

Corso Universitario Industria 3D





tech università
tecnologica

Corso Universitario Industria 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/corso-universitario/industria-3d

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

Dedicarsi al design 3D applicato al settore dei videogiochi è uno dei molteplici sbocchi lavorativi di cui può disporre il creativo. Si tratta di un settore in crescita, nel quale la diversità e la flessibilità delle numerose piattaforme esistenti oggi consentono di offrire una vasta gamma di opportunità. Sulla base di ciò, avere un alto grado di specializzazione in questo campo diventa una risorsa distintiva che può certamente aiutare il professionista a raggiungere posizioni di prestigio nel settore. Per questa ragione, TECH ha ritenuto necessario lo sviluppo di questo programma completo con il quale lo studente potrà conoscere in dettaglio i dettagli del settore *gaming* attraverso un piano di studi diverso progettato da esperti. Si tratta di una qualifica 100% online grazie alla quale potrà perfezionare le abilità nell'utilizzo di software per la progettazione di videogiochi 3D in sole 180 ore di formazione approfondita.





“

Un'opportunità unica per ampliare le tue prospettive professionali come designer in un settore in crescita come quello dei videogiochi”

Lo sviluppo di tecniche di animazione sempre più sofisticate e complesse ha influenzato la crescita di industrie come quella dei videogiochi, consentendo di implementare nei loro progetti elementi 3D con finiture davvero realistiche. In questi casi, il ruolo del designer è fondamentale e la domanda di professionisti specializzati in questo settore cresce da un giorno all'altro. Tuttavia, si tratta di un campo che richiede una conoscenza ampia e completa, basata anche sul dominio di software come Maya, 3Ds Max e Blender.

Per adattare il proprio profilo alle specifiche del mercato del lavoro, lo studente può contare su questo Corso Universitario completo in Industria 3D. TECH e il suo team di esperti hanno lavorato alla formazione di un programma multidisciplinare e innovativo che comprende 180 ore del miglior materiale teorico, pratico e aggiuntivo, con il quale potrà approfondire aspetti come la gestione di pipeline per la generazione di asset per videogiochi, i diversi stili artistici che stanno avendo attualmente il miglior accoglienza, l'integrazione dei vari elementi nel progetto e le chiavi per padroneggiare i principali programmi creativi e di rendering. Inoltre, approfondirà i fattori chiave del 3D applicabili a diversi settori.

Si tratta quindi di un'opportunità accademica unica e ineguagliabile per aggiornarsi sulle novità del settore, oltre che perfezionare le proprie competenze nella progettazione di progetti *gaming* in sole 6 settimane. Per questo, avrà la flessibilità offerta da TECH attraverso il comodo formato 100% online di questo programma, che permetterà di frequentarlo da dove vuole e con un orario completamente adattato alla propria disponibilità, senza lezioni presenziali o limiti di connessione.

Questo **Corso Universitario in Industria 3D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Un Corso Universitario 100% online che ti fornirà tutte le informazioni necessarie per diventare un vero esperto dell'Industria 3D in meno di 6 settimane"

“

La scelta accademica perfetta per implementare il dominio nella tua pratica dei principali software di progettazione per videogiochi 3D: Maya, 3Ds Max e Blender”

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I suoi contenuti multimediali, sviluppati con le più recenti tecnologie didattiche, consentiranno al professionista un apprendimento situato e contestuale, cioè un ambiente simulato che fornirà una formazione immersiva programmata per allenarsi in situazioni reali.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista 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.

Lavorerai alla creazione di pipeline per la generazione di asset 3D per videogiochi attraverso il miglior contenuto teorico, pratico e aggiuntivo.

Per frequentare questo programma hai solo bisogno di tempo e connessione a internet: da dove vuoi e ottimizzato per qualsiasi dispositivo.



02

Obiettivi

TECH ha sviluppato questo programma con l'obiettivo di fornire al creativo le informazioni più innovative e complete che gli permettano di generare una conoscenza specializzata sull'industria 3D applicata alla progettazione di videogiochi. Inoltre, sulla base del fermo impegno che questa università ha per la crescita professionale di tutti i suoi studenti, con il lancio di questo Corso Universitario vuole permettere allo studente di superare le aspettative più esigenti e ambiziose sulla base della dotazione del miglior materiale accademico del momento.





“

Una qualifica progettata per superare le tue aspettative accademiche più esigenti e ambiziose, accetti?”



Obiettivi generali

- ◆ Fornire conoscenza specifica in merito all'industria 3D
- ◆ Utilizzare il software 3D Max per creare i diversi contenuti
- ◆ Proporre una serie di valide procedure e un lavoro organizzato e professionale

“

Se tra i tuoi obiettivi c'è quello di conoscere nel dettaglio i principali stili artistici nella progettazione 3D per l'animazione, con questo programma lo raggiungerai con totale garanzia”





Obiettivi specifici

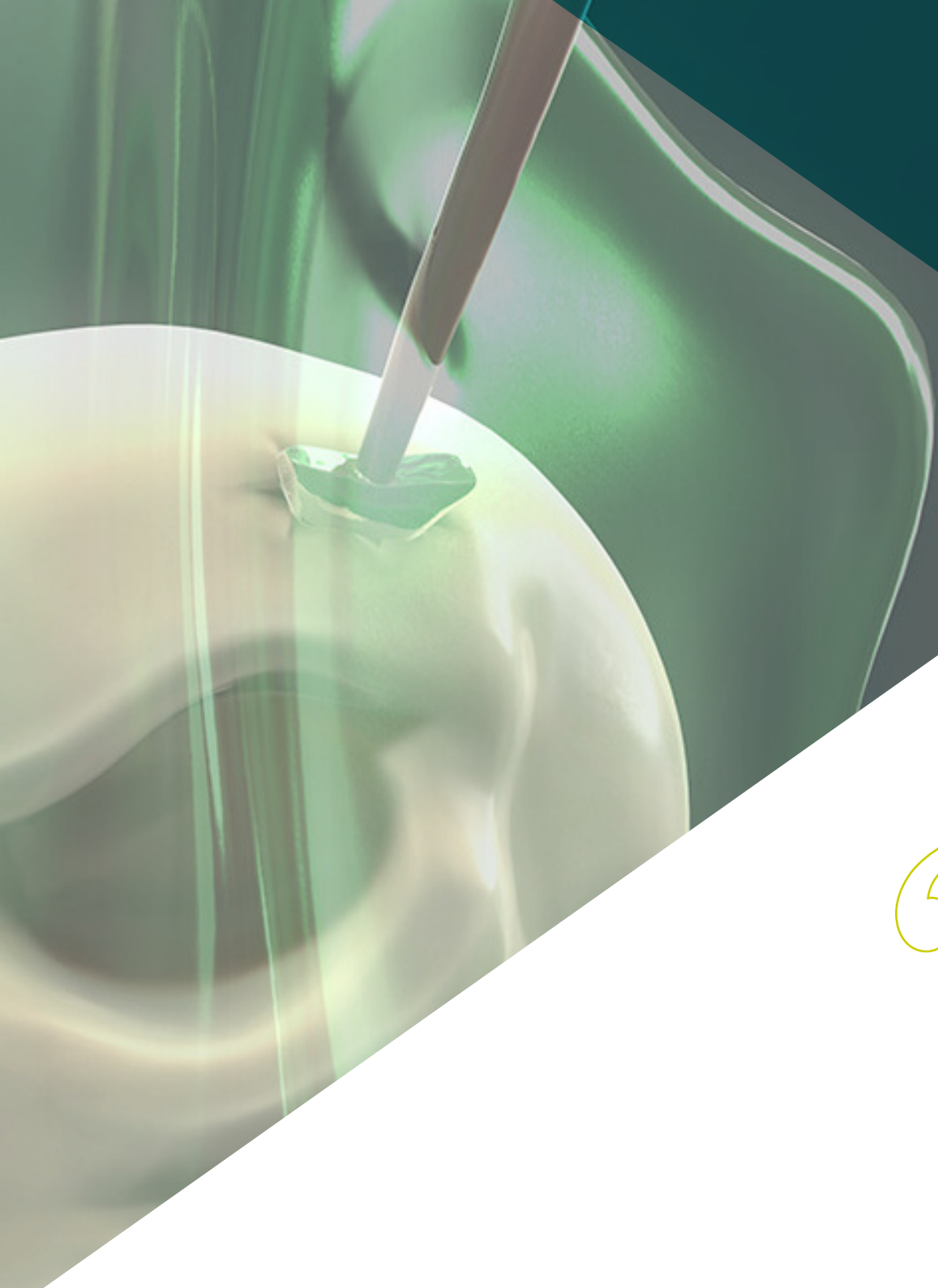
- ◆ Esaminare lo stato attuale del settore 3D e la sua evoluzione negli ultimi anni
- ◆ Impartire conoscenze specialistiche sui software comunemente utilizzati nel settore per generare contenuti 3D professionali
- ◆ Determinare le fasi di sviluppo di questo tipo di contenuti attraverso una pipeline adattata all'industria dei videogiochi
- ◆ Analizzare gli stili 3D più avanzati, nonché le loro differenze, i vantaggi e gli svantaggi per la loro successiva generazione
- ◆ Integrare i contenuti sviluppati sia nel mondo digitale (videogiochi, VR, ecc.) sia nel mondo reale (AR, MR/XR)
- ◆ Stabilire i principali punti chiave che differenziano un progetto 3D nell'industria dei videogiochi, nel cinema, nelle serie TV o nel mondo della pubblicità
- ◆ Generare asset 3D di qualità professionale con 3D Max, imparando a usare il programma
- ◆ Mantenere l'area di lavoro organizzata e massimizzare l'efficienza del tempo dedicato alla generazione di contenuti 3D

03

Direzione del corso

Includere nei corsi un team di insegnanti esperti nell'area in cui si sviluppano è una delle massime priorità di TECH. Per questo motivo, per questo Corso Universitario ha selezionato un'area di progettazione di gamification e sviluppo di videogiochi con una vasta e lunga carriera nella direzione e gestione di progetti di diversa natura. Inoltre, è un gruppo di esperti che stanno lavorando attualmente, quindi conoscono in dettaglio le tecniche e le strategie di progettazione più innovative del settore.





“

*Non tutte le università ti danno
l'opportunità di allenarti con i
migliori esperti di gamification.
Per TECH, tuttavia, è una priorità”*

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- ◆ Docente alla ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ◆ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ◆ Autore del libro *Design di Videogiochi*
- ◆ Membro del Comitato Consultivo di Nima World

Personale docente

Dott. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Specialista in Rigging e animazione 3D per Videogiochi
- ◆ Artista Grafico 3D presso Dog Lab Studios
- ◆ Produttore presso Imagine Games a capo del team di sviluppo di videogiochi
- ◆ Artista grafico presso Wildbit Studios con lavori in 2D e 3D
- ◆ Esperienza di insegnamento in ESNE e nel CFGS in Animazione 3D: giochi e ambienti educativi
- ◆ Laurea in Progettazione e Sviluppo di Videogiochi presso l'Università ESNE
- ◆ Master per Insegnanti dell'URJC
- ◆ Specialista in Rigging e Animazione 3D presso la Voxel School



04

Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Corso Universitario è stato elaborato dal personale docente sulla base delle novità relative all'industria dei videogiochi 3D e tenendo conto del criterio esigente di attualità e qualità che definisce questa università. Grazie a questo, lo studente che accede a questa qualifica troverà in essa il piano di studi più completo e all'avanguardia, grazie al quale potrà conoscere nel dettaglio aspetti come la generazione di asset, o i fattori chiave del 3D applicabili ai diversi settori.



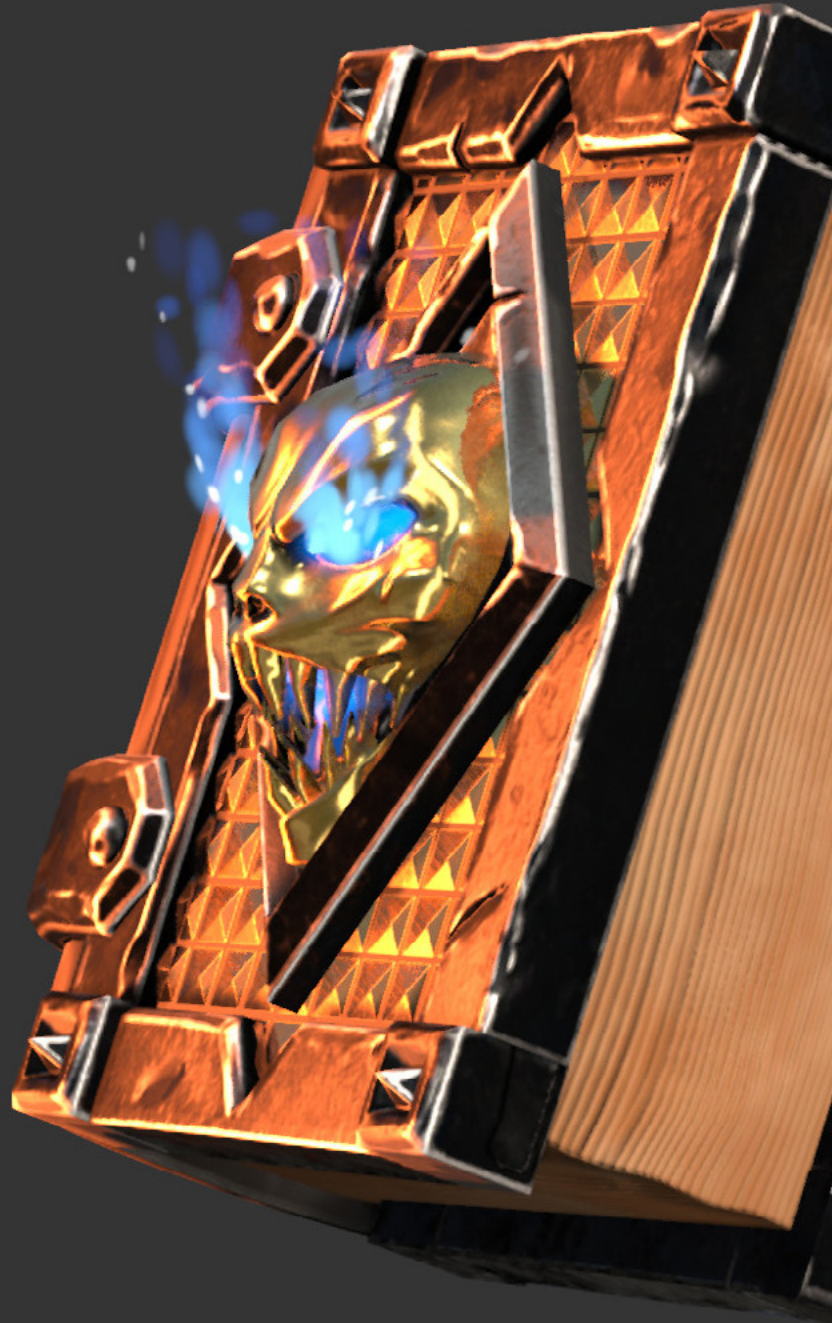
“

Nel Campus Virtuale troverai ore di materiale supplementare di grande qualità e presentato in vari formati, così potrai approfondire, in modo personalizzato, ogni sezione del piano di studi”

Modulo 1. L'industria del 3D

- 1.1. Industria 3D nell'animazione e nei videogiochi
 - 1.1.1. Animazione in 3D
 - 1.1.2. Industria 3D nell'animazione e nei videogiochi
 - 1.1.3. Animazione in 3D: Futuro
- 1.2. Il 3D nei Videogiochi
 - 1.2.1. I Videogiochi: Limiti
 - 1.2.2. Sviluppo di un videogioco in 3D: Difficoltà
 - 1.2.3. Soluzioni a problematiche nello sviluppo di un videogioco
- 1.3. Software per il 3D nei videogiochi
 - 1.3.1. Maya: Pro e contro
 - 1.3.2. 3Ds Max: Pro e contro
 - 1.3.3. Blender: Pro e contro
- 1.4. Pipeline nella creazione di Assets 3D per Videogiochi
 - 1.4.1. Idea e montaggio da un *Modelsheet*
 - 1.4.2. Modellazione con geometria ridotta e dettagli avanzati
 - 1.4.3. Proiezione di dettagli tramite texture
- 1.5. Stili artistici chiave in 3D per i videogiochi
 - 1.5.1. Stile Cartoon
 - 1.5.2. Stile realista
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion capture*
 - 1.5.5. Ecc.
- 1.6. Integrazione del 3D
 - 1.6.1. Integrazione 2D nel mondo digitale
 - 1.6.2. Integrazione 3D nel mondo digitale
 - 1.6.3. Integrazione nel mondo reale (AR, MR/XR)
- 1.7. Fattori chiave del 3D per diverse industrie
 - 1.7.1. 3D nel cinema e nelle serie
 - 1.7.2. 3D nei videogiochi
 - 1.7.3. 3D nella pubblicità





- 1.8. Render: Rendering in tempo reale e pre-rendering
 - 1.8.1. Illuminazione
 - 1.8.2. Definizione di ombre
 - 1.8.3. Qualità vs. Velocità
- 1.9. Generazione di Asset 3D in 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Interfaccia, menù, barra degli strumenti
 - 1.9.3. Controlli
 - 1.9.4. Scena
 - 1.9.5. *Viewport*
 - 1.9.6. *Basic shape*
 - 1.9.7. Generazione, modifica e trasformazione di oggetti
 - 1.9.8. Creazione di una scena 3D
 - 1.9.9. Modellazione 3D di Asset professionali per videogiochi
 - 1.9.10. Redattori di materiali
 - 1.9.10.1. Creazione e modifica del materiale
 - 1.9.10.2. Applicazione della luce ai materiali
 - 1.9.10.3. Modificatore della mappa UVW: Coordinate di mappatura
 - 1.9.10.4. Creazione di texture
- 1.10. Organizzazione dello spazio di lavoro e prassi ottimali
 - 1.10.1. Creazione di un progetto
 - 1.10.2. Struttura di un progetto
 - 1.10.3. Funzionalità personalizzata



Iscriviti a questo Corso Universitario e avanza verso un futuro di successo nell'industria 3D e nel design di videogiochi"

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.



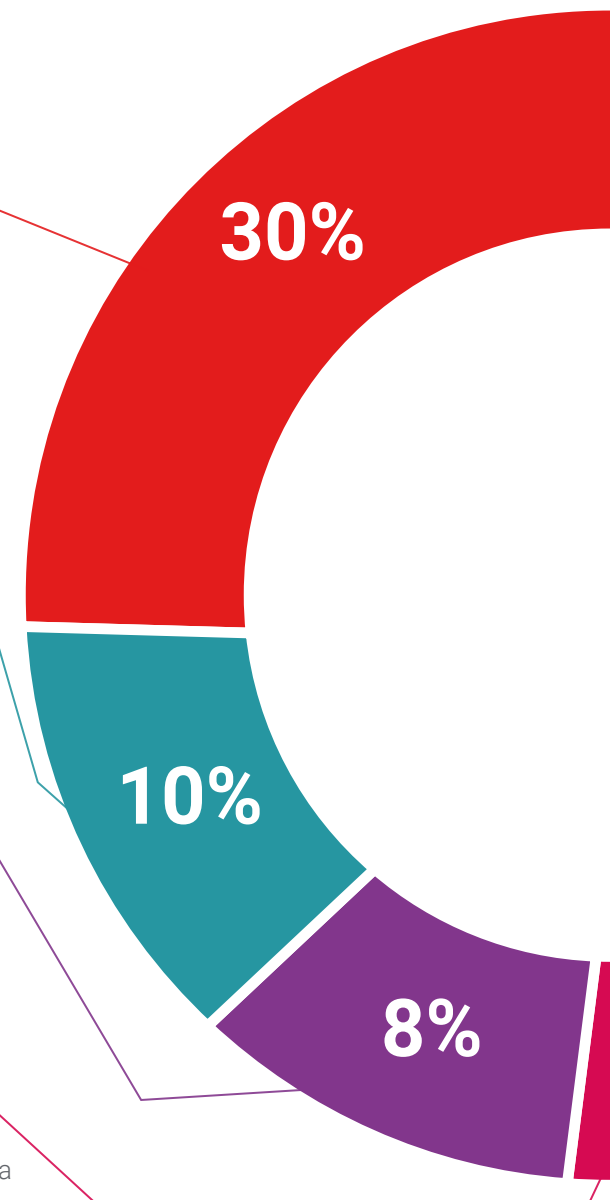
Pratiche di competenze e competenze

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 Industria 3D 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 Industria 3D** 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 Industria 3D**

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**



*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 Industria 3D

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Orario: **a tua scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario Industria 3D

