

Master Specialistico

Arte Digitale per Videogiochi





tech università
tecnologica

Master Specialistico Arte Digitale per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-arte-digitale-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 22

06

Metodologia

pag. 38

07

Titolo

pag. 46

01 Presentazione

I videogiochi di oggi richiedono un'arte di impatto per distinguersi in un mercato sempre più saturo. I creativi e gli art director svolgono un ruolo cruciale, dovendo adattarsi a nuovi strumenti e tecnologie, come la Realtà Virtuale, che stanno emergendo costantemente. TECH ha sviluppato questo programma completo incentrato sull'Arte Digitale per i Videogiochi. Gli studenti acquisiranno le competenze fondamentali per lavorare in studi di sviluppo di videogiochi di alto livello. Approfondiranno il disegno professionale, il volume, l'estetica, il colore e l'anatomia, analizzando anche l'uso avanzato di strumenti come 3ds Max, Blendero Unity. Tutto ciò sarà disponibile in una modalità 100% online, senza lezioni frontali o orari rigidi.





“

Amplia i tuoi orizzonti professionali e perfeziona le tue competenze in Blender, 3ds Max, Zbrush e altri strumenti fondamentali per la tua carriera di artista digitale”

La crescita dell'industria dell'intrattenimento digitale è stata esponenziale negli ultimi anni, soprattutto per quanto riguarda la creazione di videogiochi. Questo fenomeno ha generato una grande richiesta di professionisti specializzati nell'arte digitale per i videogiochi, in grado di progettare personaggi, ambienti, oggetti e scenari che soddisfino le esigenze del settore e forniscano all'utente un'esperienza di gioco indimenticabile.

TECH ha sviluppato questo Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi, con l'obiettivo di preparare in modo completo i professionisti di questo settore in continua evoluzione. Gli studenti iscritti a questo programma avranno l'opportunità di acquisire un'ampia gamma di competenze e conoscenze nel campo dell'arte digitale e saranno qualificati per lavorare in studi di sviluppo di videogiochi di alto livello.

Durante il programma, gli studenti approfondiranno aree principali come il disegno professionale, il volume, l'estetica, il colore, la scenografia e l'anatomia. Studieranno anche software e strumenti del settore, come Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate, imparando a padroneggiarne tutti i dettagli. Inoltre, avranno l'opportunità di sviluppare competenze nel lavoro di squadra, nell'analisi dei progetti e nella narrazione visiva, con l'obiettivo di essere pronti a fare un salto significativo nel mercato del lavoro.

Il tutto in una comoda modalità 100% online, che consente agli studenti di accedere ai contenuti da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento. Avranno maggiore flessibilità e libertà di adattare l'insegnamento agli orari e alle esigenze personali, senza dover sacrificare le proprie responsabilità.

Questo **Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di design artistico per videogiochi
- ◆ 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
- ◆ Particolare enfasi sulle metodologie innovative riguardanti la creazione dei modelli per videogiochi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Potenzia la tua creatività e sviluppa il tuo stile artistico, dando un notevole impulso al tuo portfolio, con questo Master Specialistico di TECH"

“

Esplora il potenziale creativo dei mondi virtuali più suggestivi, analizzando l'arte in 2D, 3D e per la Realtà Virtuale"

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

Padroneggia le tecniche di disegno professionale, il volume, l'estetica, il colore e l'anatomia per la progettazione di videogiochi con questo Master Specialistico.

Iscriviti ora e scopri le basi del design di abbigliamento e della scenografia, integrando i diversi ruoli dell'artista in un gruppo di lavoro interdisciplinare.



02 Obiettivi

Questo Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi di TECH è stato progettato con l'obiettivo principale di offrire ai professionisti del giornalismo gli strumenti specifici che possono applicare nella loro pratica quotidiana, ottenendo una preparazione superiore che sarà fondamentale per il loro sviluppo professionale. Un'opportunità di studio che segnerà un prima e un dopo nella carriera, migliorando la loro occupabilità e l'avanzamento di carriera.



“

Sviluppa il lavoro di squadra, l'analisi dei progetti e le capacità di narrazione visiva per fare un salto significativo nella tua carriera nell'industria dei videogiochi"



Obiettivi generali

- ◆ Creare lavori di qualità professionale
- ◆ Creare un portfolio specializzato per l'industria dei videogiochi
- ◆ Migliorare le proprie abilità nel disegno
- ◆ Capire come funziona l'industria dell'arte nei videogiochi
- ◆ Migliorare le capacità di lavoro di squadra
- ◆ Analizzare le diverse mansioni del settore
- ◆ Ampliare le competenze in materia di progettazione
- ◆ Promuovere la presentazione delle opere in modo professionale
- ◆ Approfondire le conoscenze tecniche in campo artistico
- ◆ Concentrarsi sulla carriera per ottenere il lavoro dei propri sogni
- ◆ Comprendere i vantaggi e i vincoli offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *Hard Surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere i fondamenti della retopology
- ◆ Comprendere le basi delle UV
- ◆ Padroneggiare il *Bake* in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza i livelli
- ◆ Essere in grado di creare un dossier e presentare il lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali programmi si adattano meglio alla *Pipeline* dello studente





Obiettivi specifici

Modulo 1. Disegno professionale

- ◆ Conoscere i principali materiali con cui un artista lavora
- ◆ Imparare a realizzare schizzi digitali e tradizionali
- ◆ Studiare la semplificazione di forme geometriche complesse
- ◆ Migliorare il disegno delle linee

Modulo 2. Volume

- ◆ Approfondire le differenze tra 2D e 3D
- ◆ Sviluppare la conoscenza delle ombre nei piani e dell'anatomia
- ◆ Conoscere i diversi tipi di ombreggiatura in base allo stile scelto
- ◆ Saper applicare il volume in base alla prospettiva e al colore

Modulo 3. Estetica

- ◆ Studiare i diversi stili e canoni moderni
- ◆ Approfondire la stilizzazione dell'essere umano
- ◆ Sviluppare il proprio stile
- ◆ Rafforzare la narrazione visiva delle opere

Modulo 4. Colore

- ◆ Comprendere come si comporta e propaga la luce
- ◆ Valutare i diversi aspetti della luce, le sfumature, la saturazione e il contrasto
- ◆ Studiare le diverse tecniche di applicazione del colore
- ◆ Conoscere l'importanza del colore nell'arte per i videogiochi

Modulo 5. Programmi del settore

- ◆ Approfondire la conoscenza dei diversi programmi attualmente utilizzati nel settore
- ◆ Conoscere le differenze tra Photoshop, Clip Studio Paint e Procreate
- ◆ Padroneggiare l'interfaccia e gli strumenti di Photoshop
- ◆ Imparare a digitalizzare professionalmente i media tradizionali

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- ◆ Analizzare il panorama attuale dell'industria dell'intrattenimento digitale
- ◆ Approfondire la comprensione dei diversi tipi di artisti richiesti dal settore
- ◆ Studiare l'integrazione dei diversi ruoli dell'artista in un gruppo di lavoro trasversale
- ◆ Riconoscere l'importanza dell'art director in un progetto di videogiochi

Modulo 7. Anatomia

- ◆ Studiare l'anatomia delle forme organiche
- ◆ Differenziare uno scheletro complesso da uno con forme semplici
- ◆ Imparare a evitare gli errori più comuni quando si ritrae un volto umano
- ◆ Saper applicare correttamente il colore in base ai toni e alle sfumature sul corpo umano

Modulo 8. Creare un disegno

- ◆ Approfondire le tecniche di disegno
- ◆ Creare routine di lavoro professionali ed efficaci
- ◆ Conoscere le tecniche per uscire dalla zona di comfort
- ◆ Conoscere le comunità per parteciparvi attivamente e chiedere un feedback

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- ◆ Elaborare concetti artistici per la progettazione di videogiochi
- ◆ Imparare a progettare in modo professionale personaggi e *Props*
- ◆ Conoscere le basi dell'abbigliamento e della scenografia
- ◆ Analizzare il lavoro per sapere come pulirlo e presentarlo in modo appropriato

Modulo 10. Industria dell'arte videoludica: Must

- ◆ Conoscere i must have dell'industria dei videogiochi
- ◆ Creare un portfolio in diverse lingue
- ◆ Essere presenti su siti web e siti di social media rilevanti per il settore
- ◆ Comprendere il lavoro a distanza e la disciplina richiesta per mantenere la professionalità

Modulo 11. Il progetto e il motore grafico Unity

- ◆ Sviluppare un progetto VR
- ◆ Approfondire Unity orientato alla VR
- ◆ Importare texture e implementare i materiali necessari in modo efficiente
- ◆ Creare un'illuminazione realistica e ottimizzata

Modulo 12. Blender

- ◆ Essere in grado di sviluppare materiali procedurali
- ◆ Essere in grado di animare la modellazione
- ◆ Essere a proprio agio con le simulazioni di fluidi, capelli, particelle e abbigliamento
- ◆ Realizzare rendering di qualità sia in *Eevee* che in *Cycles*
- ◆ Imparare a gestire la nuova *Grease Pencil* e a sfruttarla al meglio
- ◆ Imparare a utilizzare i nuovi *Geometry Nodes* e a realizzare una modellazione completamente procedurale

Modulo 13. 3ds Max

- ◆ Padroneggiare la modellazione in 3ds Max
- ◆ Conoscere la compatibilità di 3ds Max con Unity for VR
- ◆ Conoscere i modificatori più usati e come usarli con disinvoltura
- ◆ Utilizzare tecniche di flusso di lavoro reali

Modulo 14. Zbrush

- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare a modellare
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare i pennelli *IMM* e *Curve*
- ◆ Portare una modellazione *Low Poly* a *High Poly*
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità

Modulo 15. Retopology

- ◆ Padroneggiare la retopology in *Zbrush*
- ◆ Sapere quando usare *Zremesher*, *Decimation Master* e *Zmodeler*
- ◆ Essere in grado di eseguire la retopology di qualsiasi modellazione
- ◆ Padroneggiare l'uso di *Topogun*, uno strumento professionale specializzato
- ◆ Specializzare il professionista nella realizzazione di ritocchi complessi

Modulo 16. UV

- ◆ Padroneggiare gli strumenti UV disponibili in *ZBrush*
- ◆ Sapere dove tagliare una modellazione
- ◆ Ottenere il massimo dallo spazio UV
- ◆ Padroneggiare lo strumento specializzato *Rizom UV*

Modulo 17. Baking

- ◆ Capire le basi del *Baking*
- ◆ Saper risolvere i problemi che possono sorgere durante il *Baking* di un modello
- ◆ Essere in grado di fare il *Baking* di qualsiasi modello
- ◆ Padroneggiare il *Baking* in *Marmoset* in tempo reale

Modulo 18. Substance Painter

- ◆ Utilizzare le texture delle Sostanze in modo intelligente
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare i generatori e i filtri
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione di *Hard Surface*
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione organica
- ◆ Essere in grado di realizzare un buon *Render* per mostrare *Props*



Modulo 19. Marmoset

- ◆ Analizzare questo strumento in maniera approfondita e dare al professionista un'idea dei suoi vantaggi
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare i generatori e i filtri
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione di *Hard Surface*
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione organica
- ◆ Essere in grado di realizzare un buon *Render* per mostrare *Props*

Modulo 20. Sci-fi Environment

- ◆ Consolidare le conoscenze acquisite
- ◆ Comprendere l'utilità di tutti i tips applicati a un progetto reale
- ◆ Decidere consapevolmente quali programmi si adattano meglio alla *Pipeline* dello studente
- ◆ Avere un lavoro di qualità professionale nel *Dossier*

“ Aumenta la tua presenza sui siti web e sui social media di settore conoscendo le basi per creare un portfolio accattivante in diverse lingue”

03

Competenze

La prosecuzione degli studi durante la vita lavorativa è essenziale per aggiornare le conoscenze e sviluppare le competenze necessarie che consentiranno ai professionisti di avere successo in diversi ambiti professionali. Nelle posizioni manageriali, l'aggiornamento è quasi un obbligo, poiché il professionista ha maggiori responsabilità. Questo programma consentirà ai giornalisti di acquisire le capacità e le competenze specifiche per gestire con successo le imprese audiovisive, fornendo loro la preparazione necessaria per lavorare in modo più sicuro ed efficace.



“

Crea routine di lavoro efficaci, che ti permetteranno di essere più produttivo, grazie alle tecniche che acquisirai alla fine di questo programma”



Competenze generali

- ◆ Elaborare concetti e disegni per qualsiasi tipo di progetto
- ◆ Padroneggiare gli strumenti più comuni del settore
- ◆ Adattarsi a tutti i tipi di richieste, stili e ambienti di lavoro
- ◆ Creare una forte disciplina di lavoro per distinguersi dalla concorrenza
- ◆ Approfondire il proprio stile artistico e valorizzarlo al massimo livello
- ◆ Saper realizzare un progetto reale dall'inizio alla fine
- ◆ Padroneggiare gli strumenti necessari la creazione di progetti di Realtà Virtuale
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite e la loro capacità di risoluzione per ottimizzare al massimo il tuo flusso di lavoro
- ◆ Integrare le conoscenze e ottenere una visione approfondita dei diversi usi della Realtà Virtuale
- ◆ Saper individuare i limiti e le differenze rispetto ad altri settori dell'industria 3D
- ◆ Comprendere e interiorizzare i materiali più comunemente utilizzati nella Realtà Virtuale applicati ai sistemi del settore per la loro efficienza e competitività nel mercato attuale
- ◆ Organizzare correttamente i file di un progetto professionale
- ◆ Promuovere l'ottimizzazione delle risorse esistenti nei diversi software destinati alla creazione di Realtà Virtuale





Competenze specifiche

- ◆ Studiare in dettaglio i metodi pittorici
- ◆ Comprendere a fondo le routine artistiche
- ◆ Comprendere a fondo l'archetipo umano
- ◆ Creare forme complesse a memoria
- ◆ Utilizzare il colore in modo professionale
- ◆ Migliorare i mezzi di presentazione delle proprie opere
- ◆ Semplificare forme geometriche complesse
- ◆ Descrivere adeguatamente il proprio lavoro e chiedere *Briefing*
- ◆ Utilizzare correttamente i riferimenti
- ◆ Generare un *Development* artistico specializzato
- ◆ Conoscere, padroneggiare e ottimizzare tutti gli strumenti di progettazione e i software utilizzati nella Realtà Virtuale
- ◆ Approfondire i concetti di rendering, modellazione, texturing e illuminazione nella creazione della Realtà Virtuale
- ◆ Differenziare le strategie necessarie per creare un progetto fin dall'inizio con una metodologia ordinata che faccia risparmiare risorse e tempo con un risultato professionale
- ◆ Ottenere una conoscenza esaustiva delle alternative ai problemi abituali che un designer deve affrontare nell'esecuzione di un progetto di Realtà Virtuale
- ◆ Acquisire una visione completa di tutti gli aspetti legati alla Realtà Virtuale, una fase essenziale per migliorare in un campo professionale specializzato
- ◆ Comprendere l'utilità dei diversi suggerimenti mostrati e la loro reale applicazione nella creazione di progetti VR
- ◆ Consolidare le conoscenze acquisite durante il processo di apprendimento grazie all'applicazione pratica dei contenuti
- ◆ Padroneggiare la progettazione delle fasi principali della creazione di materiale di Realtà Virtuale
- ◆ Elaborare un piano di controllo efficace del lavoro di creazione e seguire il progetto fino al suo completamento
- ◆ Presentare progetti professionali di Realtà Virtuale



Perfeziona il design dei personaggi, gli oggetti di scena e gli scenari di alta qualità con questo Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi di TECH"

04

Direzione del corso

Al fine di offrire un'educazione di élite per tutti, TECH dispone di professionisti rinomati affinché il professionista acquisisca una solida conoscenza audiovisiva. Questo Master Specialistico comprende un'equipe qualificata e con una grande esperienza nel settore che, durante il corso, metterà a disposizione dello studente i migliori strumenti per lo sviluppo delle sue capacità. Lo studente ha quindi la certezza e la sicurezza di specializzarsi a livello internazionale in un settore molto richiesto, che gli permetterà di raggiungere un grande successo professionale.





“

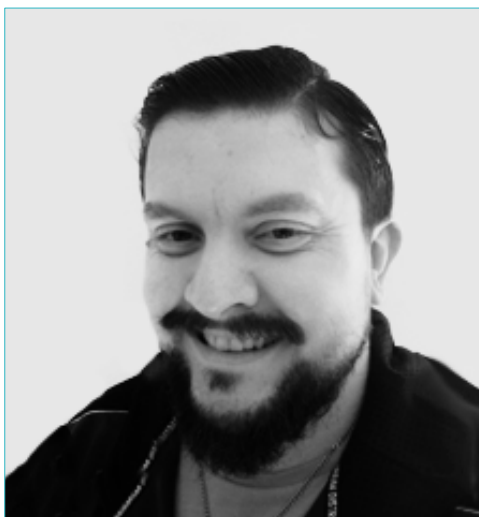
L'intero programma è stato scritto da esperti con una vasta esperienza nel settore dei videogiochi, dando un approccio pratico distintivo a tutta la teoria trattata"

Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- Conceptual Artist per i Personaggi di English Coach Podcast
- Conceptual Artist in MasterD Render presso la Scuola di Videogiochi
- Specialista in Belle Arti presso l'Università dei Paesi Baschi/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/ EHU)
- Master in Concept Art e Illustrazione Digitale



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 oggetti di scena e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- Laurea in Belle Arti presso l'UPV (Università dei Paesi Baschi)
- Specializzazione in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- Master in Scultura e Modellazione Digitale del Centro Universitario per le Arti Digitali Voxel School
- Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'Università U-Tad di Tecnologia e Arte



Personale docente

Dott.ssa Martínez Marín, Igone

- ◆ Produttrice di videogiochi e pubblicitista presso SOEDESCO
- ◆ Ambasciatrice delle donne nei giochi WIGJ
- ◆ Redattrice Video Senior e Social Media presso Chicas Gamers
- ◆ Direttrice Pubblicitaria e Responsabile di Prodotto presso Meridiem Games
- ◆ Direttrice Marketing Digitale del Gruppo Atico34
- ◆ Redattrice Video presso Boomerang TV
- ◆ Laurea in Telecomunicazioni con Specializzazione in Immagine e Suono presso l'Università Politecnica di Madrid
- ◆ Ciclo di perfezionamento in Produzione di Media Audiovisivi presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso il Pearson College di Londra

Dott. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Operatore audiovisivo presso PTM Pictures That Moves
- ◆ Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- ◆ Creatore e Designer di Ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- ◆ Designer Artistico presso Seamantis Games
- ◆ Fondatore di Evolve Games
- ◆ Laurea in Disegno Grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Laurea in Progettazione di Videogiochi e Contenuti Interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Master in Game Design presso l'U-Tad di Tecnologia e Arte

Dott. Morro, Pablo

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

05

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma è stato progettato tenendo conto delle esigenze accademiche dei professionisti del giornalismo nel campo della gestione aziendale audiovisiva. Un programma completo che tratta le questioni fondamentali di *business administration*, ma anche gli aspetti più rilevanti dell'industria audiovisiva. Indubbiamente un Master Specialistico di grande valore per chi desidera specializzarsi in questo campo e fare un salto di qualità nella propria carriera.



“

Scopri contenuti innovativi adatti alle richieste artistiche più esigenti nel campo dei videogiochi"

Modulo 1. Disegno professionale

- 1.1. Materiali
 - 1.1.1. Tradizionale
 - 1.1.2. Digitale
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e riscaldamento
 - 1.2.1. Riscaldamento
 - 1.2.2. Riposo
 - 1.2.3. Salute
- 1.3. Forme geometriche
 - 1.3.1. Linea
 - 1.3.2. Ellissi
 - 1.3.3. Forme 3D
- 1.4. Prospettiva
 - 1.4.1. Un punto di fuga
 - 1.4.2. Punti di fuga multipli
 - 1.4.3. Consigli
- 1.5. Schizzo
 - 1.5.1. Forma
 - 1.5.2. Digitale e Tradizionale
 - 1.5.3. Pulire
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sul bozzetto
 - 1.6.2. Digitale
 - 1.6.3. Consigli
- 1.7. Sfumature nel disegno
 - 1.7.1. Trame
 - 1.7.2. Sfocatura
 - 1.7.3. Riempimento
- 1.8. Semplificare le forme
 - 1.8.1. Forme organiche
 - 1.8.2. Struttura
 - 1.8.3. Fusione di forme semplici

- 1.9. Strumenti di inchiostrazione
 - 1.9.1. Inchiostro
 - 1.9.2. Penna
 - 1.9.3. Digitale
- 1.10. Miglioramento della linea
 - 1.10.1. Esercizio
 - 1.10.2. Ripassare la linea
 - 1.10.3. Fare pratica

Modulo 2. Volume

- 2.1. Forme tridimensionali
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mescolare le forme
 - 2.1.3. Studio
- 2.2. Ombre sui piani
 - 2.2.1. Mancanza di luce
 - 2.2.2. Direzione della luce
 - 2.2.3. Ombre su diversi oggetti
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definizione
 - 2.3.2. Difficoltà luce
 - 2.3.3. Contatto
- 2.4. Ombre in anatomia
 - 2.4.1. Volto
 - 2.4.2. Piani del corpo umano
 - 2.4.3. Illuminazione
- 2.5. Ombreggiatura narrativa
 - 2.5.1. Esempio
 - 2.5.2. Quando bisogna farne uso
 - 2.5.3. Esagerazione
- 2.6. Ombreggiatura nei fumetti
 - 2.6.1. Stili
 - 2.6.2. Trame
 - 2.6.3. Autori

- 2.7. Ombreggiatura nei manga
 - 2.7.1. Stili
 - 2.7.2. Autori
 - 2.7.3. Esecuzione
- 2.8. Trame
 - 2.8.1. Tradizionale
 - 2.8.2. Digitale
 - 2.8.3. Trame realizzate
- 2.9. Volume e prospettiva
 - 2.9.1. Nessuna ombreggiatura
 - 2.9.2. Forme
 - 2.9.3. Esecuzione
- 2.10. Volume in base ai colori
 - 2.10.1. Profondità
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pennellata

Modulo 3. Estetica

- 3.1. Stili
 - 3.1.1. Antichità
 - 3.1.2. Moderni
 - 3.1.3. Videogiochi
- 3.2. Stili e canoni moderni
 - 3.2.1. 8 teste
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videogiochi
- 3.3. Stile americano
 - 3.3.1. Fumetti
 - 3.3.2. Illuminismo
 - 3.3.3. Animazione
- 3.4. Stile asiatico
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Tradizionale

- 3.5. Stile europeo
 - 3.5.1. Storia
 - 3.5.2. Fumetto
 - 3.5.3. Illuminismo
- 3.6. Estetica per genere
 - 3.6.1. Bambini/ragazzi
 - 3.6.2. Fantasia
 - 3.6.3. Altri
- 3.7. Canoni
 - 3.7.1. Storia
 - 3.7.2. Canoni
 - 3.7.3. Flessibilità
- 3.8. Stilizzazione
 - 3.8.1. Essere umano
 - 3.8.2. Adattarsi
 - 3.8.3. Forme
- 3.9. Narrazione visiva
 - 3.9.1. Significato
 - 3.9.2. Intenzione
 - 3.9.3. Ambiente
- 3.10. Stile personale
 - 3.10.1. Analisi
 - 3.10.2. Pratica
 - 3.10.3. Consigli

Modulo 4. Colore

- 4.1. Propagazione della luce
 - 4.1.1. Tecnicismo
 - 4.1.2. Esempio
 - 4.1.3. Colore e luce
- 4.2. Luce sulle superfici
 - 4.2.1. Riflessi
 - 4.2.2. Rimbalzi
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*
- 4.3. Progettazione e colore
 - 4.3.1. Esagerazione
 - 4.3.2. Immaginazione
 - 4.3.3. Uso
- 4.4. Luce nelle ombre
 - 4.4.1. Riflessi
 - 4.4.2. Colore nelle ombre
 - 4.4.3. Trucchi
- 4.5. HUE/Tonalità
 - 4.5.1. Definizione
 - 4.5.2. Importanza
 - 4.5.3. Uso
- 4.6. Saturazione
 - 4.6.1. Definizione
 - 4.6.2. Importanza
 - 4.6.3. Uso
- 4.7. *Value*/contrasto
 - 4.7.1. Definizione
 - 4.7.2. Contrasto nelle ombre
 - 4.7.3. Uso
- 4.8. Colore nell'illustrazione
 - 4.8.1. Differenze
 - 4.8.2. Libertà
 - 4.8.3. Teoria

- 4.9. Il colore nella *Concept Art*
 - 4.9.1. Importanza
 - 4.9.2. Progettazione e colore
 - 4.9.3. *Prop* scenici per personaggi
- 4.10. Colore nell'arte
 - 4.10.1. Storia
 - 4.10.2. Cambiamenti
 - 4.10.3. Riferimenti

Modulo 5. Programmi del settore

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. Nel settore
 - 5.1.2. Basi
 - 5.1.3. Raccomandazioni
- 5.2. Clip Studio Paint
 - 5.2.1. Differenze
 - 5.2.2. Cosa lo rende unico?
 - 5.2.3. A chi si rivolge?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. Nel settore
 - 5.3.3. Futuro
- 5.4. Programmi alternativi
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Altri
- 5.5. Interfaccia di Photoshop
 - 5.5.1. Strumenti
 - 5.5.2. Personalizzazione
 - 5.5.3. Consigli
- 5.6. Livelli di Photoshop
 - 5.6.1. Stile del livello
 - 5.6.2. Maschera del livello
 - 5.6.3. Consigli

- 5.7. Pennelli di Photoshop
 - 5.7.1. Dove trovarli?
 - 5.7.2. Crearne di personali
 - 5.7.3. Uso
- 5.8. Formato e dimensioni
 - 5.8.1. JPG e PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Risoluzione dell'immagine
- 5.9. Il colore in Photoshop
 - 5.9.1. Un livello
 - 5.9.2. Livelli multipli
 - 5.9.3. Consigli
- 5.10. Digitalizzato partendo dai media tradizionali
 - 5.10.1. Scansione
 - 5.10.2. Editing con Photoshop
 - 5.10.3. Cancellare i colori

Modulo 6. Il 2D nell'industria videoludica

- 6.1. Industria dell'intrattenimento digitale
 - 6.1.1. Attualità
 - 6.1.2. Concorrenza
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Importanza
 - 6.2.2. Tipologie
 - 6.2.3. Cinema/videogiochi
- 6.3. Illustrazione
 - 6.3.1. Illustrazione per videogiochi
 - 6.3.2. Utilità
 - 6.3.3. Raccomandazioni
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Uso
 - 6.4.2. Progetto
 - 6.4.3. Storia
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Differenza
 - 6.5.2. Importanza
 - 6.5.3. Indie

- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Attualità
 - 6.6.2. Consigli
 - 6.6.3. Programmi
- 6.7. Animatori
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D nei videogiochi
 - 6.7.3. Consiglio
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importanza
 - 6.8.2. Studi di grandi dimensioni
 - 6.8.3. Nei videogiochi
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Attualità
 - 6.9.3. Consigli
- 6.10. Direttore artistico
 - 6.10.1. Importanza
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Concorrenza

Modulo 7. Anatomia

- 7.1. Inserimento e forme organiche
 - 7.1.1. Pratica
 - 7.1.2. Complessità
 - 7.1.3. Routine
- 7.2. Riferimenti
 - 7.2.1. Dal vivo
 - 7.2.2. Pagine web
 - 7.2.3. Buoni riferimenti
- 7.3. Forme semplici dello scheletro
 - 7.3.1. Comprensione
 - 7.3.2. Sulle immagini
 - 7.3.3. Semplificare

- 7.4. Scheletro complesso
 - 7.4.1. Avanzare
 - 7.4.2. Nomenclatura
 - 7.4.3. Dal semplice al complesso
- 7.5. I muscoli
 - 7.5.1. Riferimenti
 - 7.5.2. Muscoli per utilità
 - 7.5.3. Tipi di corpi
- 7.6. Cranio
 - 7.6.1. Struttura
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Consigli
- 7.7. Volto umano
 - 7.7.1. Proporzioni
 - 7.7.2. Errori più comuni
 - 7.7.3. Consigli
- 7.8. Profilo anatomico
 - 7.8.1. Consigli
 - 7.8.2. Differenze
 - 7.8.3. Costruzione
- 7.9. Anatomia 3/4
 - 7.9.1. Cosa prendere in considerazione?
 - 7.9.2. Consigli
 - 7.9.3. Differenze
- 7.10. Colore del corpo umano
 - 7.10.1. Trasparenza
 - 7.10.2. Colore nelle ombre
 - 7.10.3. Tonalità

Modulo 8. Creare un disegno

- 8.1. Disegnare con l'immaginazione
 - 8.1.1. Iniziare
 - 8.1.2. Pratica
 - 8.1.3. Consigli
- 8.2. Ricerca e sviluppo di riferimenti
 - 8.2.1. Riferimenti diversi
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Riferimenti da evitare
- 8.3. Routine
 - 8.3.1. Routine
 - 8.3.2. Divertirsi negli studi
 - 8.3.3. Riposo
- 8.4. Disegno di pose
 - 8.4.1. Pagine
 - 8.4.2. Tempo
 - 8.4.3. Giornaliere
- 8.5. Creare un taccuino
 - 8.5.1. Che taccuino?
 - 8.5.2. Quando?
 - 8.5.3. Contenuto
- 8.6. Uscire dalla zona di comfort
 - 8.6.1. Cambiare
 - 8.6.2. Astrazione
- 8.7. Provare gli stili
 - 8.7.1. Autori
 - 8.7.2. Differenti
 - 8.7.3. Studiarlo
- 8.8. Ricerca di feedback
 - 8.8.1. Amicizie
 - 8.8.2. Social network
 - 8.8.3. Non prenderla sul personale



- 8.9. Partecipare alle comunità
 - 8.9.1. Comunità online
 - 8.9.2. Eventi in città
- 8.10. Migliorare le basi
 - 8.10.1. Pratica
 - 8.10.2. Tornare
 - 8.10.3. Rifare

Modulo 9. Progettazione nei videogiochi

- 9.1. Progettazione nei videogiochi
 - 9.1.1. Progettazione e videogiochi
 - 9.1.2. *Concept*
- 9.2. Ideazione
 - 9.2.1. Riferimenti
 - 9.2.2. Scritto
 - 9.2.3. Schizzi
- 9.3. Iterazione
 - 9.3.1. Sagome
 - 9.3.2. Consigli
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Progettazione del personaggio
 - 9.4.1. Psicologia del personaggio
 - 9.4.2. Colore
 - 9.4.3. Dettagli
- 9.5. Progettazione dei *Props*
 - 9.5.1. Forma
 - 9.5.2. Utilità
 - 9.5.3. Importanza
- 9.6. Progettazione degli scenari
 - 9.6.1. Composizione
 - 9.6.2. Dettagli
 - 9.6.3. Profondità
- 9.7. Progettazione dell'abbigliamento
 - 9.7.1. Riferimenti
 - 9.7.2. Ispirazione
 - 9.7.3. Originalità

- 9.8. Il colore nella progettazione
 - 9.8.1. Significato
 - 9.8.2. Psicologia
 - 9.8.3. Punti focali
- 9.9. Utilità nell'opera
 - 9.9.1. Industria videoludica
 - 9.9.2. Attrezzatura 3D
 - 9.9.3. Progetto
- 9.10. Design dello show artistico
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Lavoro finito
 - 9.10.3. Pulizia

Modulo 10. Industria dell'arte videoludica: *Must*

- 10.1. Immagine professionale
 - 10.1.1. Mostrare il proprio lavoro
 - 10.1.2. Popolarità
 - 10.1.3. Comunità
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Pagine
 - 10.2.2. Fisico
 - 10.2.3. Consigli
- 10.3. Presentazione dei lavori
 - 10.3.1. Ripulire gli schizzi
 - 10.3.2. Montaggio
 - 10.3.3. Formato
- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Consigli
 - 10.4.2. Lingue
 - 10.4.3. Dati
- 10.5. Pratica
 - 10.5.1. A livello internazionale
 - 10.5.2. In modo ibrido

- 10.6. Social network
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Internet
 - 10.7.1. Piattaforme
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Contatto
- 10.8. Lavoro di gruppo
 - 10.8.1. Consigli
 - 10.8.2. Comunicazione
 - 10.8.3. Importanza
- 10.9. Lavoro in remoto
 - 10.9.1. Orario
 - 10.9.2. Disciplina
 - 10.9.3. Lingue

Modulo 11. Il progetto e il motore grafico Unity

- 11.1. Il disegno:
 - 11.1.1. *Pureref*
 - 11.1.2. Scala
 - 11.1.3. Differenze e limiti
- 11.2. Pianificazione del progetto
 - 11.2.1. Pianificazione modulare
 - 11.2.2. *Blockout*
 - 11.2.3. Montaggio
- 11.3. Visualizzazione in Unity
 - 11.3.1. Configurare Unity per Oculus
 - 11.3.2. App Oculus
 - 11.3.3. Impostazioni di collisione e telecamera
- 11.4. Visualizzazione in Unity: *Scene*
 - 11.4.1. Configurazione della Scene per VR
 - 11.4.2. Esportare gli APKs
 - 11.4.3. Installare gli APK su Oculus Quest 2

- 11.5. Materiali in Unity
 - 11.5.1. *Standard*
 - 11.5.2. *Unlit*: peculiarità di questo materiale e quando usarlo
 - 11.5.3. Ottimizzazione
- 11.6. Texture in Unity
 - 11.6.1. Importare texture
 - 11.6.2. Trasparente
 - 11.6.3. *Sprite*
- 11.7. *Lighting*: Illuminazione
 - 11.7.1. Illuminazione in VR
 - 11.7.2. Menu *lighting* in Unity
 - 11.7.3. *Skybox VR*
- 11.8. *Lighting: Lightmapping*
 - 11.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 11.8.2. Tipi di luci
 - 11.8.3. Emissioni
- 11.9. *Lighting 3: Baking*
 - 11.9.1. *Baking*
 - 11.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 11.9.3. Ottimizzazione
- 11.10. Organizzazione ed esportazione
 - 11.10.1. *Folders*
 - 11.10.2. *Prefab*
 - 11.10.3. Esportare *Unity Package* e importare

Modulo 12. Blender

- 12.1. Interfaccia
 - 12.1.1. Software Blender
 - 12.1.2. Controlli e Scorciatoie
 - 12.1.3. Scene e personalizzazione
- 12.2. Modellazione
 - 12.2.1. Strumenti
 - 12.2.2. Rete
 - 12.2.3. Curve e superfici

- 12.3. Modificatori
 - 12.3.1. Modificatori
 - 12.3.2. Come vengono utilizzati?
 - 12.3.3. Tipi di modificatori
- 12.4. Modellazione *Hard Surface*
 - 12.4.1. Modellazione dei *Props*
 - 12.4.2. Modellazione dei *Props* Evoluzione
 - 12.4.3. Modellazione dei *Props* Finale
- 12.5. Materiali
 - 12.5.1. Assegnazione e componenti
 - 12.5.2. Creazione di materiali
 - 12.5.3. Creare materiali procedurali
- 12.6. Animazione e *Rigging*
 - 12.6.1. *Keyframes*
 - 12.6.2. *Armatures*
 - 12.6.3. *Constraint*
- 12.7. Simulazione
 - 12.7.1. Fluidi
 - 12.7.2. Capelli e particelle
 - 12.7.3. Abbigliamento
- 12.8. Rendering
 - 12.8.1. *Cycles* e *Eevee*
 - 12.8.2. Luci
 - 12.8.3. Fotocamere
- 12.9. *Grease Pencil*
 - 12.9.1. Struttura e primitive
 - 12.9.2. Proprietà e modificatori
 - 12.9.3. Esempi
- 12.10. *Geometry Nodes*
 - 12.10.1. Attributi
 - 12.10.2. Tipi di nodi
 - 12.10.3. Esempio pratico

Modulo 13. 3ds Max

- 13.1 Configurazione dell'interfaccia
 - 13.1.1. Avvio del progetto
 - 13.1.2. Salvataggio automatico e incrementale
 - 13.1.3. Unità di misura
- 13.2. *Menù Create*
 - 13.2.1. Obiettivi
 - 13.2.2. Luci
 - 13.2.3. Oggetti cilindrici e sferici
- 13.3. *Menù Modify*
 - 13.3.1. Il menù
 - 13.3.2. Configurazione dei pulsanti
 - 13.3.3. Usi
- 13.4. *Edit Poly: Poligoni*
 - 13.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 13.4.2. *Edit Poligons*
 - 13.4.3. *Edit Geometry*
- 13.5. *Edit poly: selezione*
 - 13.5.1. Selection
 - 13.5.2. *Soft Selection*
 - 13.5.3. *IDs e Smoothing Groups*
- 13.6. *Menù Hierarchy*
 - 13.6.1. Posizione del pivot
 - 13.6.2. Reset XFom e Freeze Transform
 - 13.6.3. *Adjust Pivot Menù*
- 13.7. *Material Editor*
 - 13.7.1. *Compact Material Editor*
 - 13.7.2. *Slate Material Editor*
 - 13.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 13.8. *Modifier List*
 - 13.8.1. Modificatori di modellazione
 - 13.8.2. Modificatori dell'evoluzione della modellazione
 - 13.8.3. Modificatori finali della modellazione

- 13.9. *Xview e Non-Quads*
 - 13.9.1. XView
 - 13.9.2. Controllo degli errori geometrici
 - 13.9.3. *Non-Quads*
- 13.10. Esportare per Unity
 - 13.10.1. Triangolazione degli Asset
 - 13.10.2. *DirectX u OpenGL* per il normale
 - 13.10.3. Conclusioni

Modulo 14. ZBrush

- 14.1. ZBrush
 - 14.1.1. Polymesh
 - 14.1.2. *Subtools*
 - 14.1.3. *Gizmo 3D*
- 14.2. Creare maglie
 - 14.2.1. *Quick Mesh* e primitive
 - 14.2.2. *Mesh Extract*
 - 14.2.3. *Boolean*
- 14.3. Modellazione
 - 14.3.1. Simmetria
 - 14.3.2. Pennelli principali
 - 14.3.3. *Dynamesh*
- 14.4. Maschere
 - 14.4.1. Menu Pennelli e maschere
 - 14.4.2. Maschere sui pennelli
 - 14.4.3. *Polygroups*
- 14.5. Scultura di *Prop* organico k
 - 14.5.1. Scultura *LowPoly*
 - 14.5.2. Scultura *LowPoly* evoluzione
 - 14.5.3. Scultura *LowPoly* finale
- 14.6. Scultura *LowPoly* finale
 - 14.6.1. Controller
 - 14.6.2. Insert *Multi Mesh*
 - 14.6.3. Creare pennelli IMM

- 14.7. Pennelli *Curve*
 - 14.7.1. Controller
 - 14.7.2. Creazione di pennelli *Curve*
 - 14.7.3. Pennelli IMM con curve
- 14.8. *High Poly*
 - 14.8.1. Suddivisioni e *Dynamic Subdivisions*
 - 14.8.2. *HD-geometry*
 - 14.8.3. Proiettare il rumore
- 14.9. Altri tipi di mesh
 - 14.9.1. *MicroMesh*
 - 14.9.2. *NanoMesh*
 - 14.9.3. *ArrayMesh*
- 14.10. Scultura di *Prop* organici *High Poly*
 - 14.10.1. Scultura di *Prop*
 - 14.10.2. Scultura dei *Props* evoluzione
 - 14.10.3. Scultura dei *Props* finale

Modulo 15. Retopology

- 15.1. Retopology in *Zbrush-Zremesher*
 - 15.1.1. *Zremesher*
 - 15.1.2. Le guide
 - 15.1.3. Esempi
- 15.2. Retopology in *Zbrush-Decimation Máster*
 - 15.2.1. *Decimation Master*
 - 15.2.2. Combinazione con i pennelli
 - 15.2.3. *Workflow*
- 15.3. Retopology in *Zbrush-Zmodeler*
 - 15.3.1. *Zmodeler*
 - 15.3.2. Modalità
 - 15.3.3. Correzione della mesh
- 15.4. Retopology dei *Prop*
 - 15.4.1. Retopology di *Prop* *HardSurface*
 - 15.4.2. Retopology di *Prop* Organico
 - 15.4.3. Retopology a una mano
- 15.5. *TopGun*
 - 15.5.1. Vantaggi di *TopGun*
 - 15.5.2. L'interfaccia
 - 15.5.3. Importazione
- 15.6. Tools: *Edit*
 - 15.6.1. *Simple Edit tool*
 - 15.6.2. *Simple Create tool*
 - 15.6.3. *Draw Tool*
- 15.7. Tools: *Bridge*
 - 15.7.1. *Bridge Tool*
 - 15.7.2. *Brush Tool*
 - 15.7.3. *Extrude Tool*
- 15.8. Tools: *Tubazioni*
 - 15.8.1. *Tubes Tool*
 - 15.8.2. *Symmetry Setup*
 - 15.8.3. Suddivisione *Feature* e Baking di mappe
- 15.9. Retopology di una testa
 - 15.9.1. *Loops* facciali
 - 15.9.2. Ottimizzazione della mesh
 - 15.9.3. Esportazione
- 15.10. Retopology del corpo intero
 - 15.10.1. *Loops* del corpo
 - 15.10.2. Ottimizzazione della mesh
 - 15.10.3. Requisiti per la VR

Modulo 16. UV

- 16.1. UVs avanzate
 - 16.1.1. *Warnings*
 - 16.1.2. *Tagli*
 - 16.1.3. *Densità della texture*
- 16.2. *Creare UVs in Zbrush -UVMaster*
 - 16.2.1. *Controller*
 - 16.2.2. *Unwrap*
 - 16.2.3. *Topologia Insolita*
- 16.3. *UVMaster: Painting*
 - 16.3.1. *Control Painting*
 - 16.3.2. *Creazione di Seams*
 - 16.3.3. *Checkseams*
- 16.4. *UVMaster: Packing*
 - 16.4.1. *UV Packing*
 - 16.4.2. *Creazione di isole*
 - 16.4.3. *Flatten*
- 16.5. *UVMaster: cloni*
 - 16.5.1. *Lavorare con i cloni*
 - 16.5.2. *Polygrups*
 - 16.5.3. *Control Painting*
- 16.6. *Rizom UV*
 - 16.6.1. *Rizom Script*
 - 16.6.2. *L'interfaccia*
 - 16.6.3. *Importazione con o senza UV*
- 16.7. *Seams and Cuts*
 - 16.7.1. *Scorciatoie di tastiera*
 - 16.7.2. *Pannello 3D*
 - 16.7.3. *Pannello UV*
- 16.8. *Pannello UV Unwrap e Layout*
 - 16.8.1. *Unfold*
 - 16.8.2. *Optimize*
 - 16.8.3. *Layout e Packing*

- 16.9. *UV più Tools*
 - 16.9.1. *Align, Straighten, Flip e Fit*
 - 16.9.2. *TopoCopy e Stack1*
 - 16.9.3. *Edge Loop parametri*
- 16.10. *UV Rizom avanzato*
 - 16.10.1. *Auto Seams*
 - 16.10.2. *UVs Channels*
 - 16.10.3. *Texel Density*

Modulo 17. Baking

- 17.1. *Baking della modellazione*
 - 17.1.1. *Preparazione del modello per il Baking*
 - 17.1.2. *Fondamenti del Baking*
 - 17.1.3. *Opzioni di lavorazione*
- 17.2. *Baking del modello: Painter*
 - 17.2.1. *Baking in Painter*
 - 17.2.2. *Bake Low Poly*
 - 17.2.3. *Bake High Poly*
- 17.3. *Baking del modello: scatole*
 - 17.3.1. *Usare le scatole*
 - 17.3.2. *Regolare le distanze*
 - 17.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 17.4. *Bake di mappe*
 - 17.4.1. *Normali*
 - 17.4.2. *ID*
 - 17.4.3. *Ambient Occlusion*
- 17.5. *Bake di mappe: curvature*
 - 17.5.1. *Curvatura*
 - 17.5.2. *Thickness*
 - 17.5.3. *Migliorare la qualità delle mappe*
- 17.6. *Baking in Marmoset*
 - 17.6.1. *Marmoset*
 - 17.6.2. *Funzioni*
 - 17.6.3. *Baking in Real time*

- 17.7. Configurare il documento per il *Baking* in Marmoset
 - 17.7.1. *High Poly e Low Poly* in 3ds Max
 - 17.7.2. Disporre la scena in Marmoset
 - 17.7.3. Verificare che tutto sia corretto
- 17.8. Pannello *Bake Project*
 - 17.8.1. *Bake Group, High e Low*
 - 17.8.2. *Menù Geometry*
 - 17.8.3. *Load*
- 17.9. Opzioni avanzate
 - 17.9.1. *Output*
 - 17.9.2. Regolazione della *Cage*
 - 17.9.3. *Configurare Mappe*
- 17.10. *Baking*
 - 17.10.1. Mappe
 - 17.10.2. Anteprima dei risultati
 - 17.10.3. *Baking* della geometria fluttuante

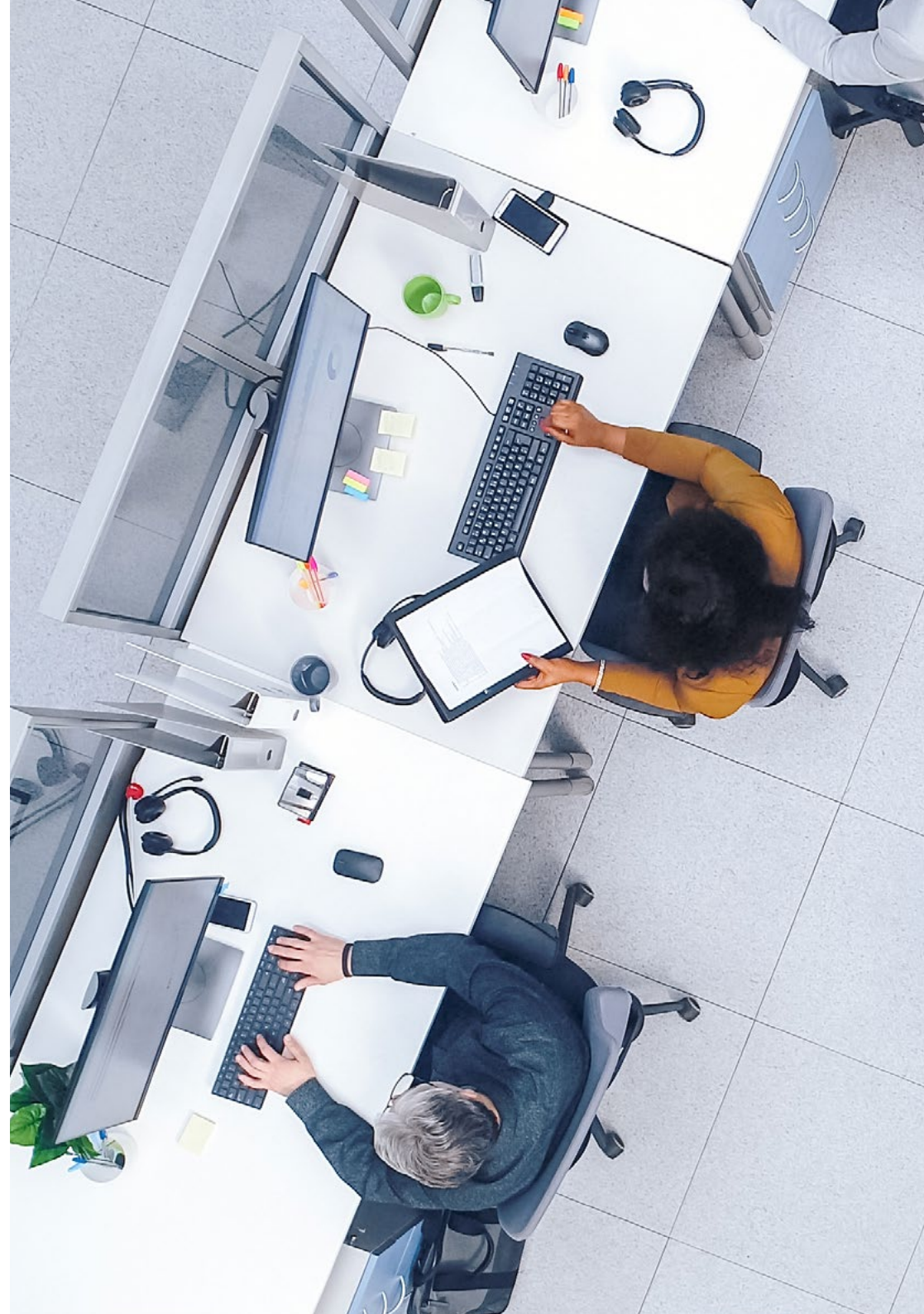
Modulo 18. *Substance Painter*

- 18.1. Creazione di Progetti
 - 18.1.1. Importare le mappe
 - 18.1.2. UV
 - 18.1.3. *Baking*
- 18.2. Livelli
 - 18.2.1. Tipi di livelli
 - 18.2.2. Opzioni dei livelli
 - 18.2.3. Materiali
- 18.3. La pittura
 - 18.3.1. Tipi di pennelli
 - 18.3.2. *Fill Projections*
 - 18.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 18.4. Effetti
 - 18.4.1. Fill
 - 18.4.2. Livelli
 - 18.4.3. *Anchor Points*

- 18.5. Maschere
 - 18.5.1. *Alphas*
 - 18.5.2. Procedurali e *Grunges*
 - 18.5.3. *Hard Surfaces*
- 18.6. Generatori
 - 18.6.1. Generatori
 - 18.6.2. Usi
 - 18.6.3. Esempi
- 18.7. Filtri
 - 18.7.1. Filtri
 - 18.7.2. Usi
 - 18.7.3. Esempi
- 18.8. Texturing di *Prop Hard surface*
 - 18.8.1. Texturing di *Prop*
 - 18.8.2. Texturing di *Prop* evoluzione
 - 18.8.3. Texturing di *Prop* finale
- 18.9. Texturing di *Prop* organico
 - 18.9.1. Texturing di *Prop*
 - 18.9.2. Texturing di *Prop* evoluzione
 - 18.9.3. Texturing di *Prop* finale
- 18.10. Render
 - 18.10.1. Iray
 - 18.10.2. Post-elaborazione
 - 18.10.3. Gestione del colore

Modulo 19. Marmoset

- 19.1. L'alternativa
 - 19.1.1. Importare
 - 19.1.2. Interfaccia
 - 19.1.3. Viewport
- 19.2. Classic
 - 19.2.1. Scene
 - 19.2.2. Tool Settings
 - 19.2.3. Storia
- 19.3. Dentro Scene
 - 19.3.1. Render
 - 19.3.2. Main Camera
 - 19.3.3. Sky
- 19.4. Lights
 - 19.4.1. Tipologie
 - 19.4.2. Shadow Catcher
 - 19.4.3. Fog
- 19.5. Texture
 - 19.5.1. Texture project
 - 19.5.2. Importare le mappe
 - 19.5.3. Viewport
- 19.6. Layers: Paint
 - 19.6.1. Paint Layer
 - 19.6.2. Fill Layer
 - 19.6.3. Group
- 19.7. Layers: Adjustments
 - 19.7.1. Adjustment Layer
 - 19.7.2. Input processor Layer
 - 19.7.3. Procedural Layer
- 19.8. Layers: Masks
 - 19.8.1. Mask
 - 19.8.2. Channels
 - 19.8.3. Maps



- 19.9. Materiali
 - 19.9.1. Tipologie di materiali
 - 19.9.2. Configurazioni
 - 19.9.3. Applicarli alla scena
- 19.10. Dossier
 - 19.10.1. Marmoset Viewer
 - 19.10.2. Esportazione immagini di *Render*
 - 19.10.3. Esportazione di video

Modulo 20. Sci-Fi *Environment*

- 20.1. Sci-Fi *Concept* e pianificazione
 - 20.1.1. Riferimenti
 - 20.1.2. Pianificazione
 - 20.1.3. *Blockout*
- 20.2. Implementazione in Unity
 - 20.2.1. Importazione del *Blockout* e verifica della scalatura
 - 20.2.2. *Skybox*
 - 20.2.3. File e materiali *preliminari*
- 20.3. Modulo 1: pavimento
 - 20.3.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.3.2. UVs e *Baked*
 - 20.3.3. Texturing
- 20.4. Modulo 2: pareti
 - 20.4.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.4.2. UVs e *Baked*
 - 20.4.3. Texturing
- 20.5. Modulo 3: tetti
 - 20.5.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.5.2. Ritocco, UVs e *Baked*
 - 20.5.3. Texturing
- 20.6. Modulo 4: extra (tubi, ringhiere, ecc.)
 - 20.6.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.6.2. UVs e *Baked*
 - 20.6.3. Texturing
- 20.7. Hero Asset 1: porte meccaniche
 - 20.7.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.7.2. Ritocco, UVs e *Baked*
 - 20.7.3. Texturing
- 20.8. Hero Asset 2: camera di ibernazione
 - 20.8.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 20.8.2. Retopology, UVs e Baking
 - 20.8.3. Texturing
- 20.9. In Unity
 - 20.9.1. Importazione di texture
 - 20.9.2. Applicazione dei materiali
 - 20.9.3. Illuminazione della scena
- 20.10. Completamento del progetto
 - 20.10.1. Visualizzazione in VR
 - 20.10.2. *Prefab* ed esportazione
 - 20.10.3. Conclusioni



Approfitta del formato online e accedi ai contenuti quando vuoi, scaricandoli sul tablet, smartphone o computer di tua scelta"

06

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.



07 Titolo

Il Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

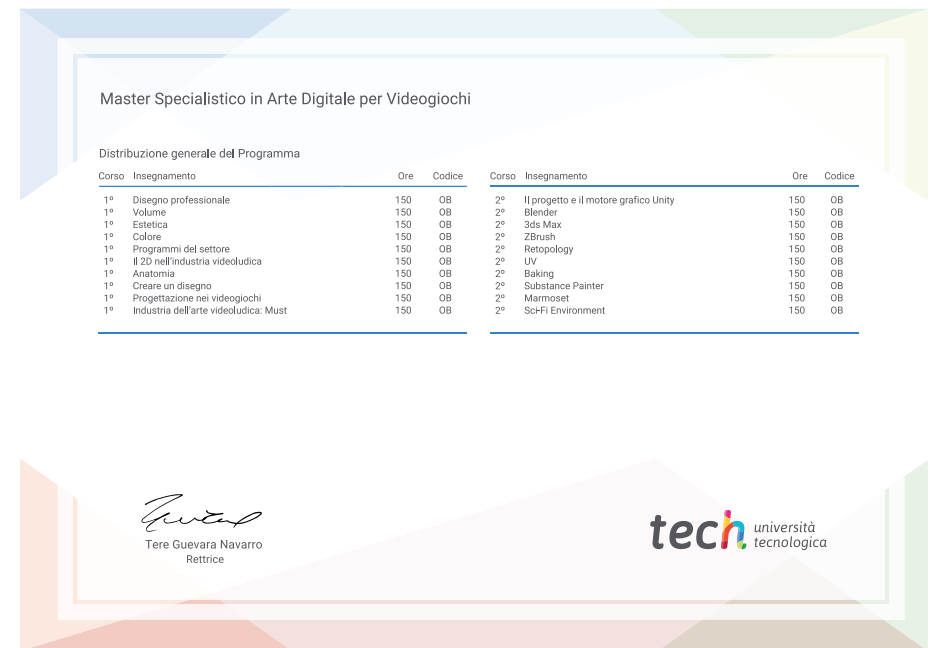
Questo **Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Specialistico in Arte Digitale per Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **3.000 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Master Specialistico Arte Digitale per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Master Specialistico

Arte Digitale per Videogiochi

