

Corso Universitario

Progettazione 3D per Videogiochi





Corso Universitario Progettazione 3D 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/progettazione-3d-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01

Presentazione

Al giorno d'oggi il mondo dei videogiochi non può essere compreso senza un'ambientazione 3D. Praticamente qualsiasi dispositivo è in grado di riprodurre un gioco con un'ambientazione in 3D, dagli *smartphones* ai computer più potenti, ed è ormai diventata una disciplina indispensabile nel settore. Alla luce di ciò, TECH ha sviluppato questo esaustivo programma di progettazione 3D, in modo da specializzare lo studente in questo ramo della progettazione. Questo corso specializza gli studenti nelle più moderne tecniche di modellazione del settore e li istruisce sull'uso efficiente di strumenti avanzati di progettazione 3D.





“

È il momento di riprodurre le tue idee più suggestive in un'ambientazione 3D. Apprendi tutti i segreti di Maya, Blender e ZBrush iscrivendoti a questo Corso Universitario in Progettazione 3D per i videogiochi”

La tecnologia grafica dei Videogiochi avanza a passi da gigante, grazie a motori e capacità di elaborazione che qualche anno fa sembravano irrealistici. Di conseguenza, sono aumentate anche le richieste nei reparti di progettazione 3D, in grado di modellare e creare mappature dettagliate e personaggi quasi realistici.

In un ambiente in così rapida evoluzione, è necessario che i tecnici della progettazione 3D aggiornino costantemente le loro competenze, imparando nuovi metodi di rendering e texturing che possono far risparmiare loro tempo prezioso. TECH ha riunito i migliori esperti di progettazione 3D per sviluppare questo Corso Universitario, in cui lo studente viene istruito sull'uso efficiente di strumenti specifici di modellazione 3D e aggiornare le proprie conoscenze sulle ultime tendenze in materia.

Al termine del Corso Universitario, lo studente sarà in grado di modellare forme complesse in programmi come Maya, Blender o Zbrush. Avrai anche le competenze necessarie per affrontare il texturing 3D con Substance Designer, Substance Painter e Substance Alchemist, sapendo scegliere rapidamente quale strumento utilizzare per ogni momento e situazione.

Il Corso Universitario di Laurea si svolge interamente online, senza alcun vincolo di orario o necessità di spostarsi. Tutti i contenuti sono disponibili fin dal momento dell'iscrizione, in modo che lo studente possa pianificare lo studio e gli esami secondo i propri ritmi.

Questo **Corso Universitario in Progettazione 3D Per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ L'apprendimento esaustivo di tutti gli strumenti e i processi della progettazione 3D per Videogiochi
- ◆ Un contenuto con un forte supporto audiovisivo, che faciliti l'acquisizione delle conoscenze impartite
- ◆ Particolare attenzione a numerosi esercizi pratici, con cui autovalutare il processo di apprendimento
- ◆ Metodologie moderne e innovative adattate alle attuali tendenze del settore
- ◆ Un programma sviluppato da esperti del settore
- ◆ La totale disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet



Per molto tempo ti sei meravigliato delle ambientazioni e dei personaggi con i quali hai giocato. Ora è il momento di prendere le redini e di essere tu a meravigliare i giocatori di tutto il mondo”

“

Grazie alla tua perseveranza e alla specializzazione in Progettazione 3D che questo Corso Universitario ti offre, sarai in grado di entrare a far parte degli studi più rinomati dell'industria videoludica”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore 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 il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Hai già la creatività necessaria per diventare uno dei migliori game designer, hai solamente bisogno degli strumenti e delle tecniche giuste che ti faranno risparmiare tempo prezioso.

Migliora le tue conoscenze in materia di progettazione 3D e amplia le tue prospettive future iscrivendoti a questo Corso Universitario di laurea che ti renderà un vero esperto di modellazione in 3D.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario in Progettazione 3D per Videogiochi ha l'obiettivo di fornire allo studente tutte le competenze necessarie per svolgere il lavoro quotidiano di un designer grafico 3D. A tal fine, verrà approfondita la conoscenza dei migliori strumenti presenti sul mercato, tra cui Blender, Maya e Zbrush, oltre a diversi programmi di texturing della suite di Adobe. Il programma si focalizza anche sulle tecniche di elaborazione più avanzate per aiutare lo studente a diventare più efficiente e competente.



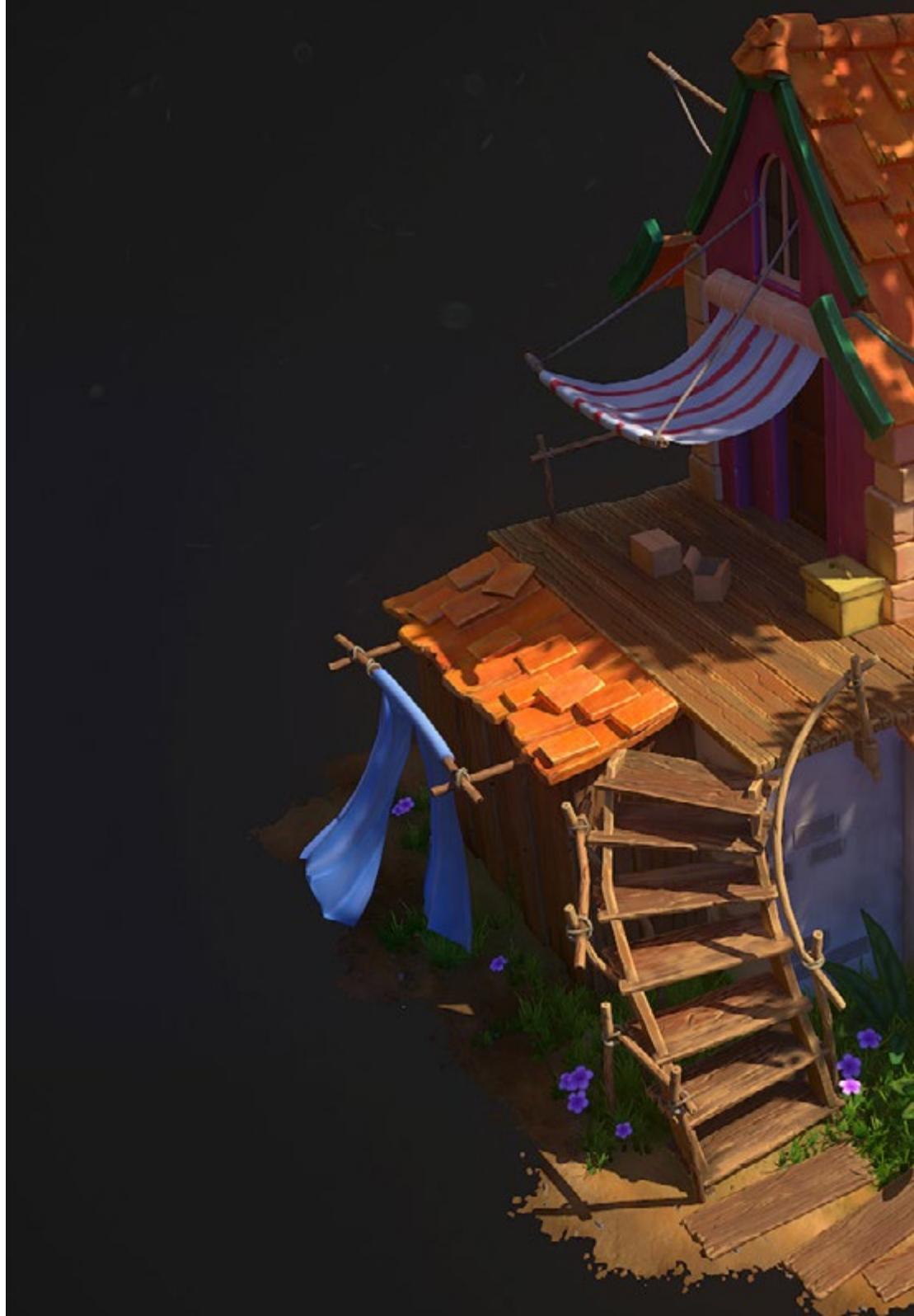
“

*TECH ha riunito i migliori esperti in
Progettazione 3D per Videogiochi in modo
che anche tu possa diventare uno di loro”*



Obiettivi generali

- ◆ Introdurre al 3D nei videogiochi e alla sua importanza nel settore
- ◆ Apprendere l'utilizzo efficiente dei principali strumenti di modellazione 3D Maya, Blender y Zbrush
- ◆ Specializzare in texturing 3D con programmi come Substance Designer, Substance Painter e Substance Alchemist
- ◆ Comprendere le diverse tecniche di rendering e come utilizzarle in modo ottimale





Obiettivi specifici

- ◆ Analizzare la storia del 3D nei computer e come è stato implementato nei videogiochi
- ◆ Approfondire la filosofia dei diversi programmi di modellazione e i progetti che si possono realizzare con essi
- ◆ Distinguere i software di texturing 3D e in quali circostanze utilizzarli
- ◆ Conoscere a fondo tutte le tecniche di rendering e i diversi processi con cui ottimizzarle

“

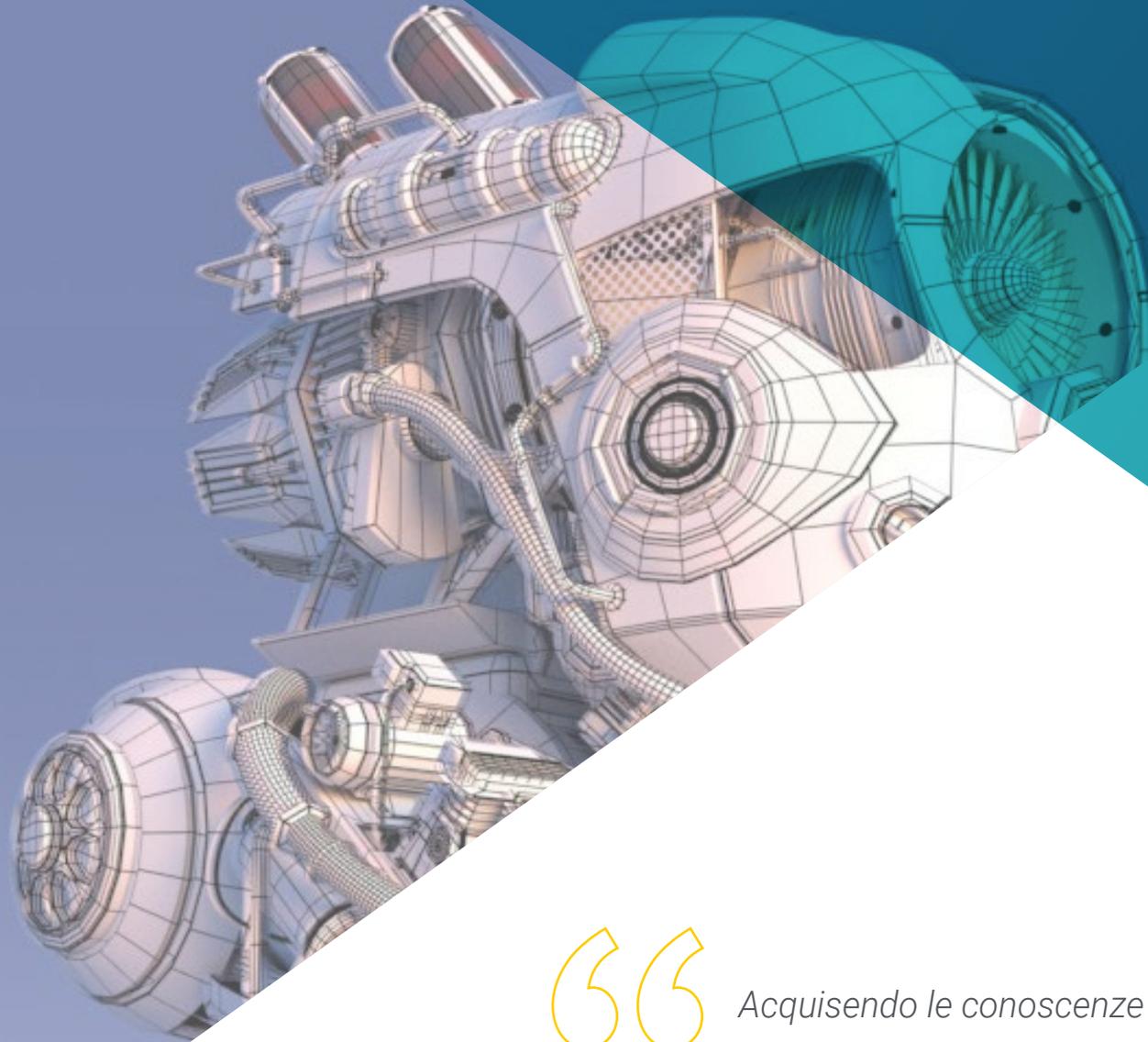
Se hai difficoltà a convertire le tue idee in ambientazioni tridimensionali, questo Corso Universitario in Progettazione 3D per Videogiochi ti darà tutte le informazioni necessarie per chiarire ogni dubbio”

03

Struttura e contenuti

Il Corso Universitario in Progettazione 3D per Videogiochi è composto da 1 modulo, che a sua volta comprende 10 tematiche indipendenti. Durante il Corso Universitario lo studente approfondirà la filosofia progettuale che sta alla base dei principali programmi di modellazione, nonché esempi pratici di progetti realizzati con ciascuno di essi. Il contenuto è stato strutturato in modo da essere facilmente accessibile allo studente. In questo modo è più facile consultare a posteriori l'intero programma per risolvere eventuali dubbi.





“

Acquisendo le conoscenze che questo programma mette a portata di mano, sarai in grado di modellare, renderizzare e texturizzare qualsiasi cosa tu possa immaginare”

Modulo 1. Progettazione 3D per Videogiochi

- 1.1. 3D nei videogiochi: perché è importante?
 - 1.1.1. Storia del 3D per computer
 - 1.1.2. Implementazione del 3D nei Videogiochi
 - 1.1.3. Tecniche di ottimizzazione 3D nei videogiochi
 - 1.1.4. Interazione tra software grafici e motori di Videogiochi
- 1.2. Modellazione 3D: Maya
 - 1.2.1. Filosofia di Maya
 - 1.2.2. Capacità di Maya
 - 1.2.3. Progetti realizzati con Autodesk Maya
 - 1.2.4. Introduzione agli strumenti di modellazione, Rig, texturing
- 1.3. Modellazione 3D: Blender
 - 1.3.1. Filosofia di Blender
 - 1.3.2. Passato, presente e futuro
 - 1.3.3. Progetti realizzati con Blender
 - 1.3.4. Blender Cloud
 - 1.3.5. Introduzione agli strumenti di modellazione, Rig, texturing
- 1.4. Modellazione 3D: Zbrush
 - 1.4.1. Filosofia di Zbrush
 - 1.4.2. Integrazione di Zbrush in una *pipeline* di produzione
 - 1.4.3. Vantaggi e svantaggi di Blender
 - 1.4.4. Analisi dei progetti realizzati in ZBrush
- 1.5. Texturing 3D: Substance Designer
 - 1.5.1. Introduzione a Substance Designer
 - 1.5.2. Filosofia di Substance Designer
 - 1.5.3. Substance Designer nella produzione di Videogiochi
 - 1.5.4. Interazione Substance Designer e Substance Painter
- 1.6. Texturing 3D: Substance Painter
 - 1.6.1. A cosa serve Substance Painter?
 - 1.6.2. Substance Painter e la sua standardizzazione
 - 1.6.3. Substance Painter nel texturing stilizzato
 - 1.6.4. Substance Painter nel texturing realistico
 - 1.6.5. Analisi dei modelli texturizzati





- 1.7. Texturing 3D: Substance Alchemist
 - 1.7.1. Cos'è Substance Alchemist?
 - 1.7.2. *Workflow* di Substance Alchemist
 - 1.7.3. Alternative a Substance Alchemist
 - 1.7.4. Esempi di progetti
- 1.8. Rendering: texture mapping e Baking
 - 1.8.1. Introduzione al texture mapping
 - 1.8.2. Mapping delle UV
 - 1.8.3. Ottimizzazione delle UV
 - 1.8.4. UDIM
 - 1.8.5. Integrazione con i software di texturing
- 1.9. Rendering: illuminazione avanzata
 - 1.9.1. Tecniche di illuminazione
 - 1.9.2. Bilanciamento dei contrasti
 - 1.9.3. Bilanciamento del colore
 - 1.9.4. Illuminazione nei Videogiochi
 - 1.9.5. Ottimizzazione delle risorse
 - 1.9.6. Illuminazione pre-renderizzata Vs. Illuminazione in tempo reale
- 1.10. Rendering: scene, *Render Layers* e *Passes*
 - 1.10.1. Utilizzo delle scene
 - 1.10.2. Utilità degli *Render Layers*
 - 1.10.3. Utilità dei *Passes*
 - 1.10.4. Integrazione dei *Passes* in *Photoshop*



Mostra al mondo il tuo talento e impara a modellare i protagonisti dei Videogiochi di maggior successo

04

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.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione 3D Per Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Progettazione 3D 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 **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 Progettazione 3D per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*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
Progettazione 3D
per Videogiochi

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

Corso Universitario

Progettazione 3D per Videogiochi

