

Corso Universitario

Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi



Corso Universitario

Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi

- » 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/videogiochi/corso-universitario/animazione-3d-applicata-motori-videogiochi

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 padronanza dei principali software di animazione 3D per ottenere una finitura scorrevole e realistica è diventata una delle competenze più richieste nell'industria dei videogiochi. Per questo motivo, il professionista che sappia usare *Biped*, *Skinning* e le diverse metodologie per adattare, per esempio, una mesh a un osso, avrà un futuro lavorativo assicurato in questo settore. Potrà perciò contare su questo programma, progettato da esperti di tecnologia e intrattenimento. Nel corso di 150 ore di specializzazione multidisciplinare e intensiva, lo studente potrà perfezionare le proprie abilità nel modellare scheletri di bipedi e quadrupedi, attraverso l'uso di diverse tecniche di *Rigging*. Tutto ciò grazie a un comodo programma 100% online con il quale sarà in grado di posizionarsi come specialista in grado di intraprendere con successo garantito un progetto di animazione 3D.





“

La padronanza dei principali software di animazione 3D aprirà le porte a una carriera piena di opportunità nell'industria dei videogiochi"

La qualità del movimento dei personaggi nei videogiochi è uno degli aspetti che richiede più tempo in un progetto di questo tipo. La complessità di questo compito richiede una conoscenza esaustiva e specializzata delle principali tecniche di *Riggin*, *Skinnink* e animazione applicate alle anatomie di bipedi e quadrupedi. Padroneggiare programmi come *Kinect* o *Blender* è quindi un requisito fondamentale, a causa anche dall'elevata domanda di professionisti con questa competenza tecnica.

Questo programma può pertanto essere l'occasione che lo studente stava cercando per specializzarsi in un'area che aumenterà senza dubbio le sue possibilità di entrare a far parte di grandi aziende del settore come Ubisoft o Nintendo. Nel corso di 150 ore in cui vengono offerti contenuti diversificati progettati da esperti di videogiochi e tecnologia, potrà perfezionare le sue abilità nell'animazione 3D: creazione di effetti visivi speciali, editing di sequenze, motion capture, cinematiche e molto altro ancora!

A tal fine, avrà a disposizione una preparazione rigorosa, intensiva ed esaustiva di 6 settimane, 100% online, che offre, oltre al programma più aggiornato, video dettagliati, articoli di ricerca e letture complementari, in modo che lo studente possa approfondire i diversi aspetti del programma in modo personalizzato. Inoltre, tutti i contenuti saranno disponibili fin dall'inizio del piano di studi e disponibile per essere scaricati su qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet. TECH garantisce così un'esperienza con la quale potrà raggiungere i suoi obiettivi più ambiziosi.

Questo **Corso Universitario in Animazione 3D Applicata a Motori 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 in videogiochi e tecnologia
- ♦ 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
- ♦ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ♦ 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



Un Corso Universitario versatile e multidisciplinare che ti permetterà di acquisire conoscenze specialistiche sui cicli di marcia e di corsa di personaggi bipedi e quadrupedi"

“

Vuoi ampliare le tue conoscenze sull'animazione applicata al cinema, alla televisione e ai videogiochi? Hai a portata di mano l'opportunità accademica che ti aiuterà a raggiungere questo obiettivo in sole 6 settimane"

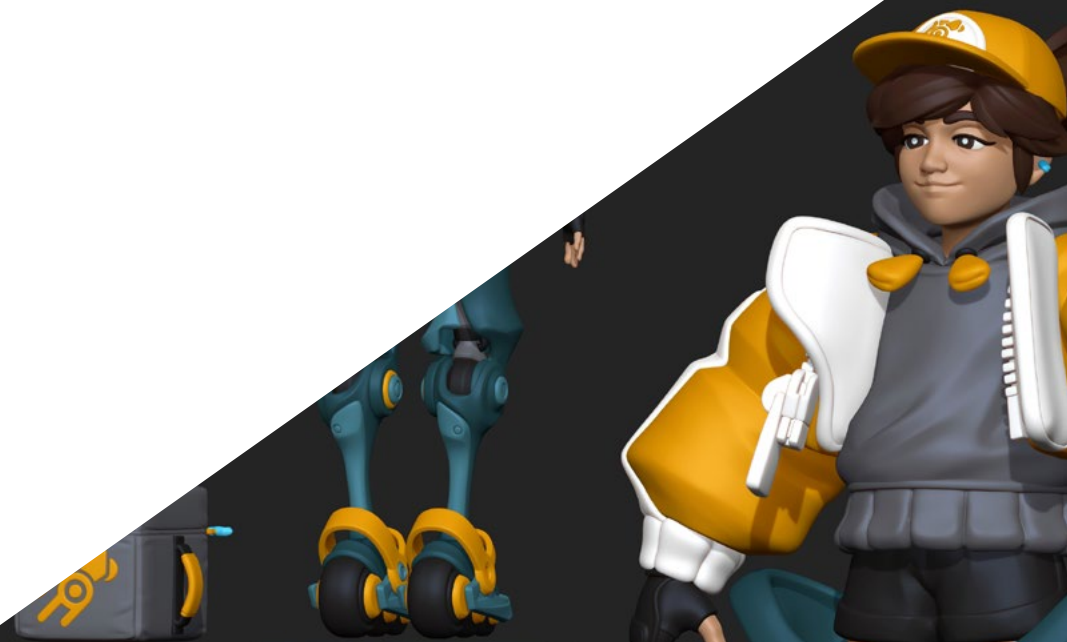
Perfeziona le tue abilità di lavorare con Kinect e crea sequenze di movimento alla pari con i migliori esperti di videogiochi grazie a questo Corso Universitario.

Avrai accesso illimitato al Campus Virtuale fin dall'inizio dell'esperienza accademica. Senza orari e da dove vuoi grazie al comodo formato 100% online.

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

La necessità da parte dei professionisti che vogliono avere successo nel settore dei videogiochi di padroneggiare il software e le tecniche motorie per l'animazione 3D è ciò che ha motivato TECH e il suo team di esperti a creare questo Corso Universitario. Il suo obiettivo è quindi fornire agli studenti le informazioni necessarie a sviluppare una conoscenza ampia e completa che permetta loro di eccellere nella gestione e nella creazione di progetti di intrattenimento 3D.



“

Se uno dei tuoi obiettivi è quello di padroneggiare Blender, iscriviti a questo Corso Universitario e inizia il tuo percorso per raggiungerlo"



Obiettivi generali

- ♦ Animare personaggi 3D bipedi e quadrupedi
- ♦ Scoprire il *Rigging* 3D
- ♦ Analizzare l'importanza del movimento del corpo dell'animatore per avere dei riferimenti nelle animazioni

“

Una qualifica che ti darà la possibilità di eseguire un rig facciale completo attraverso l'uso di due tecniche: dalle ossa e da morpher”





Obiettivi specifici

- ♦ Sviluppare conoscenze specialistiche nell'uso di software di animazione 3D
- ♦ Determinare le somiglianze e le differenze tra un bipede e un quadrupede
- ♦ Sviluppare diversi cicli di animazione
- ♦ Conoscere a fondo *Lip-Sync*, *Rig* facciale
- ♦ Analizzare le differenze tra l'animazione realizzata per il cinema e quella realizzata per i videogiochi
- ♦ Sviluppo di uno scheletro personalizzato
- ♦ Padroneggiare la composizione di fotocamere e inquadrature

03

Direzione del corso

Sia la direzione che l'insegnamento di questo Corso Universitario sono affidati a un importante team di professionisti del settore creativo e dei videogiochi, specialisti nella gestione e nella creazione di progetti importanti. Inoltre, sono attualmente in attività, quindi sono aggiornati sugli ultimi sviluppi del settore. Questo darà all'esperienza accademica un aspetto nuovo e completo che consentirà allo studente di ottenere il massimo dalle 150 ore di studio.



“

Il programma è stato progettato da un team di professionisti del settore dei videogiochi con un'ampia esperienza nella gestione e nella creazione di progetti internazionali"

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso il Gruppo Intervenía
- ♦ Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ♦ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autore del libro Video Game Design
- ♦ Membro del Consiglio Assessore di Nima World

Personale docente

Dott. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ Specialista in Rigging e animazione 3D per videogiochi
- ♦ Artista grafico 3D presso gli studi Dog Lab
- ♦ Produttore presso Imagine Games, a capo del team di sviluppo dei videogiochi
- ♦ Artista grafico presso Wildbit Studios con lavori in 2D e 3D
- ♦ Esperienza di insegnamento presso ESNE e CFGS in Animazione 3D: giochi e ambienti educativi
- ♦ Laurea in Design e Sviluppo di Videogiochi conseguita presso l'Università ESNE
- ♦ Master in Formazione per insegnanti presso l'Università Rey Juan Carlos
- ♦ Specialista in Rigging e animazione 3D School



04

Struttura e contenuti

L'ideazione di questo Corso Universitario è stata una vera e propria sfida per TECH e per il suo team di esperti che, pur conoscendo a fondo i videogiochi e la tecnologia, hanno dovuto svolgere un lavoro di ricerca esaustivo per creare un programma completo, esauriente e aggiornato, in linea con i criteri pedagogici che definiscono e differenziano questa università. Per sottolineare il fattore multidisciplinare che caratterizza tutti i corsi di laurea di TECH, inoltre, sono state incluse nei contenuti varie ore di materiale aggiuntivo in formato audiovisivo, articoli di ricerca, sintesi dinamiche e letture complementari, in modo che gli studenti possano trarre il massimo da questa esperienza accademica e approfondire gli aspetti più rilevanti del programma di studi per la loro attività professionale.



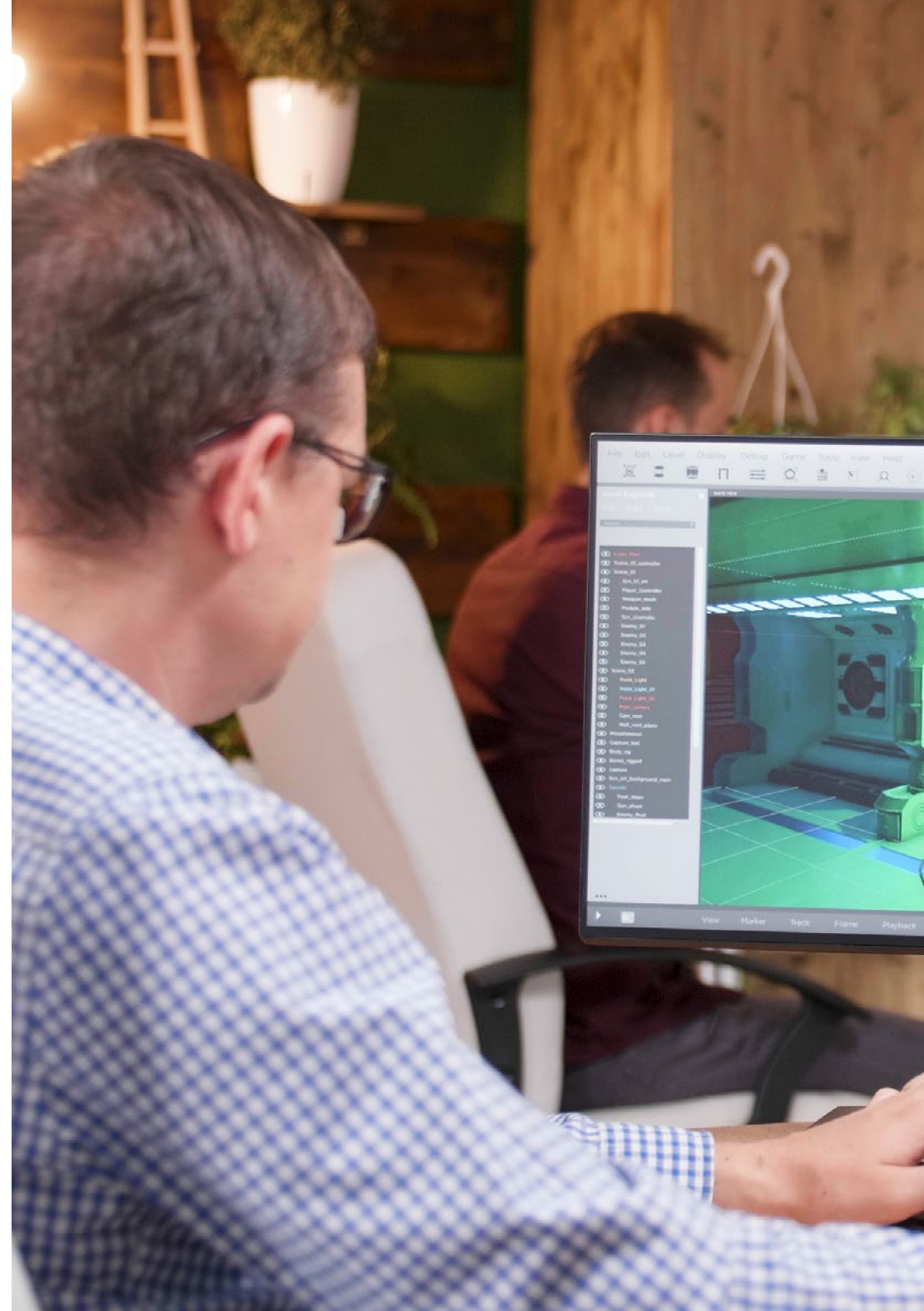


“

Conoscere le chiavi dell'acting e del linguaggio del corpo è ora possibile grazie a TECH e a questo programma molto completo"

Modulo 1. Animazione in 3D

- 1.1. Gestione del software
 - 1.1.1. Gestione delle informazioni e metodologia di lavoro
 - 1.1.2. L'animazione
 - 1.1.3. *Timing* e peso
 - 1.1.4. Animazione con oggetti di base
 - 1.1.5. Cinematica diretta e inversa
 - 1.1.6. Cinematica inversa
 - 1.1.7. Catena cinematografica
- 1.2. Anatomia. Bipede vs. Quadrupede
 - 1.2.1. Bipede
 - 1.2.2. Quadrupede
 - 1.2.3. Ciclo della camminata
 - 1.2.4. Ciclo della corsa
- 1.3. *Rig* faccial e *Morpher*
 - 1.3.1. Linguaggio del viso. *Lip-Sync*, occhi, punti focali
 - 1.3.2. Montaggio delle sequenze
 - 1.3.3. Fonetica. Importanza
- 1.4. Animazione applicata
 - 1.4.1. Animazione 3D per il cinema e la televisione
 - 1.4.2. Animazione per Videogiochi
 - 1.4.3. Animazione per altre applicazioni
- 1.5. Acquisizione del movimento con Kinect
 - 1.5.1. Acquisizione del movimento per l'animazione
 - 1.5.2. Sequenza di movimenti
 - 1.5.3. Integrazione in *Blender*
- 1.6. Scheletro, *Skinning* e *Setup*
 - 1.6.1. Interazione tra scheletro e geometria
 - 1.6.2. Interpolazione di mesh
 - 1.6.3. Pesi dell'animazione





- 1.7. Acting
 - 1.7.1. Linguaggio del corpo
 - 1.7.2. Le posizioni
 - 1.7.3. Montaggio delle sequenze
- 1.8. Telecamere e piani
 - 1.8.1. La telecamera e l'ambiente
 - 1.8.2. Composizione dell'inquadratura e dei personaggi
 - 1.8.3. Rifiniture
- 1.9. Effetti speciali
 - 1.9.1. Effetti visivi e animazione
 - 1.9.2. Tipi di effetti ottici
 - 1.9.3. 3D VFX L
- 1.10. L'animatore come attore
 - 1.10.1. Le espressioni
 - 1.10.2. Referenze degli attori
 - 1.10.3. Dalla telecamera al programma

“ Non pensarci due volte e
iscriviti a un programma che ti
permetterà di eccellere nel settore
dei videogiochi 3D in meno di 6
settimane”

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:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



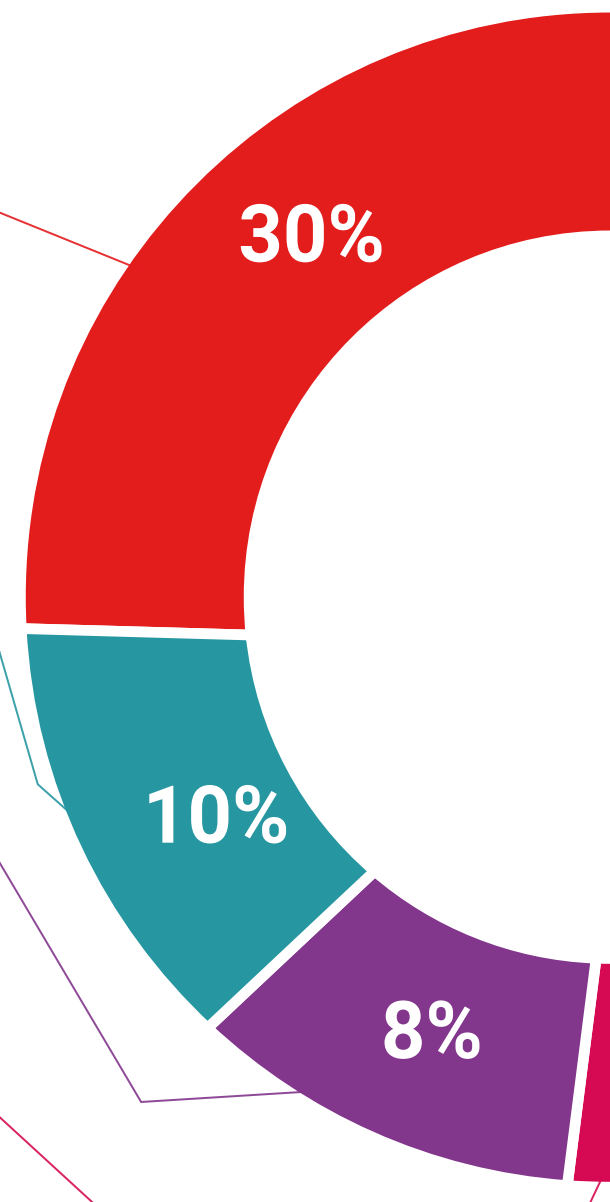
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi 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 Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi**

Ore Ufficiali: **150 o.**



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 lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Animazione 3D Applicata
a Motori per Videogiochi

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

Corso Universitario

Animazione 3D Applicata a Motori per Videogiochi

