

Corso Universitario

Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale





## Corso Universitario Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale

- » 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/design/corso-universitario/baking-arte-realta-virtuale](http://www.techtute.com/it/design/corso-universitario/baking-arte-realta-virtuale)

# 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 *baking* è ampiamente utilizzato nel settore dell'architettura, ma anche in quello dei videogiochi. La grande spinta che la Realtà Virtuale ha avuto negli ultimi decenni ha portato l'industria del *gaming* a incorporare questa tecnologia nei suoi esemplari più importanti. Gli artisti digitali che desiderano entrare in un settore emergente devono padroneggiare la tecnica di modellazione di figure tridimensionali. L'insegnamento si estende fino al processo di *baking* in modo che la testurizzazione degli oggetti sia eccellente. Tutto questo è accompagnato da contenuti interattivi e letture complementari in un programma 100% online.







“

*Ottieni incredibili disegni 3D, che ti consentano di lavorare nei migliori studi creativi di videogiochi VR, grazie a questo Corso Universitario"*

Il Corso Universitario in Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale è rivolto a grafici che vogliono ottenere un risultato eccellente nelle loro creazioni artistiche e focalizzato sul settore dei videogiochi VR.

Questo programma prevede una specializzazione in *baking*, considerata una delle fasi creative più importanti nella modellazione di figure tridimensionali. Gli artisti digitali, grazie a questa specializzazione, saranno in grado di trasformare le informazioni da una modellazione *High Poly* a la mesh *Low Poly* in modo professionale, ed esercitare l'attività di designer artistico in un settore competitivo come quello dei videogiochi basati sulla Realtà Virtuale, che richiede competenze e abilità di alto livello.

Il personale docente esperto incaricato di questo Corso Universitario faciliterà l'ulteriore sviluppo delle competenze degli artisti digitali che cercano un avanzamento di carriera. Il tutto grazie a un programma dall'approccio innovativo, che dispone di una biblioteca di contenuti interattivi che aggiunge ancora più valore a questo corso.

Un'opportunità unica a disposizione di tutti, grazie alla filosofia di TECH che permette un apprendimento di qualità, con una metodologia 100% online, grazie a cui gli studenti possono scegliere il momento e il dispositivo da cui accedere ai contenuti di questo Corso Universitario.

Questo **Corso Universitario in Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ 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
- ◆ 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



*Attira l'attenzione dei grandi studi di giochi VR con i tuoi progetti. Perfeziona la tua tecnica di modellazione 3D con questo Corso Universitario"*

“ *Senza padroneggiare la tecnica di modellazione, le tue capacità artistiche non raggiungeranno il livello richiesto da un gioco VR. Cogli l'occasione e iscriviti*”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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 accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Conquista i giocatori con le tue figure tridimensionali e progredisce nella tua carriera artistica professionale.*

*Diventa in grado di eseguire il baking di qualsiasi modellazione con questo Corso Universitario.*



# 02 Obiettivi

Durante il programma di sei settimane, designer e creatori artistici saranno in grado di eseguire professionalmente un *baking*. Sotto la supervisione e la guida di un team di docenti specializzati, gli studenti impareranno a utilizzare i principali programmi e gli strumenti in essi contenuti per ottenere una modellazione 3D eccellente. Gli artisti digitali potranno così creare il *baking* di qualsiasi modellazione e masterizzare in tempo reale con Marmoset. La simulazione di casi reali in questo corso sarà di grande utilità per i professionisti che desiderano essere maggiormente preparati a lavorare un mercato del lavoro competitivo.







“

*Conosci grazie a questo Corso Universitario i programmi più avanzati che ti permetteranno di realizzare un baking professionale”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il baking in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un dossier e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Comprendere le basi del *baking*
- ◆ Saper risolvere i problemi che possono sorgere durante il *bake* di un modello
- ◆ Essere in grado di eseguire il *bake* di qualsiasi modellazione
- ◆ Saper masterizzare il baking in Marmoset in tempo reale

“

*Il sistema Relearning di questo Corso Universitario fa la differenza tra l'apprendimento e il consolidamento di concetti che applicherai nel tuo campo professionale"*

# 03

## Direzione del corso

Il personale docente di questo Corso Universitario è stato selezionato secondo criteri rigorosi da TECH per garantire agli studenti un'istruzione di qualità. Questa specializzazione dispone pertanto di professionisti del settore della grafica e della creazione di videogiochi con esperienza nel campo della Realtà Virtuale. Le loro conoscenze saranno una grande risorsa per i creatori artistici che desiderano contenuti altamente aggiornati e in linea con i requisiti dei principali studi dell'industria dei giochi VR.







“

*Un team specializzato con esperienza nel settore dei videogiochi VR ti guiderà durante le sei settimane di durata di questo Corso Universitario"*



## Direzione



### Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ♦ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ♦ Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- ♦ Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ♦ Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- ♦ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

## Personale docente

### Dott. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operatore audiovisivo. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- ♦ Creatore e progettista di ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- ♦ Disegnatore artistico presso Seamantis Games
- ♦ Fondatore di Evolve Games.
- ♦ Laurea in Design grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Laurea in Design di videogiochi e contenuti interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Master in Game Design- U-tad, Scuola di Design di Madrid





# 04

## Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario affronta le basi generali del *baking* comprendendo l'uso degli strumenti che consentono di realizzare un *baking* di qualsiasi modellazione prodotta dall'artista. Un insegnamento che combina i contenuti teorici con la simulazione di casi reali che permette di acquisire una migliore specializzazione. In questo piano di studi, il team di docenti fornirà agli studenti i suggerimenti essenziali affinché il risultato finale possa essere presentato da professionisti ai principali studi dell'industria dei videogiochi di Realtà Virtuale.





“

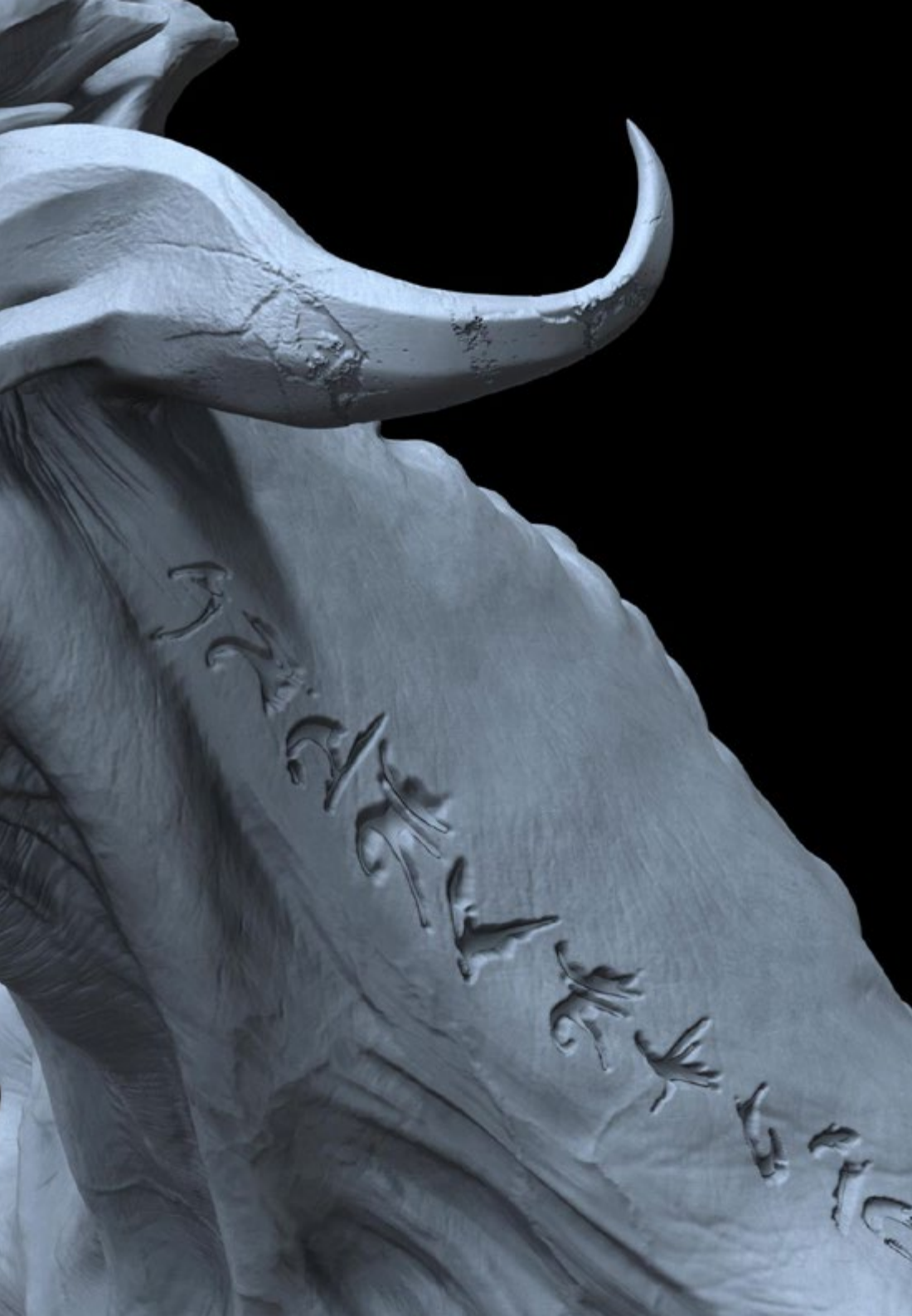
*Indirizza la tua modellazione 3D verso il campo dei videogiochi basati sulla Realtà Virtuale con la garanzia di ottenere risultati di alto livello"*

## Modulo 1. *Baking*

- 1.1. *Baking* di modellazioni
  - 1.1.1. Preparazione del modello per il *baking*
  - 1.1.2. Nozioni di base sul *baking*
  - 1.1.3. Opzioni di elaborazione
- 1.2. *Baking* di modellazioni: *painter*
  - 1.2.1. *Baking* in *Painter*
  - 1.2.2. *Bake low poly*
  - 1.2.3. *Bake High Poly*
- 1.3. *Baking* di modellazioni: scatole
  - 1.3.1. Utilizzare le scatole
  - 1.3.2. Regolare le distanze
  - 1.3.3. Compute *tangent space* per *fragment*
- 1.4. *Bake* di mappe
  - 1.4.1. Normali
  - 1.4.2. ID
  - 1.4.3. *Ambient Occlusion*
- 1.5. *Bake* di mappe: Curvatura
  - 1.5.1. Curvature
  - 1.5.2. *Thickness*
  - 1.5.3. Migliorare la qualità delle mappe
- 1.6. *Baking* in Marmoset
  - 1.6.1. Marmoset
  - 1.6.2. Funzioni
  - 1.6.3. *Baking* in *Real time*
- 1.7. Configurazione del documento per il *baking* in Marmoset
  - 1.7.1. *High Poly* e *Low poly* in 3dsMax
  - 1.7.2. Organizzare la scena in Marmoset
  - 1.7.3. Verificare che tutto sia corretto







- 1.8. Pannello *Bake Project*
  - 1.8.1. *Bake group, High e Low*
  - 1.8.2. *Menù Geometry*
  - 1.8.3. *Load*
- 1.9. Opzioni avanzate
  - 1.9.1. *Output*
  - 1.9.2. *Regolare il Cage*
  - 1.9.3. *Configurare le mappe*
- 1.10. Baking
  - 1.10.1. *Mappe*
  - 1.10.2. *Anteprima del risultato*
  - 1.10.3. *Baking della geometria fluttuante*

“

*Padroneggia i processi di creazione nella modellazione 3D e progredisci grazie a questo Corso Universitario nell'industria dei videogiochi VR"*

# 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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



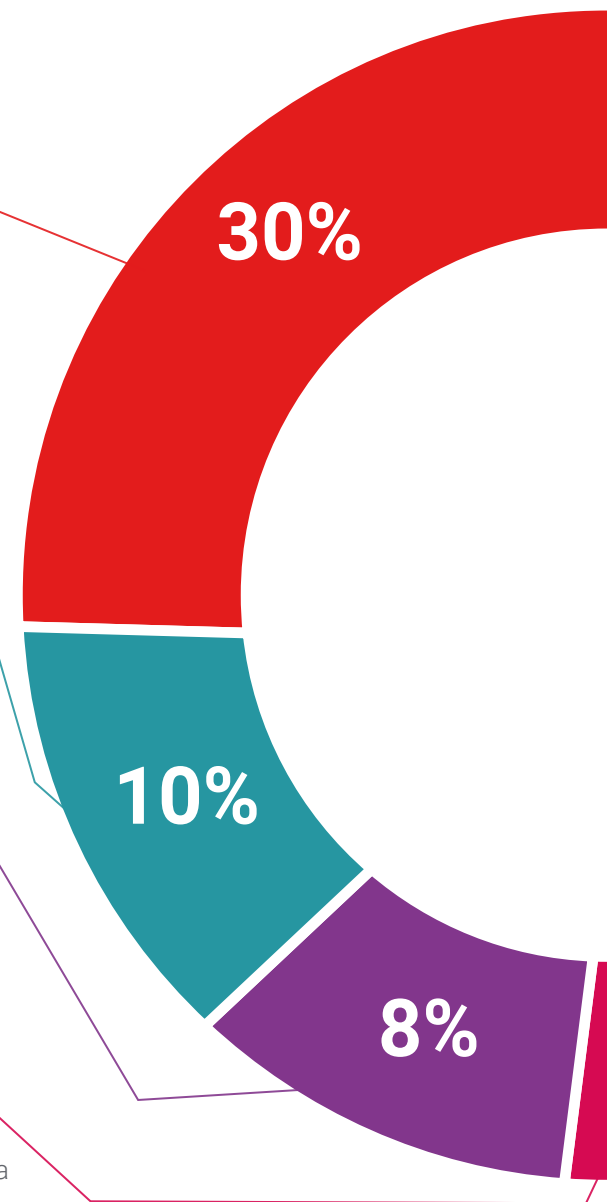
#### Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.





# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale** 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 Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale**

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 pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Corso Universitario

Baking per l'Arte nella Realtà Virtuale

