

Corso Universitario 3ds Max per l'Arte nella Realtà Virtuale





Corso Universitario 3ds Max 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/videogiochi/corso-universitario/3ds-max-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

3ds Max è uno dei programmi di base per la creazione di modelli 3D nell'industria dei videogiochi. Particolarmente utile nei progetti di grandi dimensioni che richiedono una grande organizzazione del flusso di lavoro, la sua padronanza è un vantaggio per il professionista che desidera far parte dei principali studi del settore. Questa qualifica approfondisce le tecniche di modellazione utilizzate principalmente con 3ds Max. Il team di docenti specializzati in questo ramo del Design Artistico e della creazione di Videogiochi saranno, insieme al sistema *Relearning*, le principali armi per gli studenti che vogliono dare una spinta alla loro carriera nel settore dei Videogiochi in Realtà Virtuale.





Già conosci 3DX Max, ma, in realtà, sai come sfruttare al meglio le sue possibilità per le tue creazioni artistiche incentrate sull'industria dei Videogiochi? Iscriviti e specializzati grazie a questo Corso Universitario"

Il Corso Universitario in 3ds Max per l'Arte nella Realtà Virtuale affronta gli aspetti chiave della creazione di modelli professionali con questo potente programma, essenziale nei principali studi dell'industria dei Videogiochi.

Questa specializzazione fornisce una visione globale del Design Artistico e analizza in modo approfondito strumenti fondamentali per ottenere un risultato ottimale come *Edit Poly*. La sua completa padronanza è essenziale per migliorare il flusso di lavoro di qualsiasi professionista che desideri impegnarsi nella modellazione orientata ai giochi VR.

Il programma, della durata di sei settimane, si concentra sugli elementi e sulle modifiche più comunemente utilizzate dai professionisti della grafica. Questa specializzazione è un'opportunità unica per gli studenti che desiderino combinare la vita lavorativa e personale con un apprendimento avanzato, grazie alla metodologia 100% online, al sistema *Relearning* e all'ampia gamma di risorse multimediali disponibili sulla piattaforma virtuale.

Questo **Corso Universitario in 3ds Max 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

“

Entra a far parte di uno studio creativo padroneggiando i principali software utilizzati dai professionisti del design per la modellazione di oggetti tridimensionali”

“

Le tue creazioni artistiche raggiungeranno un altro livello grazie a questo Corso Universitario rivolto ai professionisti del Graphic Design dei Videogiochi in VR"

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Aggiorna le tue conoscenze con questo Corso Universitario e consolida la tua carriera nel settore in forte espansione dei videogiochi in VR.

Gestisci alla perfezione la compatibilità di 3ds Max con Unity per la Realtà Virtuale grazie a questo Corso Universitario.



02

Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario in 3ds Max per l'Arte nella Realtà Virtuale aiuterà il professionista a sviluppare un progetto creativo e artistico nel campo dei videogiochi con la garanzia di soddisfare le attuali esigenze del mercato. Grazie a questa qualifica, gli studenti potranno acquisire le competenze essenziali per la modellazione in 3ds Max, conoscere gli ultimi aggiornamenti di questo software ed essere in grado di gestire tutti i suoi strumenti con facilità. La varietà di risorse multimediali e di casi di studio favoriranno la comprensione dei contenuti e il consolidamento dell'apprendimento.





“

Utilizza le tecniche di flusso di lavoro reale e diventa il professionista dell'Art Design che l'industria dei videogiochi sta aspettando"



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 la modellazione in 3ds Max
- ◆ Conoscere la compatibilità di 3ds Max con Unity per VR
- ◆ Conoscere i modificatori più comuni e saperli usare con facilità
- ◆ Utilizzo di tecniche di flusso di lavoro reali

“

La metodologia 100% online si adatta alle esigenze di professionisti come te che vogliono specializzarsi senza stress o pressioni”

03

Direzione del corso

TECH Università Tecnologica si avvale di un personale docente specializzato per ogni settore, in questo caso l'industria dei Videogiochi di Realtà Virtuale incentrata sul punto di vista del Design Artistico. Il professionista che insegna in questo corso ha conoscenze di Graphic Design, oltre ad aver partecipato alla creazione di progetti di Videogiochi di Realtà Virtuale. Ciò consentirà agli studenti di specializzarsi con un personale docente di rilievo nel settore dei videogiochi.



“

In questo Corso Universitario sarai affiancato da un personale docente d'eccezione nel campo del Graphic Design di Videogiochi basati sulla tecnologia della 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



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario è stato preparato da un personale docente specializzato nel campo del Graphic Design e della creazione di Videogiochi. Il programma si concentrerà interamente sul programma 3ds Max, sulle sue possibilità di modellare personaggi e oggetti per Videogiochi basati sulla Realtà Virtuale e sulla compatibilità del software con altri programmi di progettazione. Il sistema di insegnamento *Relearning* applicato da TECH fornirà agli studenti un apprendimento ottimale, che permetterà loro di migliorare le proprie competenze in un settore artistico e tecnologico in continua ascesa.



“

Un Corso Universitario rivolto a chi voglia padroneggiare il più completo programma di modellazione 3D nei videogiochi VR"

Modulo 1. 3ds Max

- 1.1. Configurazione dell'interfaccia
 - 1.1.1. Avvio del progetto
 - 1.1.2. Salvataggio automatico e incrementale
 - 1.1.3. Unità di misurazione
- 1.2. *Menù Create*
 - 1.2.1. Oggetti
 - 1.2.2. Luci
 - 1.2.3. Oggetti cilindrici e sferici
- 1.3. *Menù Modify*
 - 1.3.1. Il menù
 - 1.3.2. Configurazione dei pulsanti
 - 1.3.3. Usi
- 1.4. *Edit Poly: Poligons*
 - 1.4.1. *Edit poly Mode*
 - 1.4.2. *Edit Poligons*
 - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. *Edit poly: selezione*
 - 1.5.1. *Selection*
 - 1.5.2. *Soft Selection*
 - 1.5.3. *IDs e Smoothing Groups*
- 1.6. *Menù Hierarchy*
 - 1.6.1. Situazione dei pivot
 - 1.6.2. Reset XForm e Freeze Transform
 - 1.6.3. *Adjust pivot menù*
- 1.7. *Material Editor*
 - 1.7.1. *Compact Material Editor*
 - 1.7.2. *Slate Material Editor*
 - 1.7.3. *Multi/Sub-Object*



- 1.8. *Modifier List*
 - 1.8.1. Modificatori di modellazione
 - 1.8.2. Modificatori di modellazione evoluzione
 - 1.8.3. Modificatori di modellazione finale
- 1.9. XView e *Non-Quads*
 - 1.9.1. XView
 - 1.9.2. Controllo degli errori nella geometria
 - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. Esportando per Unity
 - 1.10.1. Triangolare l'asset
 - 1.10.2. DirectX o OpenGL per normali
 - 1.10.3. Conclusioni

“ *Un Corso Universitario che farà conoscere le tue proposte creative alle aziende di maggior successo nel settore del Graphic Design di Videogiochi in 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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in 3ds Max 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 3ds Max 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 3ds Max 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
3ds Max 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

3ds Max per l'Arte nella Realtà Virtuale

