

# Corso Universitario

## Scultura Digitale di Animali e Creature





## Corso Universitario Scultura Digitale di Animali e Creature

- » 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/scultura-digitale-animale-creature](http://www.techtute.com/it/design/corso-universitario/scultura-digitale-animale-creature)

# 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

*Sonic The Hedgehog, Fox McCloud de Star Fox, Amaterasu la dea del sole in Okami* o i particolari uccelli di *Angry Birds*. Sono un esempio dell'importanza che rivestono gli animali e le creature nella creazione di storie per videogiochi. Diventano modelli per la generazione di altri tipi di prodotti come abbigliamento o accessori, giocattoli in vendita sul mercato. Studiare tutte le tecniche per ideare animali e creature dalla modellazione digitale è quindi fondamentale; ed è quanto approfondito all'interno di questo programma. Durante il percorso di apprendimento, si approfondirà l'uso di software specializzati e modi per controllare la testurizzazione in modalità complesse.





“

*Padroneggia l'arte della modellazione digitale grazie alle tecniche avanzate di scultura di animali e creature”*

Questo Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature, affronta la fisiologia, la distribuzione dei pesi, le strutture e la muscolatura animale. Si evolve in un immaginario animale, di ibridazioni e bestiari, arrivando a creare trasformazioni umano-bestie. Si aprirà un arco di stili dai realistici a quelli di rendering NPR (rendering non fotorealistico). Come l'Anime o il *Cartoon*, così come l'importante settore del *FanArt* per la stampa 3D mediante pannelli di proiezione sulla scultura.

Si lavorerà sulla base della modellazione organica in *ZBrush*, verso il raggiungimento di trame complesse come: piume, capelli, squame e pelli di rettili. Saranno utilizzati generatori di pattern procedurali e l'uso di *alphas*. Imparando anche a scolpire forme con pennelli *Chisel*.

Inoltre, si darà luogo all'uso di utensili da taglio e di booleani sollevati per la stampa e per migliorare il carattere animale dei modelli creati. Particolare attenzione sarà data, tra le altre specie, agli uccelli, ai rettili e ai pesci. Il tutto con l'obiettivo di trasformare i professionisti della modellazione in esperti creatori di esseri.

Lo studente del Corso Universitario sarà accompagnato in ogni momento dal team di docenti esperti, svolgendosi in un ambiente online per almeno 6 settimane e con la possibilità di interagire in sale riunioni, chat private, forum. Con la disponibilità di un materiale didattico distribuito in diversi formati, che renderanno l'esperienza di studio molto più agile e confortevole.

Questo **Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Modellazione 3D e scultura digitale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e 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



*Crea creature sorprendenti  
per lo sviluppo di videogiochi  
in modo professionale”*

“ *TECH ti offre la migliore piattaforma di studio 100% online. Ecco perché è posizionata come la più grande università digitale del mondo* ”

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 lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Il professionista sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti di fama.

*Impara tutto sulla modellazione di animali e creature grazie a questo Corso Universitario.*

*Padroneggia la modellazione organica in ZBrush e progetta trame complesse come piume, capelli, squame e pelli di rettili.*



# 02

## Obiettivi

Questo Corso Universitario ti permette di accedere alla professionalizzazione conoscendo in maniera approfondita il tema della Scultura Digitale di Animali e Creature, da tutte le sue prospettive. Realizzare progetti sempre più realistici, grazie all'insieme di tecniche e strumenti dettagliati nell'agenda di questo programma che permetteranno al professionista di offrire ai propri clienti o datori di lavoro risultati differenziati nello sviluppo di opere progettate in tre dimensioni.





“

*Per essere grandi bisogna studiare.  
Specializzati per lavorare in un  
settore in evoluzione come il digitale”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere l'anatomia umana e animale da applicare ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering in modo accurato
- ◆ Conoscere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Creazione di personaggi realistici e *Cartoondi* alta qualità
- ◆ Gestire e utilizzare ad un livello avanzato vari sistemi di modellazione organica
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per offrire grandi risultati





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Gestire e applicare l'anatomia alla scultura animale
- ◆ Applicare la corretta topologia animale dei modelli da utilizzare nell'animazione 3D, nei videogiochi e nella stampa 3D
- ◆ Scolpire e texturare superfici animali come: piume, squame, pelli e perfezionamento del pelo animale
- ◆ Eseguire l'evoluzione da animali e umani ad animali fantastici, ibridazioni ed esseri meccanici, la scultura di forme e l'uso di Substance Painter
- ◆ Gestire il rendering fotorealistico e non fotorealistico degli animali in Arnold

“

*Essere diversi significa riuscire a fare qualcosa che nessuno faccia mai come te. Preparati ad essere il miglior modellatore di animali e creature”*

# 03

## Direzione del corso

Per la progettazione di questo Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature, TECH Università Tecnologica ha selezionato un personale docente esperto composto da professionisti specializzati nel campo della modellazione 3D. Essi trasmetteranno le loro conoscenze attraverso metodi innovativi in modo che lo studente apprenda in modo efficace gli argomenti di studio e riesca finalmente a integrarli nelle proprie prestazioni professionali.





“

*Chi non si assume rischi non trionfa.  
Questi esperti ti mostreranno perché  
la specializzazione è l'arma migliore  
per accedere al mondo del lavoro”*

## Direzione



### Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Modellista freelance e generalista 2D/3D
- Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore Animazione 3D. Scuola Superiore di Immagine e Suono ESISV. Valladolid
- Professore del Corso di Specializzazione Superiore GFGS Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- Master in Informatica Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- Laurea in Belle Arti presso l'Università di Salamanca (specialità Design e Scultura)



# 04

## Struttura e contenuti

Il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature è disponibile in un ambiente dinamico e sicuro, offerto in formato 100% online e dura massimo 6 settimane. Permettendo allo studente di combinare perfettamente la sua routine attuale con il processo di preparazione professionale. Le tecniche e gli strumenti sono impartiti in modo efficace grazie ai contenuti interattivi che rendono l'esperienza dell'utente molto più agile. Partecipando a comunità di specialisti e avendo a disposizione forum, sale riunioni e chat private con i loro insegnanti, così come la disponibilità di scaricare il programma per la consultazione offline.





“

*Grazie a questo programma approfondirai  
dai formati realistici agli stili di rendering  
NPR come l'anime o il Cartoon”*

## Modulo 1. Animali e creature

- 1.1. Anatomia animale per modellisti
  - 1.1.1. Studio delle proporzioni
  - 1.1.2. Differenze anatomiche
  - 1.1.3. Muscolatura delle diverse famiglie
- 1.2. Masse principali
  - 1.2.1. Strutture principali
  - 1.2.2. Posture assi di bilanciamento
  - 1.2.3. Reticolati base con *ZSpheres*
- 1.3. Testa
  - 1.3.1. Crani
  - 1.3.2. Mascelle
  - 1.3.3. Denti e corna
  - 1.3.4. Cassa toracica, colonna vertebrale e fianchi
- 1.4. Zona centrale
  - 1.4.1. Cassa toracica
  - 1.4.2. Colonna vertebrale
  - 1.4.3. Anca
- 1.5. Estremità
  - 1.5.1. Gambe e zoccoli
  - 1.5.2. Pinne
  - 1.5.3. Ali e artigli
- 1.6. Texture animale e adattamento alle forme
  - 1.6.1. Pelli e capelli
  - 1.6.2. Squame
  - 1.6.3. Piume





- 1.7. L'immaginario animale: anatomia e geometria
  - 1.7.1. Anatomia degli esseri fantastici
  - 1.7.2. Tagli di geometria e *Slice*
  - 1.7.3. Booleani di reticolati
- 1.8. L'immaginario animale: animali fantastici
  - 1.8.1. Animali fantastici
  - 1.8.2. Ibridazioni
  - 1.8.3. Esseri meccanici
- 1.9. Specie NPR
  - 1.9.1. Stile *Cartoon*
  - 1.9.2. Anime
  - 1.9.3. *Fan Art*
- 1.10. Rendering animale e umano
  - 1.10.1. Materiali sub *Surface Scattering*
  - 1.10.2. Miscela di tecniche di testurizzazione
  - 1.10.3. Composizioni finali



*Impara in poche settimane a creare le creature più sorprendenti in Scultura Digitale, grazie a questo Corso Universitario di TECH"*

# 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 Scultura Digitale di Animali e Creature 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 questa specializzazione  
e ricevi la tua qualifica universitaria senza  
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature** 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 Scultura Digitale di Animali e Creature**

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  
Scultura Digitale di  
Animali e Creature

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

# Corso Universitario

## Scultura Digitale di Animali e Creature

