

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.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/scultura-digitale-animali-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

La scultura digitale di animali e creature è sempre più utilizzata in diversi campi e, anche se è probabile che la prima cosa che viene in mente sia la sua applicazione nell'animazione, nei videogiochi o nel cinema, la rappresentazione può essere trovata in altri campi come la stampa 3D, l'infoarchitettura o lo sviluppo di piani e modelli specifici. Per tutti questi motivi, questo programma completo pone le basi per l'elaborazione di queste figure attraverso la scultura digitale, partendo dallo studio dell'anatomia animale, delle masse e dei materiali di composizione e delle texture, fino agli animali immaginari e fantastici, con la successiva resa delle produzioni. La specializzazione è offerta in formato online per garantire un apprendimento comodo, flessibile e pratico.



“

*Impara a modellare animali e creature
attraverso la scultura digitale con
questo programma completo online”*

Le numerose applicazioni della scultura digitale fanno sì che la modellazione tridimensionale assuma sempre più importanza come nicchia di mercato. Parallelamente all'aumento dell'interesse per le rappresentazioni virtuali di forme, oggetti e figure, cresce anche la domanda di professionisti del settore. Pertanto, questo Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature fornisce le conoscenze e le nozioni necessarie allo studente per diventare un modellatore esperto in questo settore.

Il piano di studi inizia approfondendo i contenuti più introduttivi e teorici come lo studio dell'anatomia animale, per proseguire con l'approfondimento di animali immaginari e creature fantastiche. Allo stesso modo, il corso si concentrerà sullo studio delle masse e dei materiali coinvolti nell'elaborazione di queste figure, texture e rendering realistici di animali e umani.

L'obiettivo di questa specializzazione è che gli studenti imparino a conoscere l'anatomia umana e animale per applicarla ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering di animali e creature, oltre alla padronanza di vari sistemi di modellazione organica per garantire i migliori risultati.

Il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature è progettato in un formato completamente online, per permettere di conciliare lo studio con altri progetti professionali e personali. Con un sistema di insegnamento basato sulla metodologia *Relearning e del learning by doing*, l'obiettivo è che lo studente raggiunga un'acquisizione autonoma e progressiva delle conoscenze.

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 pratici presentati da esperti della scultura digitale 3D Modeling
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche 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



Vuoi specializzarti nella scultura digitale di animali e creature? Questo Corso Universitario è il più completo e flessibile che tu possa trovare sul mercato accademico”

“

Il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature è insegnato online, il che rende facile combinarlo con altri progetti professionali e personali”

TECH garantisce l'apprendimento progressivo e autonomo dello studente, grazie alla sua metodologia basata sul relearning e sul learning by doing.

Migliora il tuo portfolio nella creazione di animali e creature fantastiche grazie a questa specializzazione online.

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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature si concentra sul conseguimento della modellazione, della texturizzazione, del rendering e dell'illuminazione di creazioni tridimensionali di animali e creature fantastiche. Tra gli altri obiettivi, la padronanza e la gestione dell'applicazione dell'anatomia alla scultura animale, l'applicazione della corretta topologia animale dei modelli da utilizzare nel successivo processo di progettazione, nonché l'evoluzione di animali e umani in animali fantastici, ibridazioni ed esseri meccanici. Il programma di studi si sofferma anche sull'uso e la comprensione di strumenti specifici e appropriati per la modellazione.





“

Con questo programma completo potrai modellare, texturizzare, renderizzare e illuminare i tuoi progetti di animali e creature fantastiche in 3D”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere l'anatomia umana e animale per applicarla in modo preciso ai processi di modellazione, texturing, illuminazione e rendering
- ◆ Comprendere la necessità di una buona topologia a tutti i livelli di sviluppo e produzione
- ◆ Creazione di personaggi realistici e di *cartoni animati* di alta qualità
- ◆ Conoscere e utilizzare in modo avanzato vari sistemi di modellazione organica
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e dei videogiochi per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Gestire e applicare l'anatomia alla scultura animale
- ◆ Applicare una corretta topologia animale ai modelli da utilizzare per l'animazione 3D, i videogiochi e la stampa 3D
- ◆ Scolpire e texturizzare le superfici degli animali come: piume, squame, pelliccia e rifinitura del pelo animale
- ◆ Eseguire l'evoluzione di animali ed esseri umani in animali di fantasia, ibridazioni e creature meccaniche, scolpendo forme e utilizzando *Substance Painter*
- ◆ Gestire il rendering fotorealistico e non fotorealistico di animali in *Arnold*

“

Si tratta di un programma Online e con tutto il materiale didattico a disposizione per progredire alla propria velocità nei contenuti: il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature che stavi aspettando”

03

Direzione del corso

Il Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature si avvale di un personale docente composto dai più prestigiosi professionisti nel campo della scultura digitale e della modellazione tridimensionale. Il personale docente accompagnerà lo studente durante tutto il processo di apprendimento, con collegamenti in diretta attraverso chat e forum, e fornirà agli studenti tutto il materiale didattico e di apprendimento per garantire un apprendimento efficace. Si tratta di professionisti che hanno dedicato gran parte della loro carriera alla ricerca e all'applicazione delle tecniche più all'avanguardia nella scultura digitale, in modo da apprendere non solo dal programma, ma anche dall'esperienza dei docenti stessi.



“

Impara dall'esperienza dei grandi professionisti della scultura digitale che fanno parte del personale docente di questo Corso Universitario”

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

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



04

Struttura e contenuti

La struttura di questo Corso Universitario è organizzata sulla base delle conoscenze e delle nozioni necessarie per diventare un vero professionista nella modellazione di animali e creature attraverso la scultura digitale. A partire dall'analisi dell'anatomia degli animali e degli esseri umani, allo studio delle masse e delle texture che compongono queste figure, alla scomposizione delle parti animali e allo studio di creature fantastiche immaginarie. Il tutto, distribuito in 10 sotto-sezioni che verranno completate e che garantiranno l'apprendimento autonomo e progressivo dello studente.





“

Questo Corso Universitario è organizzato sulla base delle conoscenze e delle nozioni necessarie per diventare un vero professionista nella modellazione di animali e creature fantasy”

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. Posizioni degli assi di equilibrio
 - 1.2.3. Maglie di base con *Zpheras*
- 1.3. Testa
 - 1.3.1. Cranio
 - 1.3.2. Mandibola
 - 1.3.3. Denti e corna
 - 1.3.4. Gabbia toracica, colonna vertebrale e fianchi
- 1.4. Area centrale
 - 1.4.1. Gabbia toracica
 - 1.4.2. Colonna vertebrale
 - 1.4.3. Fianchi
- 1.5. Estremità
 - 1.5.1. Zampe e zoccoli
 - 1.5.2. Pinne
 - 1.5.3. Ali e artigli
- 1.6. Struttura degli animali e adattamento alle forme
 - 1.6.1. Pelliccia e peli
 - 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. Geometria e *slice*
 - 1.7.3. *Booleane* della maglia
- 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. *FanArt*
- 1.10. Rendering animale e umano
 - 1.10.1. Materiali sub *surface scattering*
 - 1.10.2. Tecniche di miscelazione nel texturing
 - 1.10.3. Composizioni finali



Cosa aspetti? Diventa in sole 6 settimane uno specialista nella modellazione di animali e creature attraverso la scultura digitale”

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 Scultura Digitale di Animali e Creature 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 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.**



*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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

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

