

Esperto Universitario

Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS



Esperto Universitario Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-arte-realta-virtuale-blender-zbrush-uvs

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

Il designer artistico è il professionista in grado di ottenere il massimo potenziale creativo dalla Realtà Virtuale applicata ai videogiochi. In questo programma, gli studenti saranno in grado di dare forma a qualsiasi idea artistica imparando le principali tecniche e gli strumenti utilizzati nei software di progettazione creativa dell'industria dei videogiochi. Il team di docenti specializzati guiderà il designer nello sviluppo di progetti artistici, dalla loro ideazione alla loro concretizzazione in creazioni per videogiochi di Realtà Virtuale. Il tutto con un apprendimento online in linea con le esigenze di un'industria potente.



“

Impara alla perfezione la modellazione 3D e la sua applicazione nei videogiochi con la VR per affermarti e scalare ai vertici della tua carriera"

L'industria dei videogiochi, che utilizza la Realtà Virtuale per attrarre sempre più giocatori di tutto il mondo e di tutte le età, richiede esperti nella progettazione grafica di questa specialità. Questo Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS permetterà agli studenti di applicare concetti e idee a progetti altamente creativi creati con i più potenti programmi di progettazione grafica per l'industria dei videogiochi.

Questo programma è tenuto da esperti nel campo della progettazione e della creazione artistica di videogiochi, che permetteranno agli studenti di acquisire le competenze attualmente richieste dagli studi più importanti del settore. L'esperienza professionale del personale docente permetterà ai graphic designer di apprendere dai migliori del settore la modellazione 3D, i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo di determinati strumenti e la corretta retopografia e mappatura UV.

Questo Esperto Universitario rappresenta una fantastica opportunità per i graphic designer che desiderino ampliare le proprie prospettive di carriera in un settore altamente competitivo. Inoltre, il corso ha il vantaggio di essere 100% online, il che offre agli studenti la libertà di adattare il processo di apprendimento al proprio ritmo.

Questo **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS** 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 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



Devilish Games, Superlumen o Sony Interactive Entertainment stanno aspettando la possibilità di sfruttare il tuo potenziale artistico. Addentrati nel mondo dei videogiochi VR grazie a questo Esperto Universitario"

“

Fai progredire la tua carriera professionale grazie ai miglioramenti che otterrai con questo Esperto Universitario"

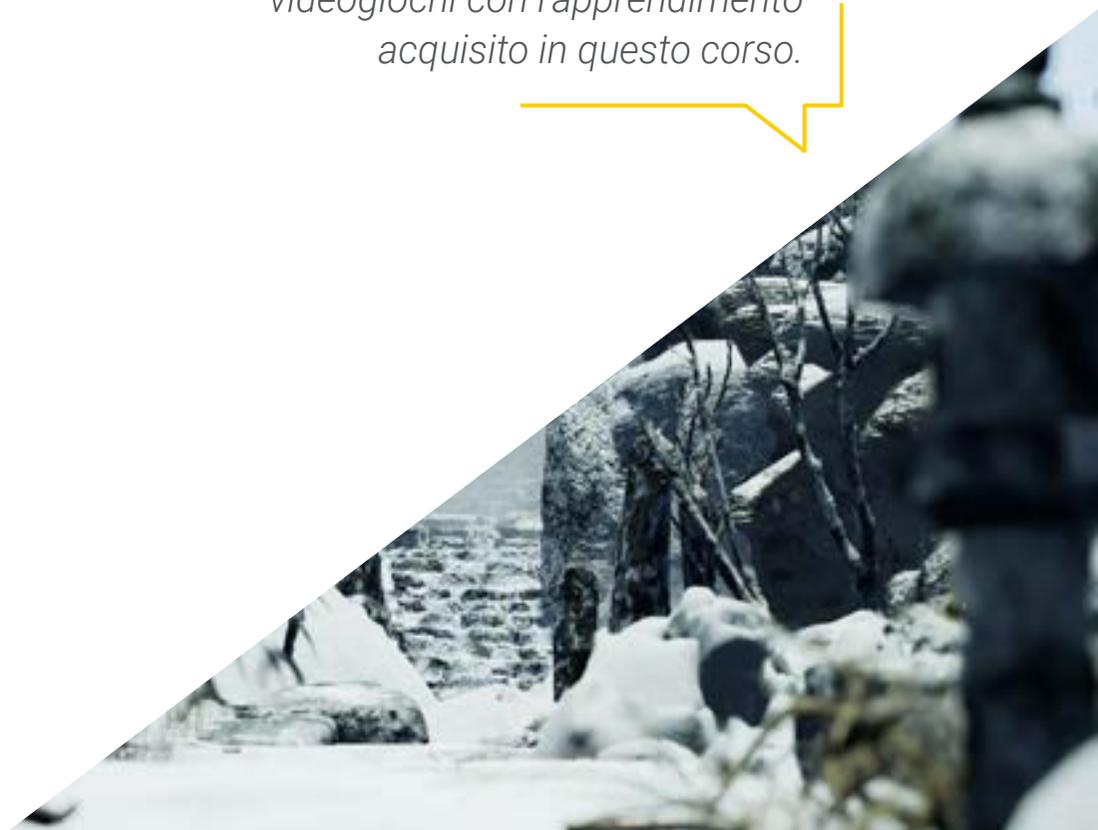
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Mostra tutto il tuo potenziale con l'apprendimento acquisito in questo Esperto Universitario. L'industria dei giochi VR ti sta aspettando.

Aumenta le tue opportunità professionali nell'industria dei videogiochi con l'apprendimento acquisito in questo corso.



02 Obiettivi

Questo programma di Esperto Universitario è stato progettato per aiutare i designer creativi ad avanzare nella loro carriera padroneggiando il software di progettazione grafica leader nel settore dei videogiochi VR. Il programma fornirà le conoscenze necessarie a sviluppare oggetti 3D, disegnati ed elaborati con le tecniche appropriate per ogni progetto. L'ampia gamma di risorse multimediali, le letture complementari e la metodologia *Relearning* applicata da TECH consentiranno di raggiungere gli obiettivi più ambiziosi degli studenti.



“

L'apprendimento attraverso la metodologia Relearning garantisce una migliore comprensione dei contenuti"



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*

“

Le tue conoscenze avanzate ti permetteranno di superare il resto dei concorrenti nella corsa verso un migliore design grafico della Realtà Virtuale nei videogiochi. Iscriviti e avanza”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Zbrush

- ◆ Poter creare qualsiasi tipo di mesh per iniziare la modellazione
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare l'uso dei pennelli IMM e Curve
- ◆ Eseguire una modellazione *Low poly a High Poly*
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità

Modulo 2. Retopology

- ◆ Padroneggiare la retopology di Zbrush
- ◆ Sapere quando usare Zremesher, Decimation Master e Zmodeler
- ◆ Essere in grado di eseguire la retopology di qualsiasi modellazione
- ◆ Saper usare Topogun strumento professionale specializzato
- ◆ Istruire il professionista sull'esecuzione di ritocchi complessi

Modulo 3. UV

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

03

Direzione del corso

L'offerta di contenuti innovativi e aggiornati, richiesti dal mercato del lavoro, necessita di professionisti specializzati. Per questo motivo, e per offrire a tutti un'istruzione d'élite, TECH ha selezionato un personale docente con una vasta esperienza nel campo della progettazione e della creazione artistica di videogiochi. Questo programma è stato progettato da specialisti che aiuteranno gli studenti a diventare designer di primo piano nel settore dei videogiochi.



“

Un team di docenti professionisti e di spicco ti affiancherà nel processo di apprendimento che ti consentirà di disegnare artisticamente videogiochi 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

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 piano di studi di questo Esperto Universitario si compone di tre moduli in cui vengono approfonditi i principali programmi utilizzati dai grafici per trasformare le loro idee in creazioni per videogiochi di Realtà Virtuale. Per ampliare le loro conoscenze, gli studenti avranno accesso a un'ampia gamma di risorse multimediali che possono essere scaricate e visualizzate in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.



“

Sfrutta al massimo un programma di studi progettato da e per i graphic designer che desiderano espandere le loro mire nel settore dei giochi VR"

Modulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. *Polymesh*
 - 1.1.2. *Subtools*
 - 1.1.3. *Gizmo 3D*
- 1.2. Creazione di mesh
 - 1.2.1. *Quick Mesh* e primitive
 - 1.2.2. *Mesh Extract*
 - 1.2.3. Boolean
- 1.3. Modellazione
 - 1.3.1. Simmetria
 - 1.3.2. Pennelli principali
 - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Maschere
 - 1.4.1. Menu Pennelli e maschere
 - 1.4.2. Maschere sui pennelli
 - 1.4.3. *Polygroups*
- 1.5. Scultura di *prop* organico
 - 1.5.1. Modellazione *Low Poly*
 - 1.5.2. Modellazione *Low Poly Evoluzione*
 - 1.5.3. Modellazione *Low Poly Finale*
- 1.6. Pennelli IMM
 - 1.6.1. Controller
 - 1.6.2. Insert *Multi Mesh*
 - 1.6.3. Creazione di pennelli IMM
- 1.7. Pennelli *Curve*
 - 1.7.1. Controller
 - 1.7.2. Creazione di pennelli *Curve*
 - 1.7.3. Pennelli IMM con curve

1.8. *High Poly*

- 1.8.1. Suddivisioni e *Dynamic Subdivisions*
- 1.8.2. *HD-geometry*
- 1.8.3. Rumore di proiezione

1.9. Altri tipi di mesh

- 1.9.1. *MicroMesh*
- 1.9.2. *NanoMesh*
- 1.9.3. *ArrayMesh*

1.10. Scultura di *prop* organici *High Poly*

- 1.10.1. Scultura di *prop*
- 1.10.2. Scultura di *prop* evoluzione
- 1.10.3. Scultura di *prop* finale

Modulo 2. Retopology

2.1. Retopology in *Zbrush-Zremesher*

- 2.1.1. *Zremesher*
- 2.1.2. Guide
- 2.1.3. Esempi

2.2. Retopology in *Zbrush-Decimation Master*

- 2.2.1. *Decimation Master*
- 2.2.2. Combinazione con i pennelli
- 2.2.3. *Workflow*

2.3. Retopology in *Zbrush-Zmodeler*

- 2.3.1. *Zmodeler*
- 2.3.2. Modalità
- 2.3.3. Correggere la mesh

2.4. Retopology di *prop*

- 2.4.1. Retopology di *prop* hard surface
- 2.4.2. Retopology di *prop* Organico
- 2.4.3. Retopology di una sola mano

- 2.5. *Topogun*
 - 2.5.1. Vantaggi di *Topogun*
 - 2.5.2. L'interfaccia
 - 2.5.3. Importazione
- 2.6. *Tools Edit*
 - 2.6.1. *Simple Edit tool*
 - 2.6.2. *Simple Create tool*
 - 2.6.3. *Draw tool*
- 2.7. *Tools: Bridge*
 - 2.7.1. *Bridge Tool*
 - 2.7.2. *Brush tool*
 - 2.7.3. *Extrude tool*
- 2.8. *Tools: tubes*
 - 2.8.1. *Tubes tool*
 - 2.8.2. *Symmetry Setup*
 - 2.8.3. Suddivisione *Feature* e *Baking* di mappe
- 2.9. Retopology di una testa
 - 2.9.1. *Loops* facciali
 - 2.9.2. Ottimizzazione della Mesh
 - 2.9.3. Esportazione
- 2.10. Retopology completo del corpo
 - 2.10.1. *Loops* corporali
 - 2.10.2. Ottimizzazione della Mesh
 - 2.10.3. Requisiti per la VR

Modulo 3. UV

- 3.1. UV avanzati
 - 3.1.1. *Warnings*
 - 3.1.2. Tagli
 - 3.1.3. Densità della texture
- 3.2. Creazione di UV in Zbrush-UVMaster
 - 3.2.1. Controller
 - 3.2.2. *Unwrap*
 - 3.2.3. Topologia insolita

- 3.3. UVMaster: *painting*
 - 3.3.1. Control *Painting*
 - 3.3.2. Creazione di *seams*
 - 3.3.3. *Checkseams*
- 3.4. UVMaster: *packing*
 - 3.4.1. *UV Packing*
 - 3.4.2. Creazione di isole
 - 3.4.3. *Flatten*
- 3.5. UVMaster: cloni
 - 3.5.1. Lavorare con i cloni
 - 3.5.2. *Polygrups*
 - 3.5.3. Control *Painting*
- 3.6. Rizom UV
 - 3.6.1. *Rizom Script*
 - 3.6.2. L'interfaccia
 - 3.6.3. Importazione con o senza UV
- 3.7. *Seams and cuts*
 - 3.7.1. Scorciatoie di tastiera
 - 3.7.2. Pannello 3D
 - 3.7.3. Pannello UV
- 3.8. UV *Unwrap* e *Layout Panel*
 - 3.8.1. *Unfold*
 - 3.8.2. *Optimize*
 - 3.8.3. *Layout e Packing*
- 3.9. UV più *Tools*
 - 3.9.1. *Align, Straighten, flip e fit*
 - 3.9.2. *TopoCopy* e *Stack1*
 - 3.9.3. *Edge Loop* Parametri
- 3.10. UV Rizom avanzato
 - 3.10.1. *Auto seams*
 - 3.10.2. UVs *channels*
 - 3.10.3. *Texel Density*

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.



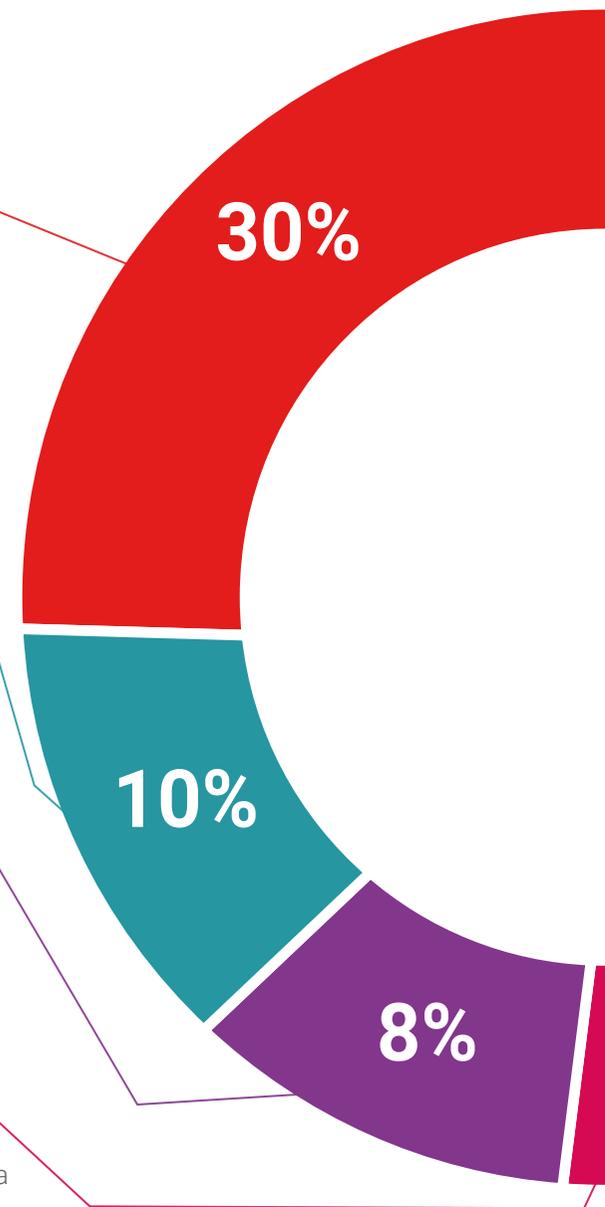
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS 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 Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS** 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 Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS**

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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Arte nella Realtà
Virtuale con Blender,
Zbrush e UVS

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 mesi**
- » Titolo: **TECH Università
Tecnologica**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Esperto Universitario

Arte nella Realtà Virtuale con Blender, Zbrush e UVS

