

Esperto Universitario

Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale



Esperto Universitario Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-baking-uv-sci-environment-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

La creatività e la qualità dei progetti grafici dei giochi di realtà virtuale sono molto apprezzate dai *Gamer*. Per questo motivo i grandi studios sono alla ricerca di professionisti esperti in programmi di creazione artistica. Grazie a questo corso, il professionista potrà padroneggiare i principali strumenti e programmi del Graphic Design, che pochi sono in grado di usare alla perfezione. Dopo aver portato a termine questa specializzazione, gli studenti saranno in grado di realizzare una Sci-Fi da principio a fine, seguendo le linee guida stabilite da un personale docente specializzato. I contenuti saranno integrati da una metodologia online, materiale multimediale, letture aggiuntive e casi di studio, che forniranno le conoscenze essenziali per fare il salto nel settore dei videogiochi con VR.





“

Migliora le tue conoscenze e le tue capacità artistiche nell'uso dei migliori programmi di Graphic Design per Videogiochi con VR, grazie al nostro programma”

Questo Esperto Universitario in Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale offre la possibilità ai professionisti dei Videogiochi in VR di perfezionare le loro competenze nella progettazione e creazione di titoli in questo settore. A tal fine, questa qualifica mette a disposizione degli studenti un personale docente specializzato con una vasta esperienza nel settore dei Videogiochi di Realtà Virtuale.

Questo Esperto Universitario fornirà le conoscenze essenziali sui diversi software utilizzati dagli studi di riferimento per realizzare UV di qualità o un *Baking* che dia vita a un oggetto 3D con un basso carico poligonale. Mostrerà inoltre il corretto sviluppo di un progetto di Graphic Design in questo settore, da principio a fine.

I professionisti del settore, al termine di questo corso, avranno acquisito le competenze necessarie a lavorare con specifiche e programmi complessi, facendo fare un salto di qualità alle loro creazioni di modellazione 3D per i Videogiochi.

Un'opportunità per specializzarsi con una metodologia *Relearning* che offre risorse multimediali, riassunti video, letture complementari e simulazioni di casi reali. La una modalità 100% online inoltre farà in modo che gli studenti possano accedere ai contenuti quando e dove vogliono, adattando lo studio ai loro tempi.

Questo **Esperto Universitario in Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in creazione e design di Videogiochi con la tecnologia della Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile effettuare un'autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet

“

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

“

Fai progredire la tua carriera affinando le capacità e padroneggiando software di design creativo di videogiochi VR"

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.

Acquisisci le conoscenze che ti permetteranno di ampliare le tue possibilità nell'industria artistica dei Videogiochi in Realtà Virtuale.

Dai una spinta alla tua carriera nei più importanti studi artistici VR di Videogiochi, guidato da un personale docente specializzato nel settore.



02 Obiettivi

In questo programma, il professionista dei videogiochi comprenderà i concetti essenziali per padroneggiare texture, filtri, *baking* e rendering al fine di offrire un design 3D di alta qualità. Per farlo, avrà a disposizione un team di docenti specializzati nel settore che accompagnerà gli studenti durante tutto il corso per creare un *Sci-fi Environment* da zero, realizzando così i suoi obiettivi professionali più ambiziosi.





“

*La modalità online di questa
qualifica ti permette di avere pieno
controllo del tuo apprendimento.
Studia dove e quando vuoi”*



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*

“

Grazie a questo Esperto Universitario potrai padroneggiare le molteplici opzioni offerte dagli attuali programmi di progettazione 3D per i videogiochi VR”





Obiettivi specifici

Modulo 1. UV

- ◆ Padroneggiare gli strumenti UV disponibili su *ZBrush*
- ◆ Sapere dove tagliare una modellazione
- ◆ Sfruttare al meglio lo spazio UV
- ◆ Saper masterizzare lo strumento specializzato *Rizom UV*

Modulo 2. *Baking*

- ◆ Comprendere le basi del *baking*
- ◆ Saper risolvere i problemi che possono sorgere durante il *bake* di un modello
- ◆ Essere in grado di eseguire il *bake* di qualsiasi modellazione
- ◆ Saper masterizzare il *baking* su Marmoset in tempo reale

Modulo 3. *Sci-fi Environment*

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

03

Direzione del corso

Il programma di questa Esperto Universitario si avvale di professionisti dell'industria del Graphic Design e dei Videogiochi di Realtà Virtuale per offrire agli studenti il miglior insegnamento. A tal fine, TECH ha effettuato un'accurata selezione del personale docente che guiderà nel corso del programma il professionista che voglia migliorare le proprie conoscenze e potenziare le proprie creazioni artistiche in un settore in crescita.



“

Un personale docente specializzato ti accompagnerà in questo percorso universitario affinché tu possa offrire un design grafico di qualità nei tuoi progetti di videogiochi basati sulla VR"

Direzione



Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ◆ Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- ◆ Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- ◆ Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- ◆ Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- ◆ Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- ◆ Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- ◆ Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

Personale docente

Dott. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Operatore audiovisivo. PTM Pictures That moves
- ◆ Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- ◆ Creatore e progettista di ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- ◆ Disegnatore artistico presso Seamantis Games
- ◆ Fondatore di Evolve Games.
- ◆ Laurea in Design grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Laurea in Design di videogiochi e contenuti interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- ◆ Master in Game Design- U-tad, Scuola di Design di Madrid



04

Struttura e contenuti

Il programma, elaborato dal gruppo di docenti selezionati da TECH Università Tecnologica, è stato suddiviso in tre moduli che approfondiranno i principali programmi di Graphic Design in Realtà Virtuale. Durante il corso, verranno svelati gli elementi che integrano un progetto di qualità incentrato sulla VR e la sua presentazione finale a qualsiasi studio rinomato presso cui si voglia lavorare. Il piano di studi è rivolto ai professionisti del settore che desiderino far fare un salto di qualità ai loro progetti artistici e per questo dispone di un ricco materiale composto da contenuti multimediali, letture complementari, simulazioni reali e una metodologia 100% online.



“

Indirizza la tua carriera artistica professionale in un settore in crescita con la garanzia di padroneggiare i principali programmi di design disponibili”

Modulo 1. UV

- 1.1. UV avanzati
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Tagli*
 - 1.1.3. *Densità della texture*
- 1.2. Creazione di UV in *Zbrush -UVMaster*
 - 1.2.1. *Controller*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Topologia Unusual*
- 1.3. UV Master: *Painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Creazione di seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UV Master: *Packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Creazione di isole*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UV Master: cloni
 - 1.5.1. *Lavorare con i cloni*
 - 1.5.2. *Polygrups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *L'interfaccia*
 - 1.6.3. *Importazione con o senza UV*
- 1.7. *Seams and cuts*
 - 1.7.1. *Scorciatoie di tastiera*
 - 1.7.2. *Pannello 3D*
 - 1.7.3. *Pannello UV*
- 1.8. UV *Unwrap* e *Layout Panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout e Packing*

- 1.9. UV più *Tools*
 - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip e Fit*
 - 1.9.2. *TopoCopy e Stack1*
 - 1.9.3. *Edge Loop Parametri*
- 1.10. UV *Rizom* avanzato
 - 1.10.1. *Auto seams*
 - 1.10.2. *UVs channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*

Modulo 2. *Baking*

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

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

Modulo 3. Sci-fi *Environment*

- 3.1. Sci-Fi *concept* e pianificazione
 - 3.1.1. Riferimenti
 - 3.1.2. Pianificazione
 - 3.1.3. *Blockout*
- 3.2. Implementazione in Unity
 - 3.2.1. Importare il *Blockout* e verifica della scala
 - 3.2.2. *Skybox*
 - 3.2.3. Archivi e materiali *Preliminare*
- 3.3. Moduli 1: Suoli
 - 3.3.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.3.2. *UV e Baking*
 - 3.3.3. *Texturing*
- 3.4. Moduli 2: Muri
 - 3.4.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.4.2. *UV e Bakeado*
 - 3.4.3. *Texturing*
- 3.5. Moduli 3: Tetti
 - 3.5.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.5.2. Retopo *UV e Baking*
 - 3.5.3. *Texturing*
- 3.6. Moduli 4: Extra (tubi, ringhiere, ecc.)
 - 3.6.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.6.2. *UV e Baking*
 - 3.6.3. *Texturing*
- 3.7. *Hero Asset 1*: porte automatiche
 - 3.7.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.7.2. Retopo *UV e Baking*
 - 3.7.3. *Texturing*
- 3.8. *Hero Asset 2*: camera di ibernazione
 - 3.8.1. Modellazione modulare *High to Low*
 - 3.8.2. Retopo *UV e Baking*
 - 3.8.3. *Texturing*
- 3.9. Su Unity
 - 3.9.1. L'importazione di texture
 - 3.9.2. Applicazione dei materiali
 - 3.9.3. Illuminazione della scena
- 3.10. Completamento del progetto
 - 3.10.1. Visualizzazione in VR
 - 3.10.2. *Prefab* ed esportazione
 - 3.10.3. Conclusioni

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

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



“

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

Questo **Esperto Universitario in Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

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

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Baking, UV e SCI-Environment
per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Esperto Universitario

Baking, UV e SCI-Environment per l'Arte nella Realtà Virtuale

