

Corso Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale





Corso Universitario Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale

- » 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/creazione-terreni-ambienti-organici-attraverso-scultura-digitale

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

La creazione di terreni è una delle specializzazioni più interessanti, perché concentrare tutta la creatività sullo spazio in cui si svolgerà la trama del videogioco permette di ottenere l'iperrealismo più sorprendente. Conferisce una grande qualità al progetto grazie alla creazione di diversi ambienti, dove effettuare le prove di animazione dei personaggi. Per questo motivo, il fatto di sviluppare nuove competenze espande le possibilità del professionista di oggi in un mercato con un'elevata domanda. Questo programma educativo 100% online ha l'obiettivo di fornire ai professionisti tutte le conoscenze necessarie per creare spazi e approcciarsi alla natura in tutte le sue forme e paesaggi, grazie alla guida di esperti basata sulla più innovativa metodologia del *relearning*.





“

Impara a utilizzare i sistemi frattali come SpeedTree e i potenti strumenti di generazione del terreno organico con i rilievi Heightmap"

Incoraggiare la creatività o l'iperrealismo più sorprendente nel mondo tecnologico di oggi è un compito da imprenditori. Chi si assume sempre il rischio di innovare e dimostra che, con tecnica e conoscenza, è sempre possibile ottenere il miglior risultato. Chi desidera distinguersi per le proprie capacità, può scegliere di iscriversi a questo Corso Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale, dove troverà tutti i contenuti teorici e pratici scelti da esperti per il proprio apprendimento.

Il piano di studi di questo programma di aggiornamento è strutturato in modo tale che lo studente sia in grado di padroneggiare elementi *low poly* per integrarli in spazi di realtà virtuale o *videogame*, fino a sistemi *high poly* attraverso la modellazione in *ZBrush*. Oltre che in sistemi frattali come *SpeedTree* e in potenti strumenti di generazione di terreni organici. Con un *Heightmap* in *realtime* come il *Terrain* di *Unity* o di *Unreal* e persino un posizionamento realistico dell'acqua e dinamiche come il vento.

Allo stesso modo, lo studente potrà imparare a utilizzare le tecniche di rigging per la *motion capture* veloce e a creare spazi di movimento in cui testare lo sviluppo di futuri progetti interattivi. Per concludere, potrà approfondire come realizzare i progetti con telecamere cinematografiche per un eventuale *showreel* e per creare scene con esperienze immersive di realtà virtuale (VR). Un programma che può essere consegnato ai tuoi clienti anche se non possiedono il software di sviluppo.

Tutto questo è possibile grazie al miglior sistema di apprendimento online, basato sul *relearning*, implementato da TECH. Combinando vari formati di contenuti, esaurientemente selezionati da esperti, disponibili fin dal primo giorno per essere consultati o scaricati da un dispositivo di tua scelta con una connessione a Internet. Questo offre una maggiore flessibilità ai professionisti di oggi che desiderano continuare la propria attività di specializzazione.

Questo **Corso Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ 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
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Potrai creare spazi in cui incoraggiare la creatività o l'iperrealismo più sorprendente, implementando la realtà virtuale"

“

Lo sviluppo del terreno è una delle specializzazioni più interessanti nel campo del digitale per i videogiochi. Espandi le tue possibilità con questo Corso Universitario"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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.

Questa modalità di studio ti permette di inserire nuove tecniche nei tuoi progetti attuali e di migliorarli.

Iscriviti subito e vieni a conoscere tutti i benefici della metodologia relearning.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è far sì che i professionisti si impegnino in nuovi campi operativi e ottengano i migliori risultati in ciascuno dei loro progetti. A questo scopo, dovranno applicare le diverse tecniche di modellazione organica e i sistemi frattali per la generazione di elementi della natura. Si tratta dunque di un Corso Universitario incentrato su tutte le tecniche e gli strumenti per la Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale. Un programma che combina il massimo rigore pedagogico, i più alti standard accademici e le più recenti tecnologie educative.





“

Dai una svolta alla tua carriera con una specializzazione unica ed esclusiva. Come solo TECH è in grado di offrirti.



Obiettivi generali

- ◆ Applicare accuratamente i processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering
- ◆ Sviluppare spazi pieni di creatività e iperrealismo utilizzando il modello organico
- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e videoludica per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Apprendere le diverse tecniche di modellazione organica e i sistemi frattali per la generazione di elementi della natura e del terreno, nonché implementare i nostri modelli e scansioni 3D
- ◆ Approfondire il sistema di creazione della vegetazione e capire come controllarla in modo professionale in *Unity* e in *Unreal Engine*
- ◆ Creare scene con esperienze VR coinvolgenti

“

Grazie a questo programma sarai in grado di creare spazi pieni di creatività nel tuo prossimo progetto videoludico”

03

Direzione del corso

TECH ha selezionato il personale docente più specializzato nella disciplina della modellazione 3D e della concept art per ideare e impartire i contenuti di questo Corso Universitario in Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale. Sono stati loro a scegliere in modo esaustivo ogni argomento di studio e ad affiancare lo studente durante tutto il processo di apprendimento in un contesto 100% online tramite una piattaforma sicura e dinamica.





“

Il programma è tenuto da un personale docente esperto in Scultura Digitale, il che conferisce qualità ai contenuti”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- ◆ Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- ◆ Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in Animazione 3D. Scuola di Immagine e Suono dell'ESISV. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- ◆ Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ◆ Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- ◆ Laurea in Belle Arti conseguita presso l'Università di Salamanca (indirizzo Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario presenta una distribuzione del contenuto che permette allo studente di apprendere in modo continuativo le tecniche e gli strumenti attualmente utilizzati per la Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale. Contenuti specialistici creati da docenti esperti, disponibili fin dal primo giorno per la consultazione o il download da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet. Basato sul relearning, una metodologia innovativa che permette un'esperienza di apprendimento flessibile attraverso la ripetizione di concetti, per conseguire la qualifica in sole 6 settimane.



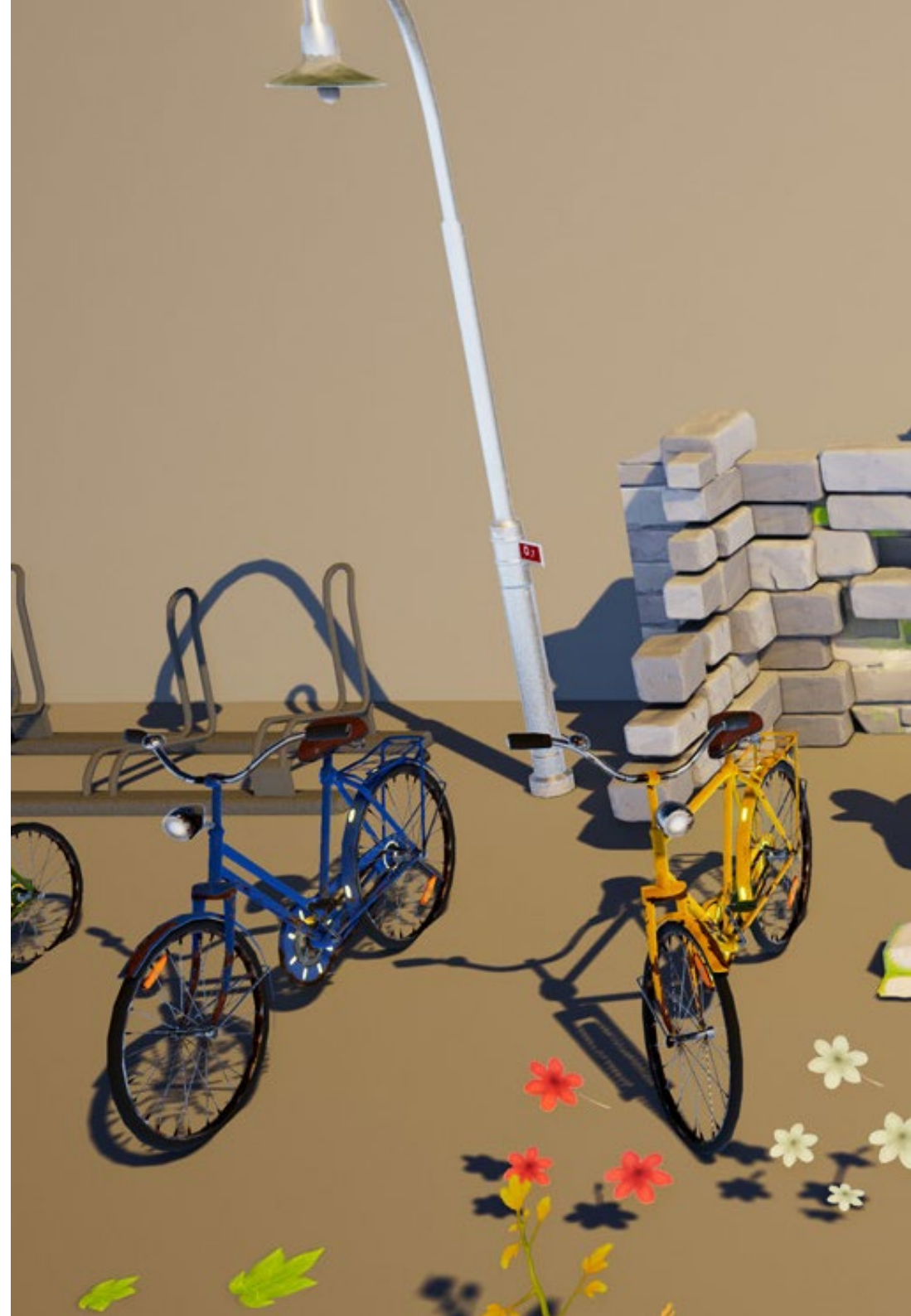


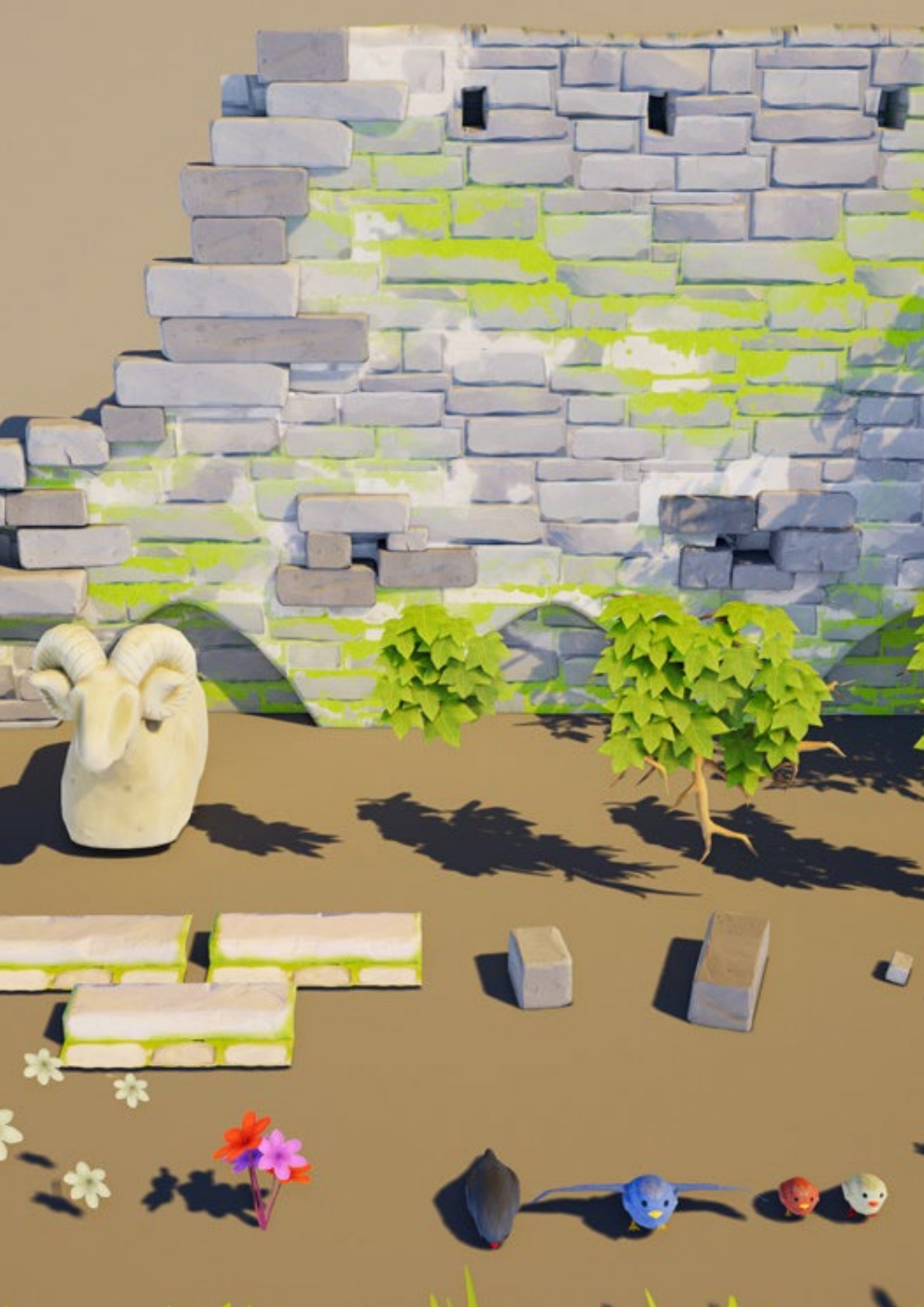
“

Impara a usare i più potenti strumenti di generazione del terreno organico con rilievi Heightmap come Unity Terrain o Unreal in tempo reale”

Modulo 1. Creazione di terreni e ambienti organici

- 1.1. Modellazione organica in natura
 - 1.1.1. Adattamento dei pennelli
 - 1.1.2. Creazione di rocce e scogliere
 - 1.1.3. Integrazione con *Substance Painter* 3D
- 1.2. Terreno
 - 1.2.1. Mappe di spostamento sul terreno
 - 1.2.2. Creazione di rocce e scogliere
 - 1.2.3. Librerie di scansione
- 1.3. Vegetazione
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. Vegetazione *low poly*
 - 1.3.3. Frattali
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Modellazione organica del terreno
 - 1.4.2. Pittura del terreno
 - 1.4.3. Creazione di vegetazione
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Texturing
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Fisica e realismo
 - 1.6.1. Fisica
 - 1.6.2. Vento
 - 1.6.3. Fluidi
- 1.7. Passeggiate virtuali
 - 1.7.1. Telecamere virtuali
 - 1.7.2. Terza persona
 - 1.7.3. FPS in prima persona





- 1.8. Cinematografia
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Registrazioni ed eseguibili
- 1.9. Visualizzazione della modellazione in realtà virtuale
 - 1.9.1. Suggerimenti per la modellazione e il texturing
 - 1.9.2. Sfruttamento dello spazio interassiale
 - 1.9.3. Preparazione dei progetti
- 1.10. Creazione di scene VR
 - 1.10.1. Situazione delle telecamere
 - 1.10.2. Terreni e infoarchitettura
 - 1.10.3. Piattaforme di utilizzo

“

Unisciti alla comunità di professionisti che vedono nello studio online la vera chiave del successo”

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 Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale** 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 Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**



*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 universidad
tecnológica

Corso Universitario
Creazione di Terreni
e Ambienti Organici
attraverso la
Scultura Digitale

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

Corso Universitario

Creazione di Terreni e Ambienti Organici attraverso la Scultura Digitale

