

REVISIONE DEL 20 GENNAIO 2020

REDATTO DA MARTINA BOAROTTO

CORSO BIENNALE DI 3D ARTIST

1° anno

Lettura e comprensione di un concept

- Focus sullo stile di gioco
- Comprensione delle linee e delle proporzioni
- Lettura dei volumi
- Introduzione alla modellazione inorganica con Autodesk Maya
 - Introduzione all'interfaccia di Autodesk Maya
 - Strumenti per la modellazione 3D
 - Introduzione e gestione delle normali
 - UV mapping
- Modellazione inorganica avanzata
 - Strumenti avanzati in Autodesk Maya
 - Tecniche di modellazione
 - Modellazione hard surface in Autodesk Maya
 - Gruppi di smoothing
- Introduzione a Photoshop
 - Introduzione all'interfaccia di Adobe Photoshop
 - Strumenti utili all'interno di Adobe Photoshop
- Introduzione al texturing con Substance Painter
 - Introduzione al metodo PBR e ai tipi di mappe
 - Introduzione all'interfaccia di Substance Painter
 - Bake maps
 - Primi render all'interno di Marmoset Toolbag
- Introduzione alla modellazione organica e allo sculpting con Zbrush
 - Introduzione all'interfaccia di Zbrush
 - Strumenti di sculpting
 - Tecniche di sculpting
 - Anatomia del volto umano
- Introduzione a un engine di gioco
 - Introduzione all'interfaccia di Unreal Engine
 - Gestione e importazione di modelli 3D dentro Unreal Engine

- Primi passi nella creazione di shader e nella gestione di luci

SECONDO ANNO:

- Modellazione organica e sculpting avanzato
 - Anatomia umana completa
 - Strumenti di painting in Zbrush
 - Tecniche di riduzione poligonale e retopology
- Texturing avanzato con Substance Designer
 - Introduzione all'interfaccia di Substance Designer
 - Applicazione delle texture procedurali
- Introduzione all'environment design
 - Environment nei videogiochi
 - Gestione degli elementi
 - Tecniche di ottimizzazione
- Engine di gioco approfondito
 - Approfondimenti dell'interfaccia di Unreal Engine
 - Gestione degli elementi all'interno dell'engine di gioco
 - Strumenti di ottimizzazione
 - Shader e particellari
 - Lighting e regia
- Introduzione al rigging e animazione
 - Introduzione al rigging in Autodesk Maya
 - Creazione di joint e skinning
 - Le 12 regole di animazione
 - Strumenti per animare in Autodesk Maya
- Portfolio e introduzione al mondo del lavoro