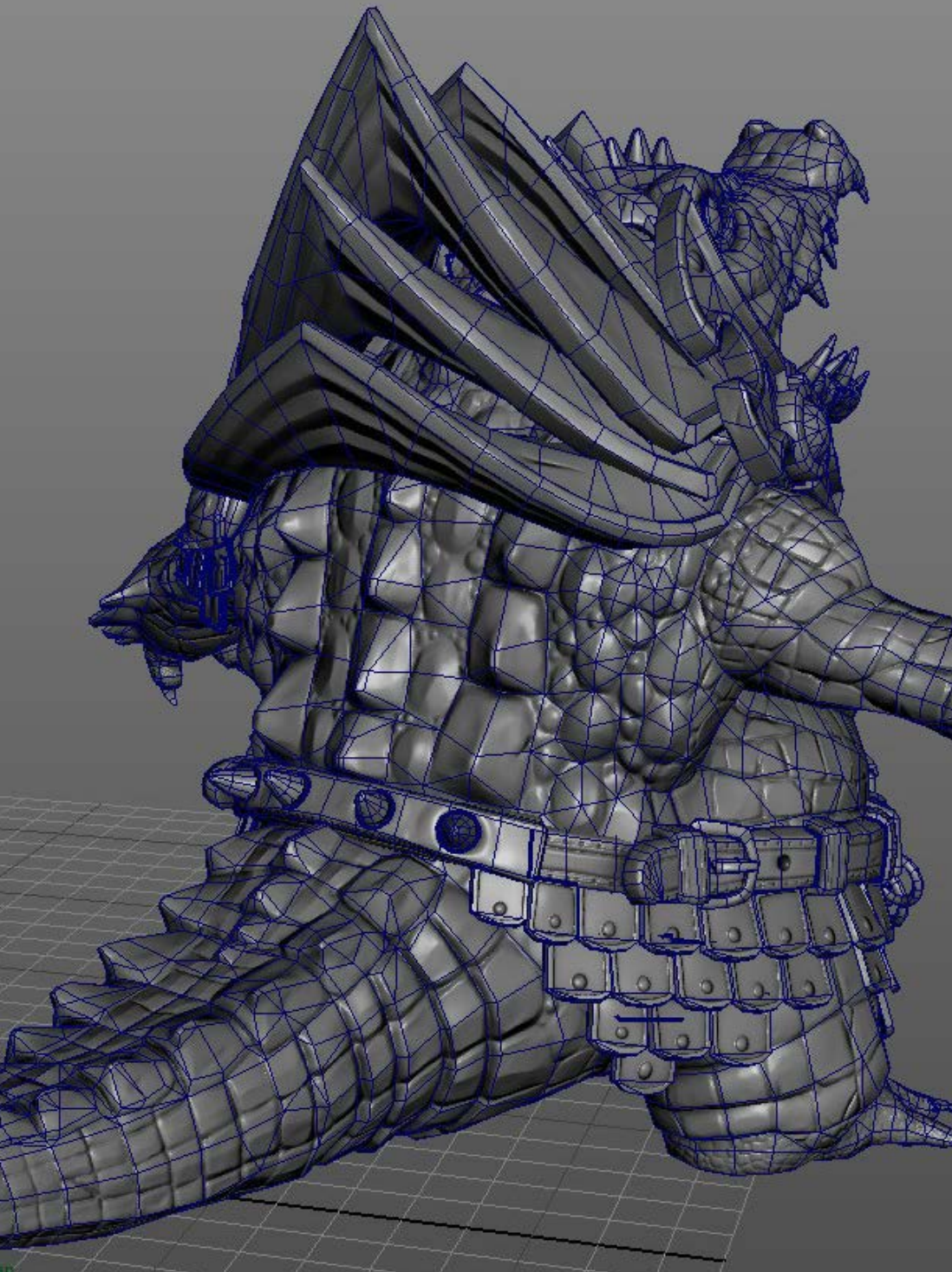
“

Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario in Retopology 3D e Maya Modelling e potrai migliorare in modo significativo le tue aspettative di lavoro e di retribuzione"

Modulo 1. Retopology 3D e Maya Modelling

- 1.1. Retopology avanzata del viso
 - 1.1.1. Importazione in Maya e utilizzo di Quad Draw
 - 1.1.2. Retopology del volto umano
 - 1.1.3. *Loops*
- 1.2. Retopology del corpo umano
 - 1.2.1. Creazione di *Loop* nelle articolazioni
 - 1.2.2. Ngoni e Tris: 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 Modeling 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 dei 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

“

Ti differenzierai dagli altri progettisti 3D che non sanno come adattarsi correttamente al loro lavoro, risparmiando tempo per la tua organizzazione e per te stesso”

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.

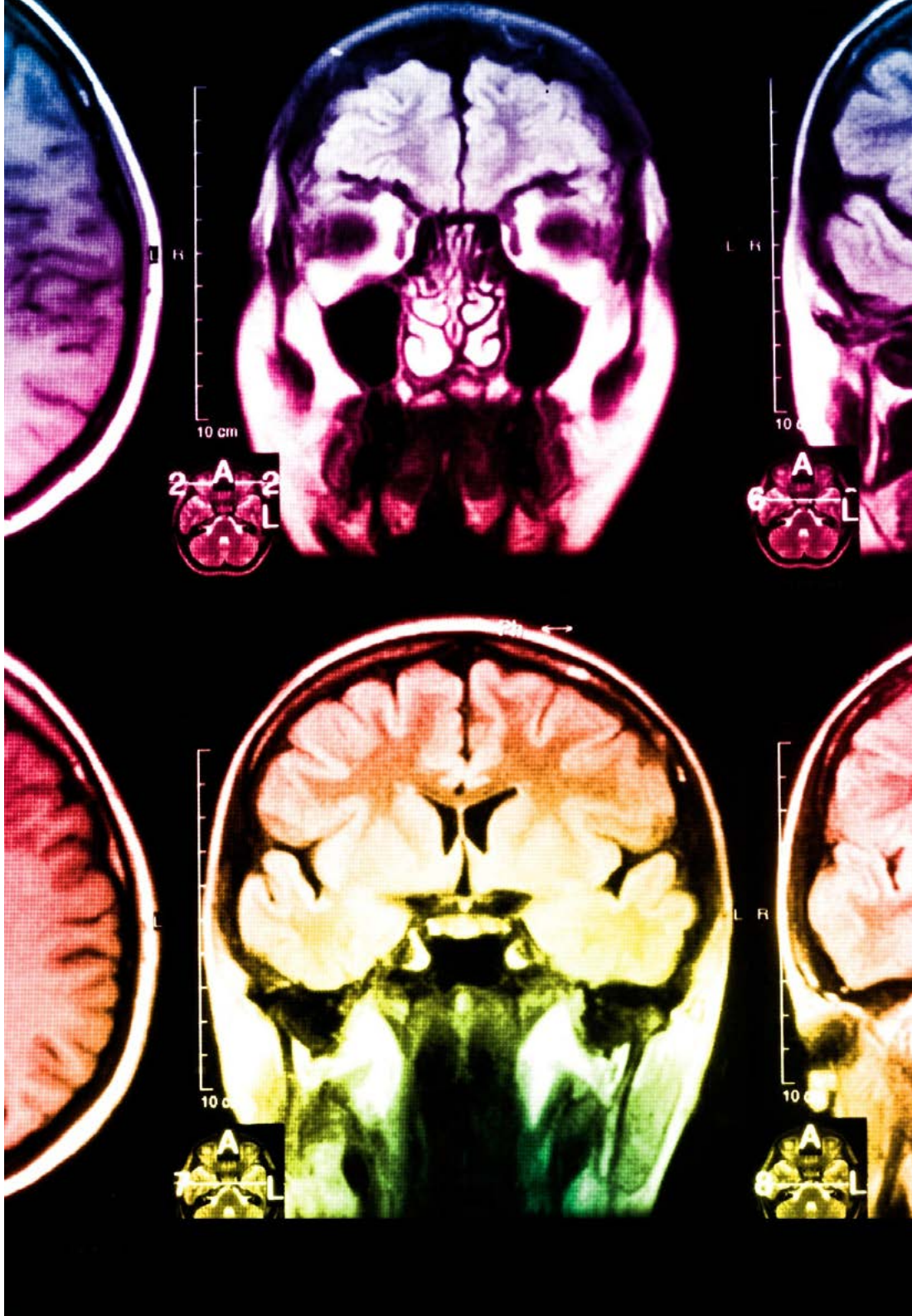


Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti 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 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. di 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
Retopology 3D
e Maya Modelling

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

Corso Universitario

Retopology 3D e Maya Modelling

