

# Corso Universitario

## Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale





## Corso Universitario Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/design/corso-universitario/blender-arte-realta-virtuale](http://www.techtute.com/it/design/corso-universitario/blender-arte-realta-virtuale)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

I programmi di software libero mantengono il loro peso nell'industria dei videogiochi di realtà virtuale. Blender è un'applicazione multiplatforma che consente ai creatori artistici di creare modelli 3D con risultati professionali e di alta qualità. Gli strumenti principali per portare la creazione artistica a un altro livello sono riuniti in questo Corso Universitario. L'ampio contenuto multimediale di questo corso fornirà ai progettisti una panoramica sui punti principali dell'interfaccia, della modellazione *Hard Surface*, del *workflow* o degli *addons*. Questo permetterà agli artisti digitali di incorporare uno dei programmi più utilizzati nelle loro conoscenze, dato che Blender è lo strumento predominante nei *kit* di progettazione della maggior parte dei grandi studi.





“

*Ottieni risultati professionali con  
la padronanza di Blender grazie  
a questo Corso Universitario"*

Il Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale è rivolto a creatori e progettisti artistici che desiderino padroneggiare i programmi a loro disposizione, al fine di migliorare le proprie competenze nel settore artistico della Realtà Virtuale.

In questo programma, gli studenti impareranno a conoscere meglio Blender e tutte le possibilità che offre per ottenere risultati ottimali nella modellazione 3D. Un personale docente con esperienza accademica nel design grafico e nella creazione di videogiochi si occuperà di stabilire le linee guida e di mostrare agli studenti le chiavi per eseguire correttamente una modellazione procedurale, un progetto di animazione o lo sviluppo di lavori con velocità e migliore organizzazione.

Nel corso di questo insegnamento, gli artisti digitali potranno addentrarsi nelle simulazioni proposte per creare progetti più realistici. Una specializzazione grazie alla quale raggiungeranno un livello di specializzazione superiore in un settore dei videogiochi di Realtà Virtuale che richiede creatori e progettisti qualificati.

Un'eccellente opportunità per progredire nel campo dell'arte nella Realtà Virtuale, aiutati da una metodologia online che permette agli studenti di combinare la loro vita personale e lavorativa con un insegnamento di qualità. I designer potranno accedere alla libreria di contenuti multimediali in qualsiasi momento con un dispositivo abilitato a Internet. In questo modo impareranno al proprio ritmo, senza orari fissi o frequenza.

Questo **Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“

*Aggiungi un potente strumento alle tue competenze professionali e lavora nei migliori studi di giochi VR"*

“

*Non ci sarà design artistico 3D che tu non possa gestire. Perfeziona la tua tecnica di modellazione 3D con questo Corso Universitario"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Le tue creazioni in 3D sono all'altezza dei migliori videogiochi. Padroneggia i diversi strumenti di creazione grazie a questo Corso Universitario e sorprendi tutti.*

*Impara a realizzare rendering di qualità con Eevee e Cycles. Perfeziona le tue animazioni e mostra tutto il tuo potenziale grazie a questo Corso Universitario.*



# 02

## Obiettivi

Il programma di questo Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale garantirà che, al termine del corso, gli artisti digitali siano in grado di produrre modellazione 3D, animazione per la VR e di gestire gli ultimi strumenti di paintbrushing che sono stati incorporati in questa applicazione multiplatforma. Inoltre, il personale docente con esperienza nel settore consentirà agli studenti di ricreare con successo oggetti VR di qualità, realizzando un progetto in modo agile ed efficiente. Il materiale interattivo e le letture supplementari forniranno agli studenti tutte le risorse necessarie per migliorare le loro competenze.



“

*TECH ti fornisce le conoscenze che ti permetteranno di avanzare nel settore dei giochi VR”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il baking in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un *dossier* e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





## Obiettivi specifici

---

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

“

*Le simulazioni di casi di studio fornite da questo Corso Universitario ti faranno sperimentare situazioni reali che affronterai in qualsiasi studio creativo”*

# 03

## Direzione del corso

TECH, nella sua filosofia di offrire agli studenti un'istruzione di élite alla portata di tutti, effettua un'attenta selezione del personale dirigente e docente che insegni i suoi programmi. Sulla base di queste linee guida, è stato costituito un team di professionisti specializzati e con esperienza nel settore, che ha messo a disposizione le proprie conoscenze in design grafico e nella creazione di videogiochi con la tecnologia della Realtà Virtuale. Casi simulati e riassunti interattivi completano l'insegnamento con un apprendimento dinamico e pratico.

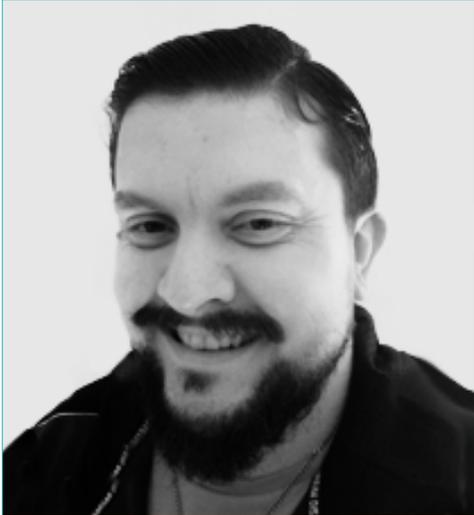




“

*Fai un salto di qualità nella tua carriera. Aggiungi ai tuoi strumenti di progettazione uno dei programmi più versatili per realizzare le creazioni artistiche in Realtà Virtuale"*

## Direzione



### Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

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

## Personale docente

### Dott. Morro, Pablo

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



# 04

## Struttura e contenuti

Il programma di questo corso è stato sviluppato da un team di docenti specializzati con l'obiettivo di ottenere i migliori risultati nella modellazione 3D, grazie alle molteplici opzioni disponibili nel programma Blender. Con questo obiettivo, è stato definito un piano di studio che illustra nel dettaglio tutti gli strumenti di modellazione, texturing e rendering offerti da questo software. Il sistema *Relearning*, basato sulla ripetizione dei contenuti, e il materiale multimediale contribuiranno a rafforzare l'apprendimento che darà impulso alla carriera professionale del designer.





“

*Un programma flessibile che ti consente di accedere ai contenuti online quando vuoi”*

## Modulo 1. Blender

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





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

“

*Un Corso Universitario che darà un plus ai tuoi progetti artistici e ti indirizzerà verso il settore dei videogiochi basati sulla Realtà Virtuale"*

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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



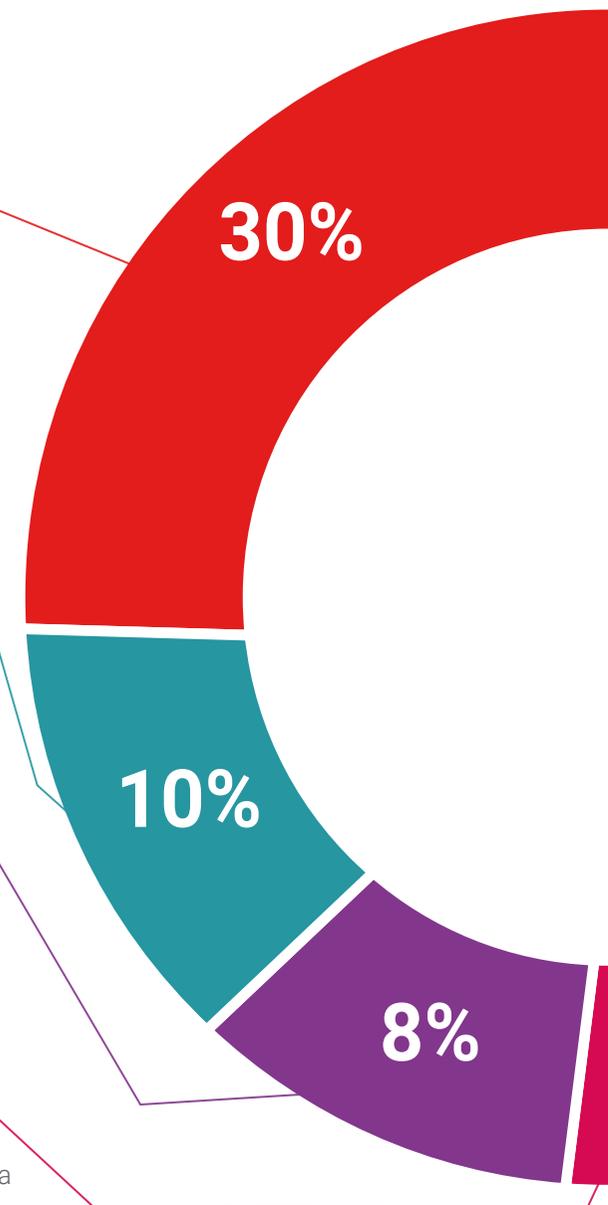
#### Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato 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 Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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

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

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Blender per l'Arte nella  
Realtà Virtuale

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

Corso Universitario

Blender per l'Arte nella Realtà Virtuale

