

# Corso Universitario Modellazione 3D delle Creature





## Corso Universitario Modellazione 3D delle Creature

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/modellazione-3d-creature](http://www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/modellazione-3d-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

Le creature che si possono osservare nei videogiochi e nel mondo del cinema si sono evolute nel corso della storia in modo inimmaginabile. La modellazione 3D di creature è sempre più presente nel settore dell'intrattenimento e senza questa disciplina molte delle grandi produzioni di oggi non esisterebbero. Affinché lo studente possa dare il meglio di sé in un settore in piena espansione, presentiamo questa completa specializzazione 100% online. Lo studente otterrà le risorse necessarie per avere successo in questo settore e plasmerà in modo digitale le creature che si muovono nella sua immaginazione grazie alle conoscenze avanzate fornite da questa qualifica.



“

*Ti trovi di fronte l'opzione giusta per migliorare la tua creazione di creature 3D e ottenere un miglioramento professionale e di qualità"*

Film come Star Wars, Guardiani della galassia e La Guerra del pianeta delle scimmie, non avrebbero senso senza l'animazione delle creature digitali. L'anatomia animale, insieme al movimento e al suo comportamento, sono fattori che incidono significativamente sull'animazione di creature 3D. Dal punto di vista informatico, è risaputo che al suo interno si trova un codice molto lungo che fa riferimento al risultato finale attraverso altri sistemi di codice, chiamati programmi, che consentono di vedere cosa nasconde la compressione generica.

Questo Corso Universitario in Modellazione 3D delle Creature consentirà quindi allo studente di aggiornare le sue competenze in base alle richieste di un ambiente in continua evoluzione. Vengono pertanto fornite le conoscenze necessarie a rivestire posizioni di supervisione e direzione tecnica e quindi diventare un informatico esperto di creature 3D in aziende di cinema, pubblicità e videogiochi.

Con l'obiettivo che lo studente si aggiorni in materia di modelli 3D, questo programma propone le più recenti e innovative tecniche di modellazione di creature 3D con le quali i professionisti possono distinguersi a pieni notevolmente ed essere preparati a ricevere incarichi di maggiore responsabilità.

Inoltre, TECH tiene conto delle esigenze dei suoi studenti, per questo il programma è offerto in un formato online che non richiede la frequenza delle lezioni. Tutti i materiali didattici sono scaricabili da qualsiasi dispositivo mobile, agevolando notevolmente lo studio.

Questo **Corso Universitario in Modellazione 3D delle Creature** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti nel campo della modellazione 3D
- ◆ 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
- ◆ La sua 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



*È il momento di distinguersi in un settore ricco di creatività apportando professionalità e un approccio innovativo grazie a questo Corso Universitario"*

“

*Grazie a questo programma padroneggerai una delle tecnologie più potenti nel mondo dell'informatica, XGen, sviluppata da Walt Disney per i suoi migliori film"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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.

*Per alleggerire l'onere didattico di questo Corso Universitario non si richiede di svolgere un lavoro finale.*

*Imparerai a ricreare nel dettaglio dalla pelliccia di semplici creature mitologiche alle squame di draghi giganteschi.*



# 02

## Obiettivi

Questo programma mira a migliorare le tecniche di modellazione di creature 3D. Pertanto, l'accento è posto sulla gestione e il controllo dell'interfaccia Xgen in Maya. Questa tecnologia è stata sviluppata da Walt Disney e può essere apprezzata in film come Toy Story o Up. Lo studente ha così la garanzia di ottenere un miglioramento professionale una volta terminato il corso.





“

*TECH mette a tua disposizione i migliori strumenti per crescere professionalmente come esperto di modellazione 3D”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopology, le UVS e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un flusso di lavoro ottimale e dinamico per lavorare in modo più efficiente nella modellazione 3D
- ◆ Possedere le competenze e le conoscenze più richieste nel settore 3D per potersi candidare ai lavori migliori





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Apprendere la modellazione di diversi tipi di anatomia animale
- ◆ Ripassare i diversi tipi di rettili e come creare squame con le mappe di *Displacement* e *Alpha*
- ◆ Scoprire come esportare i modelli in Mari per una texturizzazione realistica
- ◆ Approfondire lo studio del *Grooming* e capire come applicarlo agli animali con Xgen
- ◆ Eseguire il rendering dei modelli in Maya Arnold Render

“

*Il settore dei videogiochi e del cinema attrae sempre più professionisti competenti nella creazione di creature tridimensionali”*

# 03

## Direzione del corso

Per garantire allo studente un insegnamento di prim'ordine, TECH ha scelto insegnanti con una vasta esperienza nella modellazione 3D di creature sia per l'industria dei videogiochi che per il cinema. In questo modo, il personale docente fornisce allo studente una conoscenza avanzata del design 3D in base alla propria esperienza lavorativa.



“

*Insegnanti specializzati e con una vasta esperienza lavorando con questo modello ti insegneranno a creare creature fantastiche mai viste prima"*

## Direttore Ospite Internazionale

Joshua Singh è un professionista di riferimento con oltre 20 anni di esperienza nell'industria dei **videogiochi**, riconosciuto a livello internazionale per le sue abilità nella **direzione artistica e nello sviluppo** visivo. Con una solida formazione in software come **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter e Adobe Photoshop**, ha lasciato un'impronta significativa nel campo del design dei giochi. Inoltre, la sua esperienza spazia dallo sviluppo visivo in **2D** a quello in **3D**, e si distingue per la sua capacità di risolvere problemi in modo collaborativo e riflessivo negli **ambienti produttivi**.

In qualità di **Direttore Artistico presso Marvel Entertainment**, ha collaborato e guidato squadre d'élite di artisti, garantendo che le opere soddisfino gli standard qualitativi richiesti. Ha inoltre ricoperto il ruolo di Artista di Personaggi Principali presso **Proletariat Inc.**, dove ha creato un ambiente sicuro per il suo team ed è stato responsabile di tutti gli asset dei personaggi nei videogiochi.

Con una carriera di spicco che include ruoli di leadership in aziende come **Wildlife Studios** e **Wavedash Games**, Joshua Singh è stato un sostenitore dello sviluppo artistico e un mentore per molti nell'industria. Senza dimenticare la sua esperienza in grandi e rinomate compagnie, come Blizzard Entertainment e Riot Games, dove ha lavorato come **Artista di Personaggi Senior**. Tra i suoi progetti più rilevanti, spiccano la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** e **Overwatch**.

La sua abilità nel unificare la visione del **Prodotto, dell'Ingegneria e dell'Arte** è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nell'industria, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa **Gnomon School of VFX** ed è stato presentatore in eventi di fama come il **Tribeca Games Festival** e la **Cumbre ZBrush**.



## Dott. Singh, Joshua

---

- Direttore Artistico presso Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di Personaggi Principali presso Proletariat Inc.
- Direttore Artistico presso Wildlife Studios
- Direttore Artistico presso Wavedash Games
- Artista di Personaggi Senior presso Riot Games
- Artista di Personaggi Senior presso Blizzard Entertainment
- Artista presso Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista Senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi Generali presso la Dixie State University
- Laurea in Design Grafico presso il Colegio Técnico Eagle Gate

“

*Grazie a TECH avrai  
l'opportunità di apprendere  
dai migliori professionisti  
del mondo”*

## Direzione



### Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modellatrice 3D, Shading presso Timeless Games Inc
- Collaborazione con una società di consulenza multinazionale per la realizzazione di cartoni animati e animazioni per proposte commerciali
- Tecnica Superiore di Animazioni 3D, videogiochi e ambienti interattivi proveniente dalla Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)
- Laurea e Master in Arti 3D, Animazione ed Effetti visivi per videogiochi e cinema conseguiti presso la Scuola di Comunicazione, Immagine e Suono (CEV)



# 04

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario in Modellazione 3D delle Creature possiede i migliori contenuti teorico-pratici in anatomia animale. Da rettili, anfibi e mammiferi, a animali piumati. Il programma approfondisce inoltre l'analisi della mascella e la creazione dei denti. Approfondisce anche i diversi tipi di animali fantastici e le loro possibili muscolature. Grazie al materiale audiovisivo e pratico di supporto, lo studente sarà in grado di ricreare qualsiasi creatura 3D nel modo più affidabile possibile.





“

*Approfondisci lo studio dell'anatomia delle creature fantastiche per ricrearle in modo iperrealistico"*

## Modulo 1. Modellazione delle creature

- 1.1. Comprendere l'anatomia animale
  - 1.1.1. Studio delle ossa
  - 1.1.2. Proporzioni della testa di un animale
  - 1.1.3. Differenze anatomiche
- 1.2. Anatomia del cranio
  - 1.2.1. Muso di un animale
  - 1.2.2. Muscoli della testa
  - 1.2.3. Strato di pelle, sopra le ossa e i muscoli
- 1.3. Anatomia della colonna vertebrale e della gabbia toracica
  - 1.3.1. Muscolatura del torso e delle anche negli animali
  - 1.3.2. Asse centrale del corpo
  - 1.3.3. Creazione di torsi in diversi animali
- 1.4. Muscolatura animale
  - 1.4.1. Muscoli
  - 1.4.2. Sinergia tra muscoli e ossa
  - 1.4.3. Forme di un corpo animale
- 1.5. Rettili e anfibi
  - 1.5.1. Pelle di rettile
  - 1.5.2. Ossa e legamenti piccoli
  - 1.5.3. Dettagli
- 1.6. Mammiferi
  - 1.6.1. Pelliccia
  - 1.6.2. Ossa e legamenti più grandi e più forti
  - 1.6.3. Dettagli





- 1.7. Animali con piumaggio
  - 1.7.1. Piumaggio
  - 1.7.2. Ossa e legamenti leggeri ed elastici
  - 1.7.3. Dettagli
- 1.8. Analisi della mascella e creazione dei denti
  - 1.8.1. Denti specifici per gli animali
  - 1.8.2. Dettaglio dei denti
  - 1.8.3. Denti nella cavità mascellare
- 1.9. Creazione di pelo e pelliccia per animali
  - 1.9.1. Xgen in Maya: *grooming*
  - 1.9.2. Xgen: piume
  - 1.9.3. Render
- 1.10. Animali fantastici
  - 1.10.1. Animale fantastico
  - 1.10.2. Modellazione completa dell'animale
  - 1.10.3. Texturing, illuminazione e rendering

“

Grazie a questo Corso Universitario potrai creare la prossima creatura iconica di un videogioco o film”

# 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 Scuole di Informatica 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, 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 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.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Modellazione 3D delle 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 questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Modellazione 3D delle 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 Modellazione 3D delle 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  
Modellazione 3D  
delle Creature

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

# Corso Universitario

## Modellazione 3D delle Creature

