

Corso Universitario Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale





Corso Universitario Blender 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.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/blender-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

L'estrema versatilità di Blender lo rende uno degli strumenti più potenti nel settore dei Videogiochi che utilizzano la tecnologia della Realtà Virtuale. In questo programma, il professionista orientato alla creazione artistica in VR affronterà gli aspetti legati alla modellazione, al *Workflow* e agli *Addon* che migliorano la velocità e la qualità del lavoro. Il sistema di apprendimento 100% online, arricchito da molteplici risorse multimediali, casi di studio e personale docente qualificato che questo programma offre, permetteranno al designer di far eccellere le sue creazioni 3D. Una conoscenza esaustiva che farà la differenza con il resto dei concorrenti grazie a una metodologia di lavoro unica e a una flessibilità totale per distribuire il carico didattico al ritmo che si desidera.



“

Dimostra un alto livello artistico professionale con le tue creazioni 3D grazie alle conoscenze acquisite in questo Corso Universitario"

Il Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale è rivolto ai professionisti che desiderino migliorare le proprie competenze e abilità artistiche mediante questo programma utilizzato dai maggiori studi dell'industria dei videogiochi basati su ambienti immersivi.

Il team di docenti del corso analizzerà ciascuno degli strumenti offerti da questo software per consentire agli studenti di perfezionare la modellazione *Hard Surface* e procedurale, acquisendo le competenze necessarie a realizzare creazioni veloci e di alta qualità.

Durante il programma, il professionista acquisirà competenze nel campo dell'animazione che rendano più vivida la modellazione, che a sua volta permette la creazione di presentazioni con un livello di specializzazione superiore. Inoltre, si immergerà nel mondo delle simulazioni per creare progetti artistici più realistici.

Gli studenti scopriranno un intero mondo di possibilità attraverso l'apprendimento di questo programma, in una modalità di insegnamento online, che dà loro la libertà di scegliere quando e dove seguirlo. Basta un dispositivo con connessione a Internet per accedere a una piattaforma con video riassuntivi, letture complementari e casi reali, che consentiranno di perfezionare la tecnica in un settore con un presente e un futuro promettenti.

Questo **Corso Universitario in Blender 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 lavoro di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Diventa il punto di riferimento professionale nei progetti artistici per Videogiochi basati sulla Realtà Virtuale"

“

Fai in modo che qualsiasi giocatore si sorprenda di fronte alla vivacità delle tue creazioni in Blender. Iscriviti a questo Corso Universitario e sfrutta il tuo potenziale”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche 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.

Affina le tue capacità creative con questo Corso Universitario e amplia le tue opportunità di carriera nel settore dei Videogiochi VR.

Sai creare modelli 3D ma non sei ancora esperto di Blender? Questo Corso Universitario è pensato per te.



02

Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale permetterà al professionista di sviluppare materiali procedurali, animare la modellazione, eseguire rendering di qualità e diventare abile nell'uso della nuova *Grease Pencil* e dei *Geometry Node*. Il team di docenti specializzati in design mostrerà, attraverso casi pratici, le grandi potenzialità di questo programma per creare oggetti e personaggi tridimensionali nei videogiochi con ambienti immersivi.





“

L'obiettivo di TECH è quello di farti diventare il professionista che le aziende del settore dei videogiochi stanno cercando"



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

- ◆ Essere in grado di sviluppare materiali procedurali
- ◆ Essere in grado di animare la modellazione
- ◆ Manipolare comodamente le simulazioni di fluidi, capelli, particelle e indumenti
- ◆ Eseguire rendering di qualità sia su *Eevee* che su *Cycles*
- ◆ Imparare a utilizzare la nuova *grease pencil* e a sfruttarla al meglio
- ◆ Imparare a utilizzare i nuovi *geometry nodes* e a realizzare una modellazione completamente procedurale

“

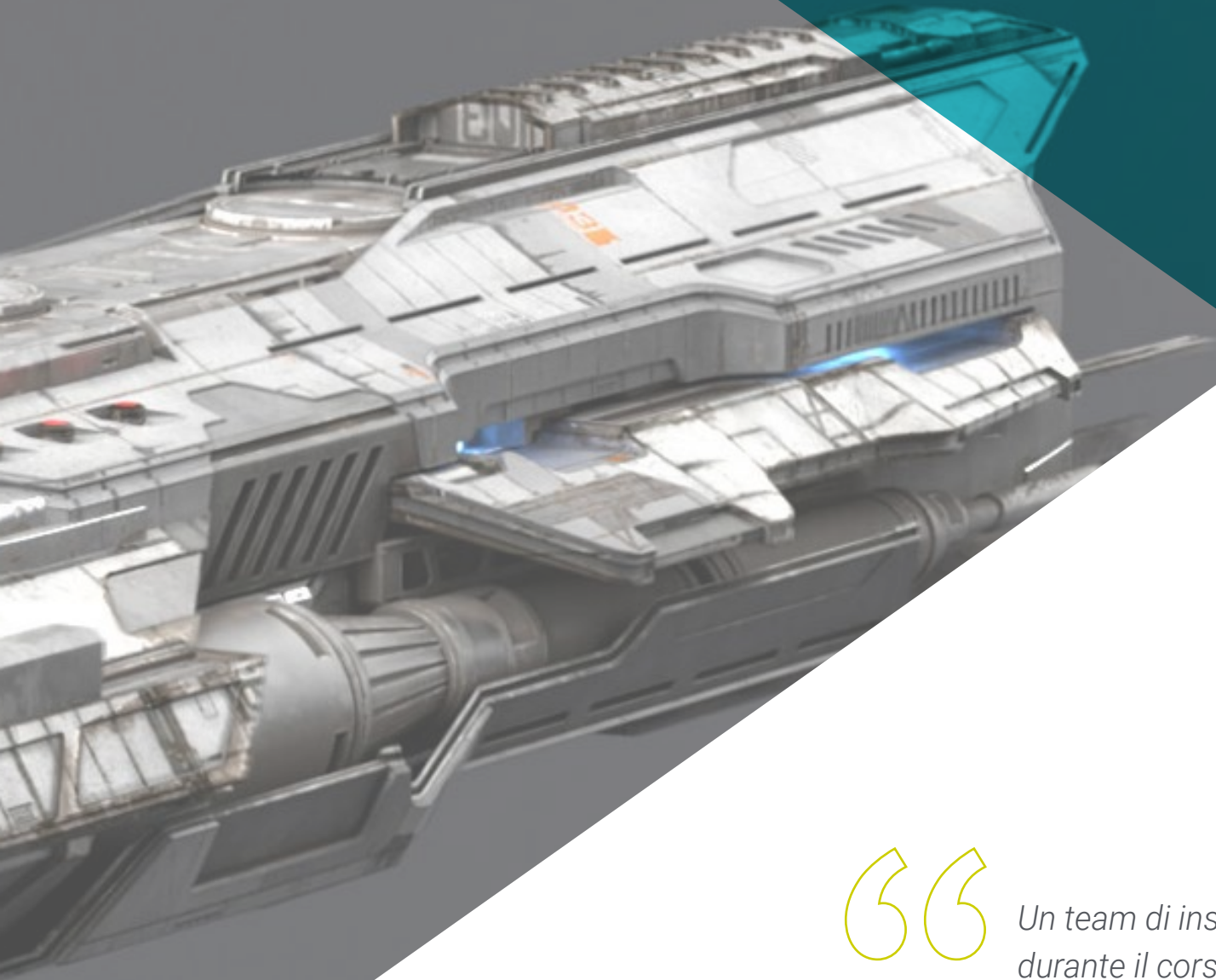
Il sistema Relearning di questo Corso Universitario ti aiuterà a consolidare le tue conoscenze e ad applicarle nel mercato del lavoro"

03

Direzione del corso

TECH Università Tecnologica seleziona i professionisti più rilevanti, in questo caso del settore del Design e della creazione di Videogiochi, per offrire agli studenti un'istruzione d'élite alla portata di tutti. L'esperienza del personale docente di questo programma è uno dei punti di forza che gli studenti troveranno e che li aiuterà a trarre da loro i migliori insegnamenti sulle ultime tendenze della modellazione 3D nei videogiochi basati sulla Realtà Virtuale.





“

Un team di insegnanti esperti ti affiancherà durante il corso. Affina le tue abilità nell'uso di Blender"

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. Morro, Pablo

- ◆ Artista 3D specializzato in modellazione, VFX e texture
- ◆ Artista 3D presso Mind Trips
- ◆ Laurea in Creazione e progettazione di videogiochi presso l'Università Jaume I



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario è stato progettato dal personale docente selezionato da TECH Università Tecnologica con l'obiettivo di approfondire la conoscenza di ciascuno degli strumenti offerti da Blender. Vengono così spiegati in dettaglio l'interfaccia del software, gli elementi per la creazione della modellazione, i principali materiali utilizzati e il rendering. Il sistema di insegnamento *Relearning* e il supporto di contenuti multimediali saranno la chiave per ottenere un apprendimento ottimale e per essere all'avanguardia nel campo accademico.





“

Un programma pensato per i professionisti che desiderano aggiornare le proprie conoscenze in materia di design artistico e coniugare lo studio con la propria vita lavorativa”

Modulo 1. Blender

- 1.1. Interfaccia
 - 1.1.1. Software Blender
 - 1.1.2. Controlli e *Shortcuts*
 - 1.1.3. Scene e personalizzazione
- 1.2. Modellazione
 - 1.2.1. Strumenti
 - 1.2.2. Rete
 - 1.2.3. Curve e superfici
- 1.3. Modificatori
 - 1.3.1. Modificatori
 - 1.3.2. Come vengono utilizzati?
 - 1.3.3. Tipi di modificatori
- 1.4. Modellazione *Hard Surface*
 - 1.4.1. Modellazione di *Prop*
 - 1.4.2. Modellazione di *Prop* Evoluzione
 - 1.4.3. Modellazione di *Prop* Finale
- 1.5. Materiali
 - 1.5.1. Assegnazione e componenti
 - 1.5.2. Creare materiali
 - 1.5.3. Creare Materiali Procedurali
- 1.6. Animazione e *Rigging*
 - 1.6.1. *Keyframe*
 - 1.6.2. *Armature*
 - 1.6.3. *Constraint*
- 1.7. Simulazione
 - 1.7.1. Fluidi
 - 1.7.2. Capelli e particelle
 - 1.7.3. Abbigliamento





- 1.8. Rendering
 - 1.8.1. *Cycles e Eevee*
 - 1.8.2. *Luci*
 - 1.8.3. *Fotocamere*
- 1.9. *Grease Pencil*
 - 1.9.1. *Struttura e primitive*
 - 1.9.2. *Proprietà e modificatori*
 - 1.9.3. *Esempi*
- 1.10. *Geometry Nodes*
 - 1.10.1. *Attributi*
 - 1.10.2. *Tipi di nodi*
 - 1.10.3. *Esempio pratico*

“

Un Corso Universitario che ti darà gli strumenti necessari per realizzare animazioni e riggings perfetti per il settore 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 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 Blender 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 Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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
Blender 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 Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale

