

Corso Universitario

UV e Texturing 3D con Allegorithmic





Corso Universitario UV e Texturing 3D con Allegorithmic

- » 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/uv-texturing-3d-allegorithmic

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

Il texturing nei videogiochi è fondamentale. I giocatori sono meticolosi quando si tratta di esaminare anche i più piccoli dettagli dei loro titoli preferiti, quindi qualsiasi errore nella mappatura di un modello porterà inevitabilmente a scoprirlo, mettendo in discussione il lavoro del reparto di modellazione 3D. Per questo motivo, una conoscenza approfondita delle più recenti tecniche di mappatura e texturing è un prerequisito per accedere ai migliori lavori del settore. Grazie a questa qualifica, lo studente apprenderà i segreti di programmi come Substance Painter o Mari per poterli utilizzare con padronanza e passare a ruoli o progetti professionali migliori.





“

Questo programma si rivelerà fondamentale quando deciderai di fare il salto professionale in studi di progettazione migliori o di creare il tuo videogioco"

La qualità finale di un modello 3D dipende in larga misura da una corretta mappatura UV e da un texturing attento e dettagliato. Prestando la giusta attenzione a questo processo finale, si possono ottenere risultati impressionanti, degni dei più forti titoli tripla A del settore.

I designer 3D che vogliono distinguersi nel loro percorso lavorativo e professionale devono essere esperti dei principali strumenti di mapping e texturing, poiché anche nell'animazione della cinematica la competenza dei modellatori coinvolti è essenziale per ottenere il miglior risultato possibile.

Trattandosi di un software complesso e dai molteplici utilizzi, questo programma si concentra sugli aspetti più essenziali e utili per lo studente, passando direttamente ai contenuti più significativi che lo porteranno a diventare un progettista esemplare per affrontare importanti lavori di texturing e model mapping.

Un programma che, con il suo format 100% online, consente agli studenti di avere la flessibilità necessaria per combinarlo con altri compiti o impegni lavorativi e personali. Questa offerta didattica ti farà avanzare a livello professionale, consentendoti di accedere a progetti videoludici decisamente migliori.

Questo **Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic** 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



Essendo un esperto di Substance Painter e Mari, non passerà molto tempo prima che ti vengano proposti progetti più ambiziosi e avanzati legati ai videogiochi"

“

Se hai mai pensato di poter realizzare i modelli di città come Los Santos, Night City o Rapture, questo Corso Universitario ti aiuterà a farlo nel migliore dei modi"

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.

Una corretta mappatura e texturizzazione dei modelli 3D darà una veste ancora più professionale al tuo portfolio personale.

Ti distinguerai nel tuo dipartimento per essere il punto di riferimento in materia di modellazione o texturing di qualsiasi tipo di lavoro.



02

Obiettivi

Lo scopo di questo programma è quello di incidere positivamente sulla carriera professionale degli studenti, fornendo loro una qualifica chiave nel mondo della modellazione 3D affinché possano accedere a ruoli e progetti più prestigiosi. Grazie all'impegno di TECH nel riunire un personale docente esperto del settore, lo studente rivolge i propri sforzi laddove è veramente importante, affrontando le richieste più urgenti del mercato dei videogiochi.





“

Il tuo obiettivo professionale è quello di migliorare te stesso, il tuo stipendio e il tuo ruolo professionale. TECH ti soddisfa in ogni aspetto con la qualifica più importante per il mercato della modellazione 3D”



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

- ◆ Studiare la modalità più ottimale per le UV in Maya e nei sistemi UDIM
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per realizzare texture in Substance Painter per i videogiochi
- ◆ Sapere come realizzare texture in Mari per modelli iperrealistici
- ◆ Imparare a creare texture XYZ e mappe di *Displacement* sui propri modelli
- ◆ Approfondire l'importazione delle texture in Maya

“

Se desideri accedere ai migliori posti di lavoro nell'industria dei videogiochi, hai bisogno di questa qualifica. Non esitare e vieni a iscriverti”

03

Direzione del corso

Il Corso Universitario in UV e Texturing 3D con Allegorithmic si avvale del personale docente più esperto nell'uso di questo strumento, in quanto la loro esperienza pluriennale nella creazione e nel texturing di modelli 3D garantisce la qualità dei contenuti. Iscrivendosi a questo programma, gli studenti beneficiano di un affiancamento da parte del personale docente che comprende a fondo le esigenze dei professionisti, le attività da svolgere per raggiungere i propri obiettivi e il modo migliore per ottimizzare il workflow nella creazione di texture e mappature per i propri progetti.





“

Stai per fare un enorme salto di qualità scegliendo il miglior personale docente possibile e migliorando le tue conoscenze di Substance Painter e Mari”

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

Gli studenti sono alla ricerca della massima efficienza in questo tipo di programma didattico, ed è per questo che TECH ha impiegato la metodologia didattica più all'avanguardia per la stesura di tutti i contenuti del piano di studi. Mediante il relearning, lo studente assimila concetti come la creazione e la preparazione delle UV o i dettagli avanzati della mappatura in modo molto più naturale. A ciò si aggiunge un forte contributo di contenuti pratici e concreti, nel corso dei quali lo studente osserva come realizzare correttamente le texture di tutti i tipi di lavori e modelli 3D. Ciò consente un insegnamento contestuale, in cui lo studente migliora la propria metodologia di lavoro man mano che avanza nel Corso Universitario.



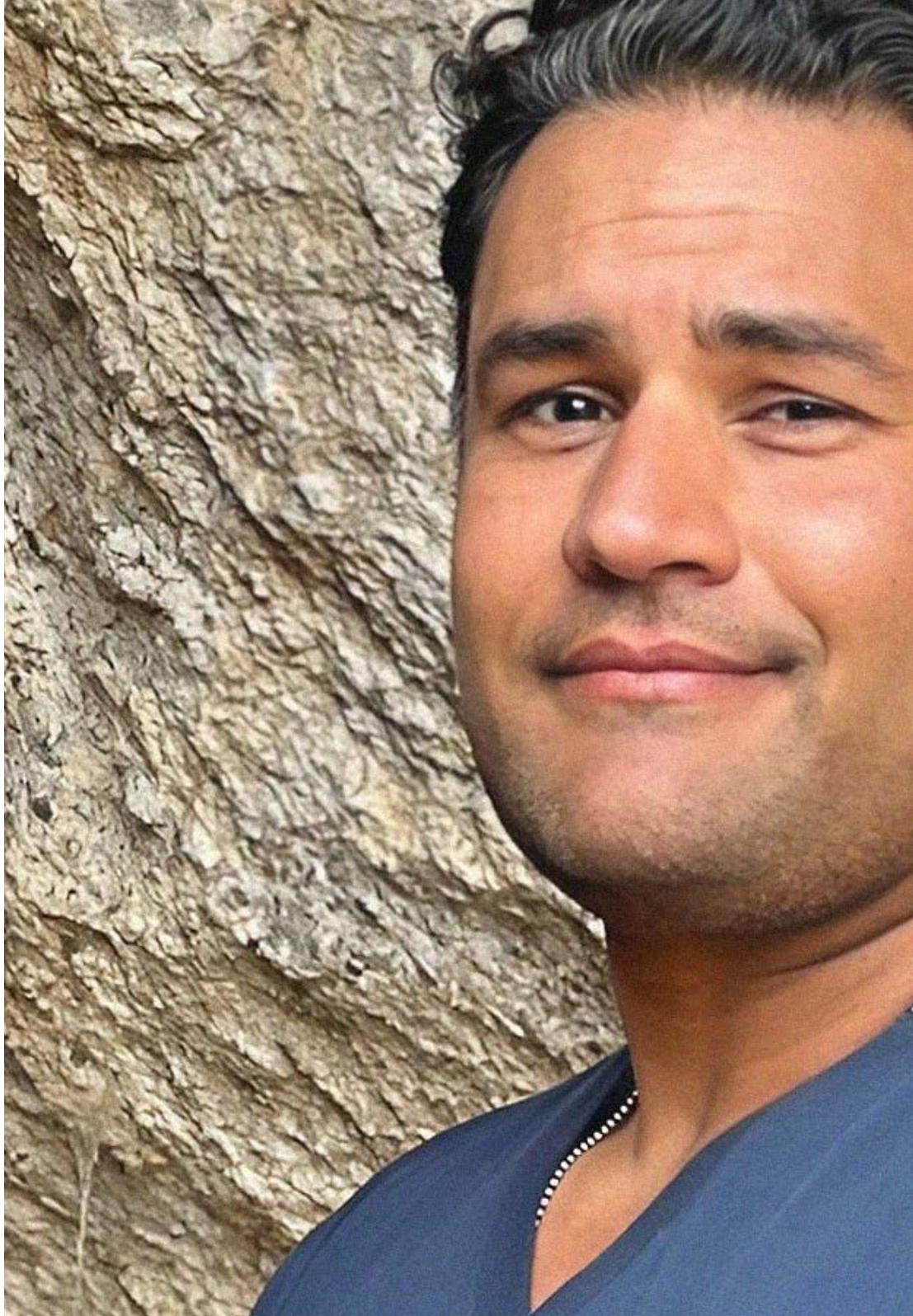


“

*Imparerai a creare texture e mappe UV
in modo pratico, con le ultime versioni
di Substance Painter e Mari”*

Modulo 1. UV e texturing con Allegorithmic Substance Painter e Mari

- 1.1. Creazione di UV di alto livello in Maya
 - 1.1.1. UV del volto
 - 1.1.2. Creazione e *Layout*
 - 1.1.3. Advanced UV
- 1.2. Preparazione di UV per sistemi UDIM incentrati su modelli di grandi produzioni
 - 1.2.1. UDIM
 - 1.2.2. UDIM su Maya
 - 1.2.3. Texture in 4K
- 1.3. Texture XYZ: Cosa sono e come si usano?
 - 1.3.1. XYZ. Iperrealismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturing: videogiochi e film
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Tipi di texturing
- 1.5. Texturing in Substance Painter per i videogiochi
 - 1.5.1. Fare Baking da high a low poly
 - 1.5.2. Le texture PBR e la loro importanza
 - 1.5.3. Zbrush con Substance Painter
- 1.6. Finalizzare le texture di Substance Painter
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturing dei modelli
 - 1.6.3. Cicatrici, lentiggini, tatuaggi, e trucco





- 1.7. Texturing facciale iperrealistico con texture XYZ e mappe di colore
 - 1.7.1. Texture XYZ in Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Correzione degli errori
- 1.8. Texturing facciale iperrealistico con texture XYZ e mappe di Colore
 - 1.8.1. Interfaccia di Mari
 - 1.8.2. Texturing in Mari
 - 1.8.3. Proiezione di texture della pelle
- 1.9. Dettaglio avanzato delle Mappe di *Displacement* in Zbrush e Mari
 - 1.9.1. Pittura di texture
 - 1.9.2. Displacement per l'iperrealismo
 - 1.9.3. Creazione di *Layer*
- 1.10. Implementazione di *Shading* e texture in Maya
 - 1.10.1. *Shader* della pelle in Arnold
 - 1.10.2. Occhio iperrealistico
 - 1.10.3. Ritocchi e consigli

“ Realizza i tuoi sogni, migliora a livello professionale e crea i modelli 3D che hai sempre sognato grazie a questo Corso Universitario”

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.



Seguendo questo programma avrai accesso ai migliori materiali didattici, preparati appositamente per te:



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 prove scientifiche sull'utilità dell'osservazione di terzi esperti.

Il cosiddetto Learning from an Expert rafforza le conoscenze e i ricordi e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Capacità e competenze pratiche

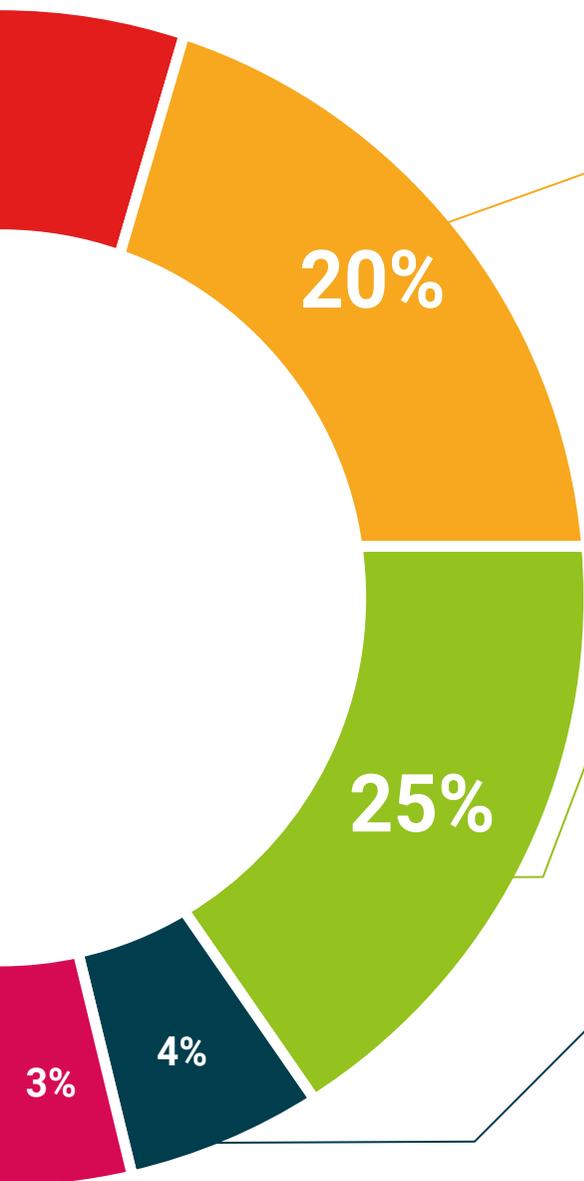
I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, linee guida internazionali e molto altro. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua istruzione.





Case studies

Il programma del corso prevede inoltre una selezione dei migliori casi di studio scelti in modo specifico. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il personale docente di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico con strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema didattico 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic** 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 UV e Texturing 3D con Allegorithmic**

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 ad 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
UV e Texturing 3D
con Allegorithmic

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

Corso Universitario

UV e Texturing 3D con Allegorithmic

