

VIDEOGAMES 3D ARTIST

<p>Obiettivi</p>	<p>L'obiettivo del corso è di formare tecnici professionisti in grado di realizzare modelli 3D per videogames, dai character, agli enviroment, ai props, che sappiano gestire modellazione 3D, concept art, scultura 3D e texturing e quindi in grado di operare in modo corretto all'interno di una pipeline di produzione.</p>
<p>Programma</p>	<p>Inizialmente si studierà l'approccio ai modelli da realizzare con il concept art sia in 2D che in 3D tramite ZBrush, col quale si creeranno le basi concettuali per vari personaggi ed environment. Da qui lo studio dei modelli, capire quanto debbano esser dettagliati a seconda della piattaforma ed il tipo di gioco a cui sono destinati, quindi la realizzazione di modelli HighPoly, in seguito i vari processi di adattamento al lowpoly, quindi retopologize, baking per creare le basi delle textures e quindi texturing.</p> <p>Fatto questo verranno insegnate le basi del rigging e dell'animazione per rendere il modello completo e funzionante.</p> <p>Maya base:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cosa è Maya. - L'interfaccia di Maya: ambiente di lavoro - Tools di Trasformazione - La Modellazione Poligonale <p>Zbrush:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cos'è zbrush; - Interfaccia: come muoversi dentro Z; - Inizializzare un progetto, primo approccio ai pennelli; - Scultura base, approfondimento dei pennelli base, masking, visibilità; - Inizializzazione a modelli complessi, gestione dei subtools; - Zspheres, dynamesh, zremesher: Come ottimizzare la topologia per una scultura più agevolata; - Utilizzare le reference in zbrush, basi di anatomia; - Approccio alla scultura di hard surfaces; - Rapido approccio ai materiali e i matcap; - Cosa sono le UV e come si creano - come usare le texture specchiate

- Zbrush plug-ins: Matcap baker, Uv Master, Subtools Master, GoZ, Decimation Master;
- Polypainting, tecniche di pittura, Zapplink, inizializzazione del texturing per modelli lowpoly;
- Creazione di normal, diffuse e displacement maps;
- Esportazione di modelli per altri softwares;
- Conclusioni.

Topogun:

- Approccio all'interfaccia;
- Comandi di retopologize;
- Studio della topologia;
- Esportazione.

XNormal (ndo2):

- Baking delle mappe tra high e lowpoly;
- 3D viewer e cage;
- Generazione delle mappe da texture (ndo2)

Maya avanzato:

- Strumenti di retopologize;
- Creazione di una lightmap.

Photoshop:

- Ricavare normal map da immagine tramite nvidia normal map plug-in;
- Preparazione delle texture, unire le varie mappe ricavate dal baking;
- Pulizia delle mappe;
- Rifinitura texture e hand painting.

Marmoset Toolbag:

- Importazione modello low poly;
- Impostazione dei materiali, luci, environment, effetti di post produzione;
- Creazione di un turntable del proprio modello.

Durata/Ore:	100 ore
Frequenza:	3 giorni a settimana
Attestato:	Attestato di Frequenza e Certificazione Digilie School

I