

Esperto Universitario

Baking, UVS e Sci-Environment
per l'Arte nella Realtà Virtuale



Esperto Universitario Baking, UVS e Sci-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-baking-uvs-sci-enviroment-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 graphic designer deve avere un dossier professionale aggiornato con le sue migliori creazioni per poterle presentare nei principali studi dell'industria dei videogiochi di Realtà Virtuale. A tal fine, è necessario che conoscano i principali strumenti e programmi di progettazione grafica che li aiuteranno a distinguersi dalla concorrenza. Il risultato finale del processo di apprendimento sulle creazioni di modellazione 3D orientate ai videogiochi di Realtà Virtuale porterà a ottenere un *environment* e diversi *asset* di altissima qualità. Tutto questo, grazie a una metodologia online e a un sistema *Relearning* che darà sicuramente impulso alla sua carriera professionale.





“

Fai brillare i tuoi progetti grafici per i videogiochi in Realtà Virtuale grazie a questo Esperto Universitario”

Questo Esperto Universitario in Baking, UVS e Sci-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale offre ai designer l'opportunità di affinare le proprie capacità creative con una conoscenza essenziale degli elementi che definiscono eccellente una creazione 3D. A tal fine, gli studenti di questo corso hanno a disposizione un personale docente specializzato con esperienza nel settore dei videogiochi.

Il programma consente ai designer di avere le competenze necessarie per creare un progetto grafico da zero e per presentarlo con la massima qualità a qualsiasi azienda del settore. Questo non sarà possibile senza perfezionare la realizzazione delle UV o del baking low-poly sugli oggetti 3D.

Nel corso di questa specializzazione, i designer acquisiranno le competenze di cui ha bisogno qualsiasi professionista che voglia fare un salto di qualità nella propria carriera nel mondo dei videogiochi con la Realtà Virtuale.

Un Esperto Universitario in modalità online, che consentirà agli studenti di acquisire l'apprendimento da dove e quando desiderano. Basta un dispositivo connesso per dare una spinta alla propria carriera in un settore che richiede sempre più personale altamente qualificato.

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

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in creazione e design di Videogiochi con la tecnologia della 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



Specializzati per fare carriera nel competitivo settore del design grafico nei videogiochi di Realtà Virtuale con questo Esperto Universitario"

“

Supera te stesso con un programma incentrato sul settore della progettazione grafica nei videogiochi con la Realtà Virtuale”

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.

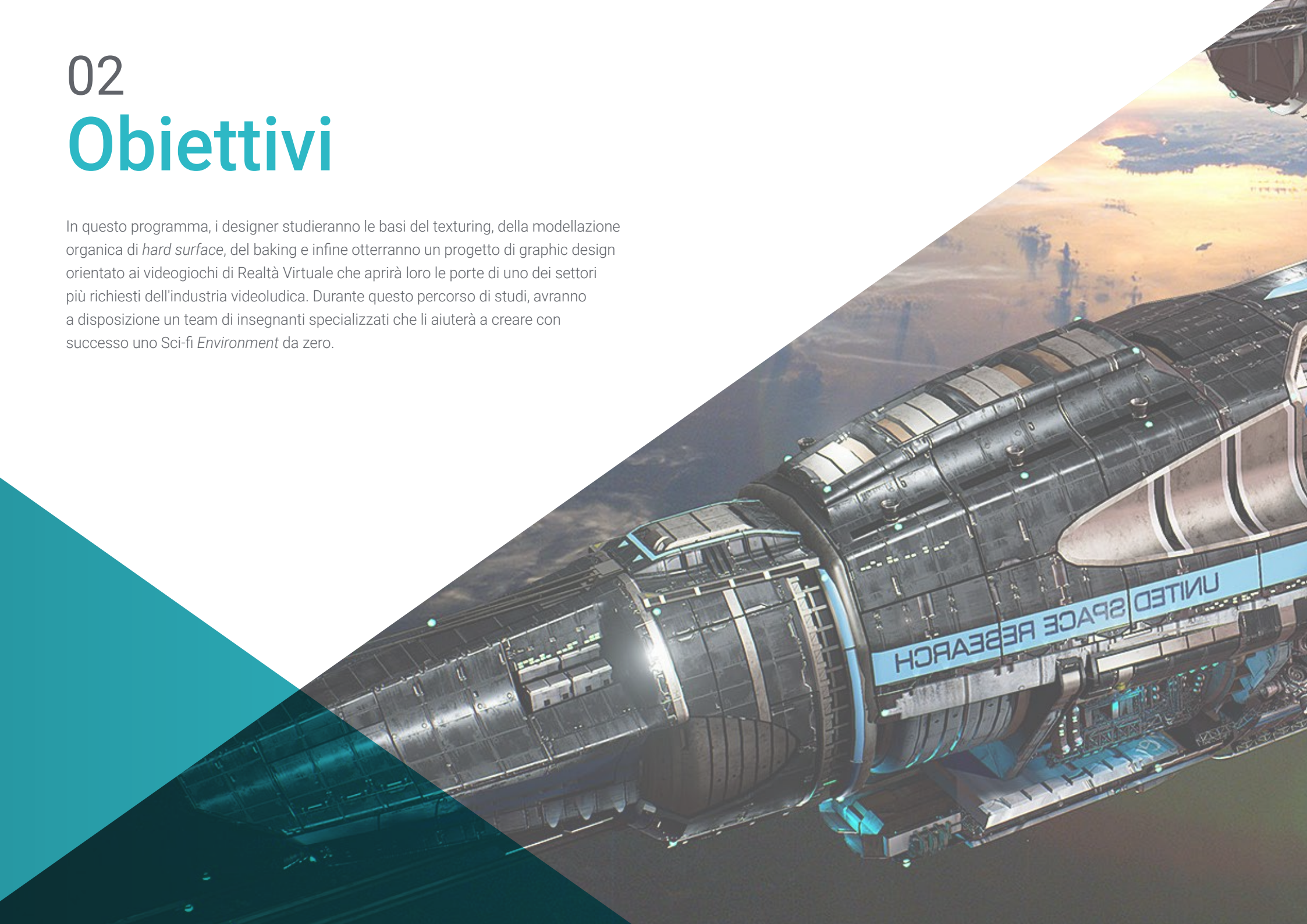
Fai il salto di qualità nella tua carriera e perfeziona le tue creazioni artistiche in 3D grazie a questo Esperto Universitario.

Iscriviti subito ed entra a far parte dei migliori studi di progettazione grafica per i creatori di giochi VR.



02 Obiettivi

In questo programma, i designer studieranno le basi del texturing, della modellazione organica di *hard surface*, del baking e infine otterranno un progetto di graphic design orientato ai videogiochi di Realtà Virtuale che aprirà loro le porte di uno dei settori più richiesti dell'industria videoludica. Durante questo percorso di studi, avranno a disposizione un team di insegnanti specializzati che li aiuterà a creare con successo uno Sci-fi *Environment* da zero.



“

Il sistema Relearning e le simulazioni di casi di studio saranno i tuoi più grandi alleati in questo apprendimento sulla modellazione di videogiochi in VR"



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*

“

Padroneggia tutti gli elementi della grafica 3D per i videogiochi in Realtà Virtuale e dai una spinta alla tua carriera"





Obiettivi specifici

Modulo 1. UV

- ◆ 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

Modulo 2. Baking

- ◆ 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

Modulo 3. Sci-fi *Environment*

- ◆ Approfondire le conoscenze acquisite
- ◆ Comprendere l'utilità di tutti i suggerimenti applicati a un progetto reale
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*
- ◆ Avere un lavoro di qualità professionale nel *dossier*
- ◆ Analizzare e assimilare di inizio alla fine una *Environment*

03

Direzione del corso

Il team di docenti che insegnerà questo Esperto Universitario è stato selezionato da TECH tenendo conto della loro vasta esperienza professionale, al fine di garantire agli studenti di ottenere conoscenze in linea con le richieste attuali dall'industria dei videogiochi di Realtà Virtuale. Gli studenti potranno così imparare dai migliori per fare un salto di qualità nella loro carriera professionale.





“

Un personale docente specializzato sarà il tuo grande alleato in questo Esperto Universitario. Le loro conoscenze ti aiuteranno a progredire nel settore dei giochi VR”

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 piano di studi è stato elaborato in base alle rigorose esigenze del team di docenti che offrono questo insegnamento di TECH. Per un migliore apprendimento, sono stati stabiliti tre moduli in cui verranno approfonditi gli elementi e la composizione della progettazione grafica per creare un progetto ottimale di modellazione 3D. Il programma è rivolto ai designer che desiderino perfezionare le proprie competenze e abilità, con materiale multimediale, risorse di lettura complementari e un sistema di apprendimento *Relearning* per migliorare le proprie conoscenze.





“

Indirizza la tua carriera artistica verso l'industria dei videogiochi VR, un settore che ha bisogno di designer esperti come te"

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*

Modulo 2. Baking

- 2.1. *Baking di modellazioni*
 - 2.1.1. *Preparazione del modello per il baking*
 - 2.1.2. *Nozioni di base sul baking*
 - 2.1.3. *Opzioni di elaborazione*
- 2.2. *Baking di modellazioni: painter*
 - 2.2.1. *Baking in Painter*
 - 2.2.2. *Bake low poly*
 - 2.2.3. *Bake High Poly*
- 2.3. *Baking di modellazioni: Scatole*
 - 2.3.1. *Utilizzare le scatole*
 - 2.3.2. *Regolare le distanze*
 - 2.3.3. *Compute tangent space per fragment*
- 2.4. *Bake di mappe*
 - 2.4.1. *Normali*
 - 2.4.2. *ID*
 - 2.4.3. *Ambient Occlusion*
- 2.5. *Bake di mappe: Curvatura*
 - 2.5.1. *Curvature*
 - 2.5.2. *Thickness*
 - 2.5.3. *Migliorare la qualità delle mappe*
- 2.6. *Baking in Marmoset*
 - 2.6.1. *Marmoset*
 - 2.6.2. *Funzioni*
 - 2.6.3. *Baking in Real time*

- 2.7. Configurazione del documento per il baking in *Marmoset*
 - 2.7.1. *High Poly* e *Low poly* in 3dsMax
 - 2.7.2. Organizzare la scena in *Marmoset*
 - 2.7.3. Verificare che tutto sia corretto
- 2.8. Pannello *Bake Project*
 - 2.8.1. *Bake group, High e Low*
 - 2.8.2. Menù *Geometry*
 - 2.8.3. *Load*
- 2.9. Opzioni avanzate
 - 2.9.1. *Output*
 - 2.9.2. Regolare il *Cage*
 - 2.9.3. *Configurare le mappe*
- 2.10. Baking
 - 2.10.1. Mappe
 - 2.10.2. Anteprima del risultato
 - 2.10.3. Baking della geometria fluttuante

Modulo 3. Sci-fi *Environment*

- 3.1. Sci-Fi concept e pianificazione
 - 3.1.1. Riferimenti
 - 3.1.2. Pianificazione
 - 3.1.3. *Blockout*
- 3.2. Implementazione in *Unity*
 - 3.2.1. Importare il *Blockout* e verifica della scala
 - 3.2.2. *Skybox*
 - 3.2.3. Archivi e materiali preliminari
- 3.3. Moduli 1: Suoli
 - 3.3.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.3.2. UV e Bakeado
 - 3.3.3. Texturing
- 3.4. Moduli 2: muri
 - 3.4.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.4.2. UV e Bakeado
 - 3.4.3. Texturing

- 3.5. Moduli 3: tetti
 - 3.5.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.5.2. UV e Bakeado
 - 3.5.3. Texturing
- 3.6. Moduli 4: Extra (tubi, ringhiere, ecc.)
 - 3.6.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.6.2. UV e Bakeado
 - 3.6.3. Texturing
- 3.7. *Hero Asset 1*: porte automatiche
 - 3.7.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.7.2. UV e Bakeado
 - 3.7.3. Texturing
- 3.8. *Hero Asset 2*: camera di ibernazione
 - 3.8.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.8.2. UV e Bakeado
 - 3.8.3. Texturing
- 3.9. In *Unity*
 - 3.9.1. L'importazione di texture
 - 3.9.2. Applicazione dei materiali
 - 3.9.3. Illuminazione della scena
- 3.10. Completamento del progetto
 - 3.10.1. Visualizzazione in VR
 - 3.10.2. *Prefab* ed Esportazione
 - 3.10.3. Conclusioni



Il programma di questo Esperto Universitario ti indirizzerà verso un settore di progettazione grafica per videogiochi in Realtà Virtuale con ampio margine di crescita"

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.



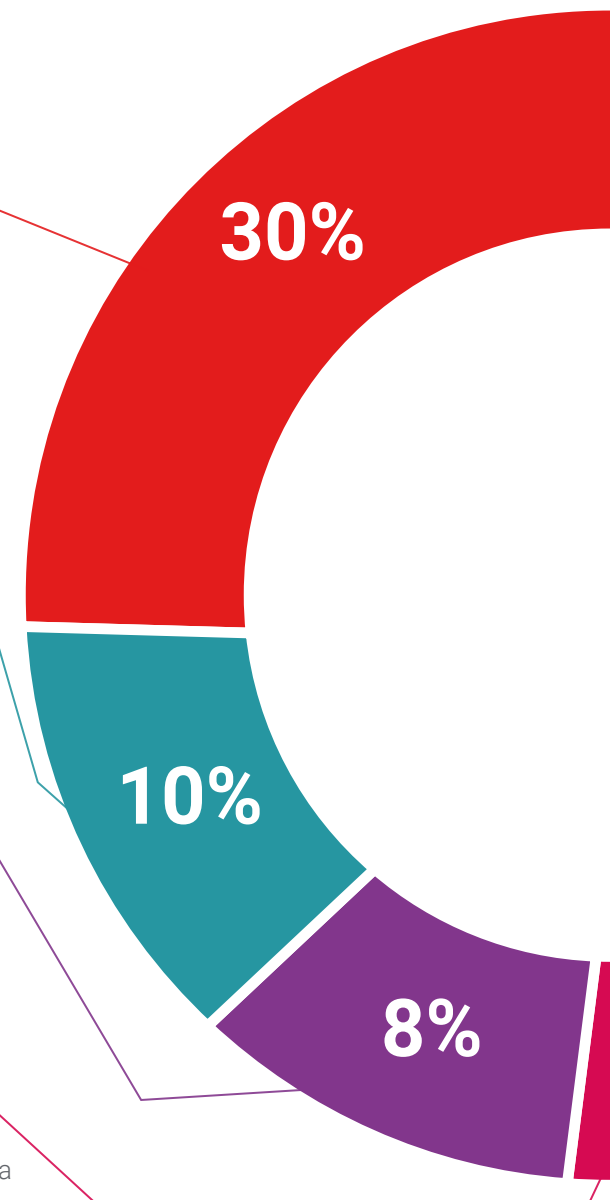
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Baking, UVS e Sci-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma
e ricevi il tuo titolo universitario senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Baking, UVS e Sci-Environment 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica**, esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Baking, UVS e Sci-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale**

Ore Ufficiali: **450 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 lingua

tech università
tecnologica

Esperto Universitario

Baking, UVS e Sci-Environment
per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Esperto Universitario

Baking, UVS e Sci-Environment
per l'Arte nella Realtà Virtuale