

Corso Universitario

UVS per l'Arte nella Realtà Virtuale





Corso Universitario UVS 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.techitute.com/it/design/corso-universitario/uv-s-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

Un buon texturing di un progetto 3D è essenziale per ottenere un risultato professionale, e questo non si può fare senza una corretta esecuzione della mappa UV. Questo insegnamento compie un ulteriore passo avanti nella specializzazione di questo processo e si rivolge direttamente a creatori e designer che desiderano plasmare le loro creazioni artistiche nei videogiochi di Realtà Virtuale. Un team di docenti con esperienza nel settore del *gaming* affiancherà gli studenti in questo programma 100% online e con un sistema *Relearning* che migliora la possibilità di apprendimento. Tutto questo per aiutare gli artisti digitali a raggiungere il loro obiettivo di carriera in un settore che richiede personale altamente qualificato.





“

Una buona mappatura fa la differenza nei progetti 3D. Supera te stesso nelle tue creazioni con questo Corso Universitario”

Il Corso Universitario in UVS per l'Arte nella Realtà Virtuale consente ai creatori artistici di perfezionare la tecnica di modellazione 3D in un settore in grande crescita negli ultimi decenni, rispondendo così alle esigenze dell'industria dei videogiochi che richiede sempre più professionisti specializzati.

Questa qualifica consolida la conoscenza dei fondamenti dell'UVS, a partire dalla quale si lavorerà su casi pratici per perfezionare la tecnica di mappatura con programmi come Zbrush, Topogum o Rizom. Il personale docente di questo corso ha un'ottima padronanza del processo di mappatura, grazie alla preparazione accademica e all'esperienza nella creazione di progetti di Realtà Virtuale nel settore dei videogiochi.

Un'eccellente opportunità per imparare dai più importanti professionisti del settore attraverso un metodo online che offre agli studenti la flessibilità di accedere all'ampia varietà di contenuti multimediali e di distribuire il carico didattico del corso a loro piacimento. Il tutto grazie a contenuti multimediali all'avanguardia nell'insegnamento accademico.

Questo **Corso Universitario in UVS 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 e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Ottieni un alto livello di realismo e qualità nella tua modellazione 3D, grazie all'apprendimento offerto da questo Corso Universitario”

“ *Diventa un esperto di modellazione 3D per i giochi VR. Iscriviti a questo Corso Universitario*”

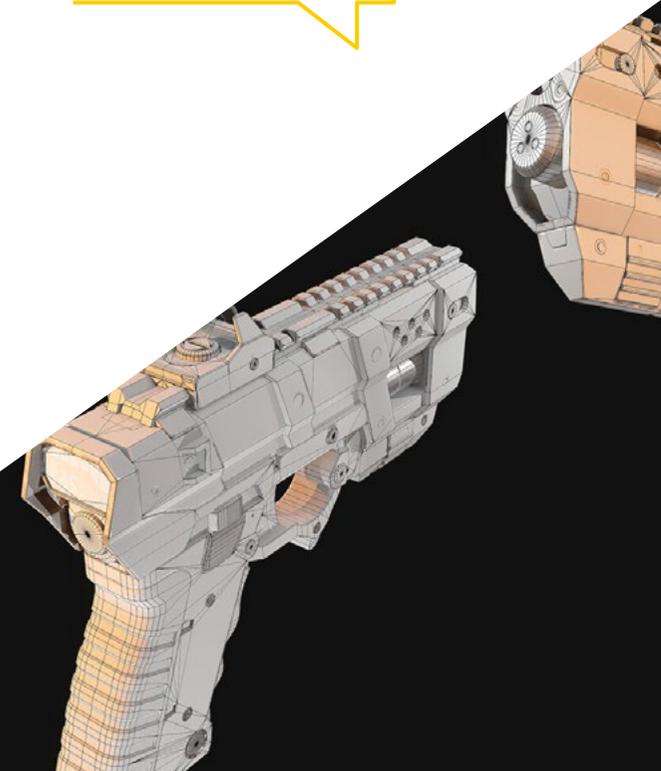
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Impara a masterizzare con lo strumento specializzato Rizom UV e a ottenere disegni artistici di alta qualità.

Vuoi ottenere risultati ottimali nelle tue creazioni artistiche? Migliora la tua tecnica con questo programma.



02 Obiettivi

Gli artisti digitali che vogliono realizzare creazioni tridimensionali professionali raggiungeranno il loro obiettivo alla fine di questo corso, in cui impareranno a padroneggiare tutti gli strumenti per creare UV con *Zbrush* e a ottenere il massimo dallo spazio UV. Saranno inoltre in grado di padroneggiare i principali programmi utilizzati nel settore *gaming*. Tutto questo sarà possibile grazie al team di docenti che affiancherà gli studenti durante le sei settimane del corso.





“

Rendi le tue opere d'arte 3D un successo nel settore dei giochi in realtà virtuale. Raggiungi le tue mete con questo Corso Universitario”



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

- ◆ Padroneggiare gli strumenti UV disponibili in ZBrush
- ◆ Sapere dove tagliare una modellazione
- ◆ Sfruttare al meglio lo spazio UV
- ◆ Saper masterizzare lo strumento specializzato Rizom UV

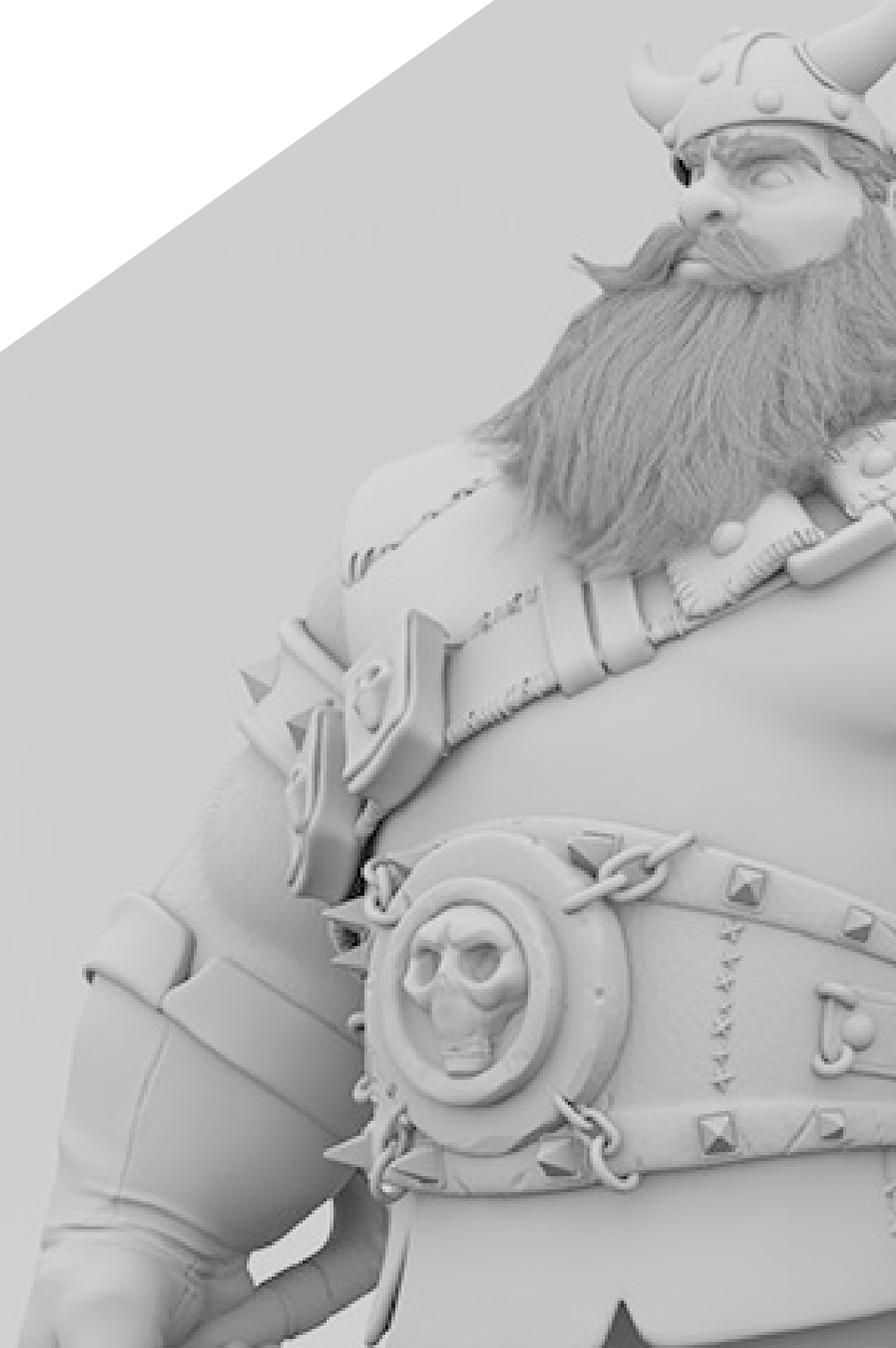
“

La biblioteca interattiva di risorse e il sistema Relearning faciliteranno la comprensione dei concetti di questo Corso Universitario”

03

Direzione del corso

L'industria dei videogiochi si sta immergendo nella Realtà Virtuale per attirare un pubblico avido di novità. Un settore emergente, in cui pochi specialisti hanno una completa padronanza della materia. Per questo motivo, TECH seleziona rigorosamente i docenti che insegnano questo corso universitario. In questo modo, gli studenti hanno la garanzia di contare su un personale docente che, grazie alla sua esperienza nel campo, fornisce conoscenze aggiornate in base alle esigenze di questo settore in forte espansione.





“

Il team di docenti metterà a disposizione la propria esperienza nel settore per offrirti linee guida essenziali affinché tu possa realizzare le tue creazioni tridimensionali incentrate sui videogiochi di Realtà Virtuale”

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 si concentra interamente sui fondamenti avanzati della mappatura UV. Durante le sei settimane di durata di questo programma, gli studenti approfondiranno ogni fase del processo di sviluppo del *mapping* professionale. A questo scopo, il personale docente ha creato simulazioni di casi reali che metteranno gli artisti digitali alla prova con progetti che potrebbero trovare in qualsiasi studio. Gli studenti avranno a disposizione anche un'ampia gamma di contenuti multimediali che li aiuteranno a perfezionare questa tecnica di modellazione 3D.





“

La modalità 100% online è pensata per i professionisti come te, che vogliono combinare studi e lavoro”

Modulo 1. UV

- 1.1. UV avanzati
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Tagli*
 - 1.1.3. *Densità della texture*
- 1.2. Creazione di UV in Zbrush -UVMaster
 - 1.2.1. *Controller*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Topologia insolita*
- 1.3. UVMaster: *painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Creazione di seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Creazione di isole*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: *cloni*
 - 1.5.1. *Lavorare con i cloni*
 - 1.5.2. *Polygrups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *L'interfaccia*
 - 1.6.3. *Importazione con o senza UV*





- 1.7. *Seams and cuts*
 - 1.7.1. *Scorciatoie di tastiera*
 - 1.7.2. *Pannello 3D*
 - 1.7.3. *Pannello UV*
- 1.8. *UV Unwrap e Layout Panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout e Packing*
- 1.9. *UV più Tools*
 - 1.9.1. *Align, Straighten, flip e fit*
 - 1.9.2. *TopoCopy e Stack1*
 - 1.9.3. *Edge Loop Parametri*
- 1.10. *UV Rizom avanzato*
 - 1.10.1. *Auto seams*
 - 1.10.2. *Uvs channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*



La mappatura 3D di alta qualità può essere appresa solo dai migliori. Questo Corso Universitario possiede un contenuto aggiornato realizzato da esperti nella creazione e nella progettazione grafica della Realtà Virtuale”

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.



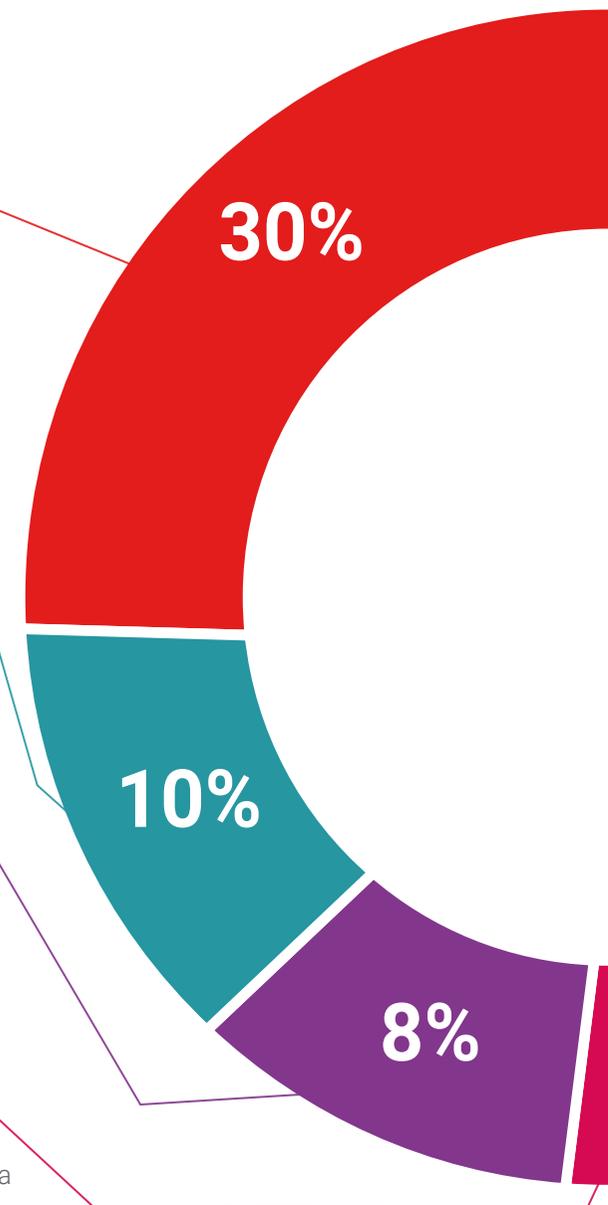
Pratiche di competenze e competenze

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 UVS 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 UVS 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 UVS per l'Arte nella Realtà Virtuale**

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 pagando un costo aggiuntivo.

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

tech università
tecnologica

Corso Universitario
UVS 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

UVS per l'Arte nella Realtà Virtuale

