

Corso Universitario

Anatomia nell'Arte per i Videogiochi





Corso Universitario Anatomia nell'Arte per i 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/anatomia-arte-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

Nello sviluppo dei videogiochi, il design gioca un ruolo fondamentale: la bellezza e il realismo dei personaggi, uniti al divertimento e alla giocabilità, definiranno il successo del progetto. È sempre più difficile creare novità in un mercato in cui tutto sembra già fatto, da qui l'importanza di perfezionare le tecniche e studiare nuove possibilità. Il programma di Anatomia nell'Arte per i Videogiochi definirà i diversi tipi di corpi, scheletri e forme, in particolare la testa e il viso, al fine di disegnare personaggi realistici, fornendo gli strumenti necessari all'artista che vuole distinguersi nel proprio ambito professionale.





“

Conoscere l'anatomia e le tecniche di design farà fluire la tua creatività. Iscrivendoti a questo Corso Universitario potrai disporre di tutti gli strumenti necessari"

Grazie alla conoscenza del corpo umano e delle sue parti, il professionista saprà disegnare perfettamente ogni personaggio in modo adeguato alla sua storia e al suo stile, realizzando figure sempre più realistiche. Il corso è rivolto in particolare a coloro che desiderano perfezionare le proprie tecniche e specializzarsi come artisti nell'industria dei videogiochi.

In questo programma imparerai a conoscere la struttura fisica dell'essere umano attraverso la pratica, gli esercizi e i contenuti teorici sui muscoli, il cranio, il viso, i tipi di corpo, come dare colore alle ombre, l'uso della traslucidità e la combinazione dei toni; le differenze tra scheletri complessi e forme semplici. E comprenderai gli aspetti principali dell'anatomia a ¾ e di profilo per perfezionare le tue creazioni.

Durante il processo di apprendimento, il personale docente del Corso Universitario in Anatomia nell'Arte per i Videogiochi affiancherà sempre gli studenti agevolandone lo studio tramite il campus virtuale di TECH, rendendo l'esperienza di studio più dinamica e permettendo loro di mettere in pratica quanto appreso durante il corso.

Il sistema sicuro di TECH offre agli studenti la possibilità di accedere a tutti i contenuti con qualsiasi tipo di dispositivo dotato di connessione a Internet, nonché di scaricare il materiale di studio per consultarlo ogni volta che ne hanno bisogno. Il campus digitale offre forum, sale riunioni, biblioteche digitali, chat e piattaforme di *Streaming*, per tenerti sempre aggiornato sulle nozioni da conoscere.

Questo **Universitario in Anatomia nell'Arte per i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di design e arte per videogiochi
- ◆ Contenuti grafici e schematici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento attraverso esercizi pratici
- ◆ La sua particolare enfasi sulle molte sfaccettature che compongono un progetto di sviluppo di videogiochi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti scaricabili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



I risultati ottenuti dai nostri studenti rendono straordinaria l'efficacia della metodologia di studio applicata"

“

Disegnare un volto è una delle cose più complesse dell'arte videoludica. Impara a farlo in modo efficiente grazie a questo Corso Universitario"

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Combinare divertimento, giocabilità e bellezza è la cosa più difficile quando si tratta di realizzare un videogioco. In questo corso imparerai a progettare personaggi realistici partendo dalla conoscenza dell'anatomia.

Progredisci a livello professionale grazie al sistema di studio online più innovativo del mercato.



02

Obiettivi

Iscrivendosi al Corso Universitario in Anatomia nell'Arte per i Videogiochi, gli studenti comprenderanno al meglio il corpo umano, le sue parti e le sue tipologie, aggiungendo elementi di complessità durante il processo di studio fino ad arrivare alla creazione di personaggi completi. L'obiettivo è quello di consentire ai professionisti di sviluppare le competenze necessarie per creare pezzi unici e modelli adatti a ogni storia basandosi sulla loro immaginazione, una qualità molto apprezzata nel settore.



“

Acquisire competenze in materie specifiche ti farà distinguere in ambito professionale. Vieni a scoprire tutto ciò che ti serve sull'anatomia, una materia essenziale per creare videogiochi"



Obiettivi generali

- ◆ Studiare l'anatomia per creare personaggi realistici in ambienti virtuali
- ◆ Conoscere a fondo tutte le parti del corpo umano con particolare attenzione al design
- ◆ Distinguere lo scheletro nella sua forma semplice e complessa
- ◆ Eseguire lavori pratici applicando le tecniche apprese grazie alla metodologia interattiva del corso
- ◆ Acquisire le capacità di utilizzare in modo efficiente le risorse e i materiali appropriati per ogni creazione





Obiettivi specifici

- ◆ Studiare l'anatomia delle forme organiche
- ◆ Differenziare uno scheletro complesso da uno scheletro con forme semplici
- ◆ Imparare a evitare gli errori più comuni quando si ritrae un volto umano
- ◆ Saper applicare correttamente il colore in base ai toni e alle sfumature sul corpo umano

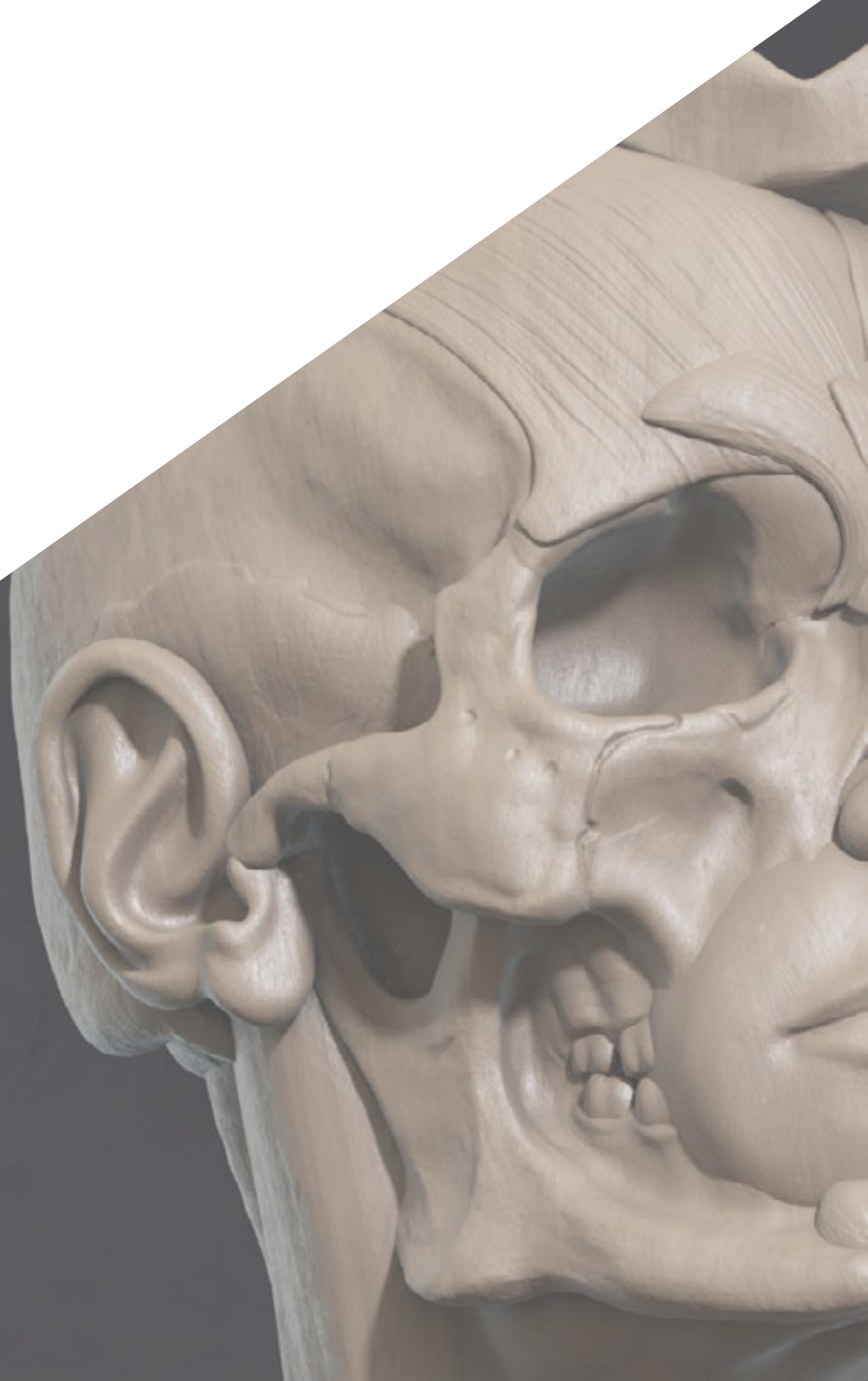
“

Unendo la tua immaginazione alle nuove conoscenze riuscirai a realizzare progetti straordinari in sole sei settimane”

03

Direzione del corso

Un personale docente composto da esperti in arte videoludica sarà incaricato, in questo Corso Universitario, di trasmetterti le conoscenze artistiche e tecniche che ti faranno scoprire tutto ciò che c'è da sapere sull'Anatomia nell'Arte per i Videogiochi. Lo studente potrà disporre di molte più opportunità professionali grazie alle esperienze acquisite all'interno del programma, allo studio di casi pratici e alla comunità interattiva di esperti che lo accompagnerà durante tutto il percorso.





“

Un personale docente specializzato ti affiancherà sulla via del successo”

Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- Conceptual artist per i personaggi di English Coach Podcast
- Conceptual artist in Master D
- Laurea in Arte conseguita presso l'Università di Belle Arti UPV
- Concept Art e Illustrazione Digitale presso Rendr, Scuola di Videogiochi di Master D



04

Struttura e contenuti

Affinché gli studenti del Corso Universitario in Anatomia nell'Arte per i Videogiochi ricevano gli strumenti migliori per il loro lavoro, il personale docente di TECH ha ideato un programma con contenuti specifici nell'area dell'anatomia, utile per creare personaggi in ambienti virtuali sempre più realistici. Il programma si avvale della metodologia più innovativa della didattica attuale, basata sul *Relearning* e con processi pratici e dinamici. Agli studenti viene così offerta l'opportunità di assimilare le conoscenze in modo più efficace e duraturo nel tempo; nonché di scaricare il materiale di studio e consultarlo in qualsiasi momento.



“

*Trasforma la tecnologia e le nuove
procedure di studio in alleati per la
crescita professionale”*

Modulo 1. Anatomia

- 1.1. Inserimento e forme organiche
 - 1.1.1. Pratica
 - 1.1.2. Complessità
 - 1.1.3. Routine
- 1.2. Riferimenti
 - 1.2.1. Dal vivo
 - 1.2.2. Pagine web
 - 1.2.3. Buoni riferimenti
- 1.3. Forme semplici dello scheletro
 - 1.3.1. Comprensione
 - 1.3.2. Sulle immagini
 - 1.3.3. Semplificare
- 1.4. Scheletro complesso
 - 1.4.1. Avanzare
 - 1.4.2. Nomenclatura
 - 1.4.3. Dal semplice al complesso
- 1.5. I muscoli
 - 1.5.1. Riferimenti
 - 1.5.2. Muscoli per utilità
 - 1.5.3. Tipi di corpi





- 1.6. Cranio
 - 1.6.1. Struttura
 - 1.6.2. *Loomins*
 - 1.6.3. Consigli
- 1.7. Volto umano
 - 1.7.1. Proporzioni
 - 1.7.2. Errori più comuni
 - 1.7.3. Consigli
- 1.8. Profilo anatomico
 - 1.8.1. Consigli
 - 1.8.2. Differenze
 - 1.8.3. Costruzione
- 1.9. Anatomia 3/4
 - 1.9.1. Cosa prendere in considerazione?
 - 1.9.2. Consigli
 - 1.9.3. Differenze
- 1.10. Colore del corpo umano
 - 1.10.1. Traslucenza
 - 1.10.2. Colore nelle ombre
 - 1.10.3. Tonalità

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:



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.



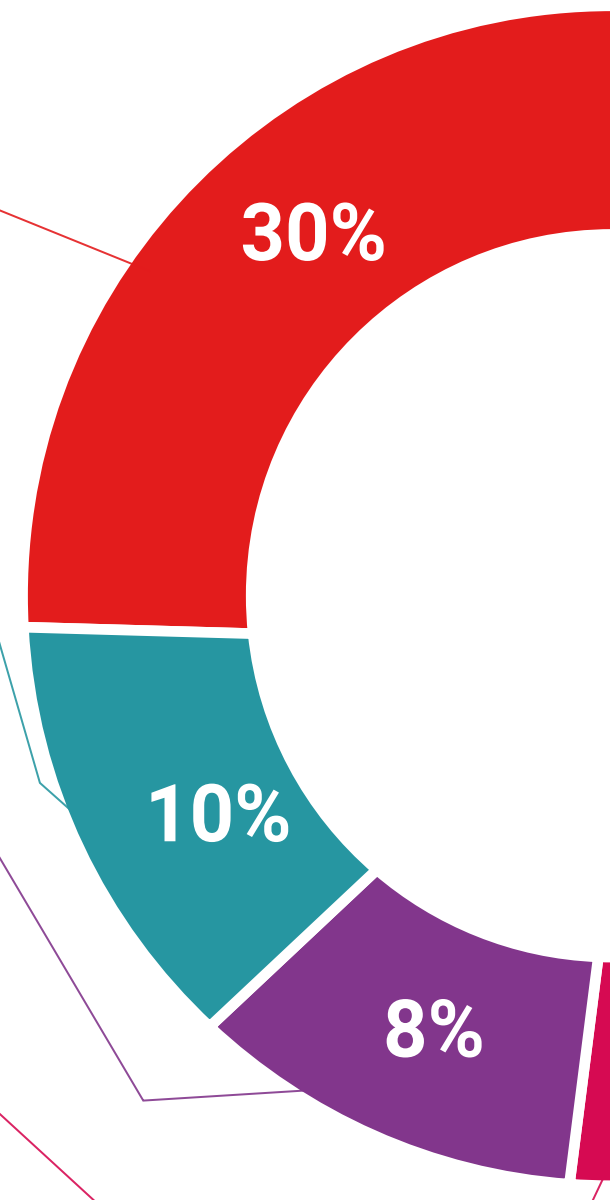
Pratiche di competenze e competenze

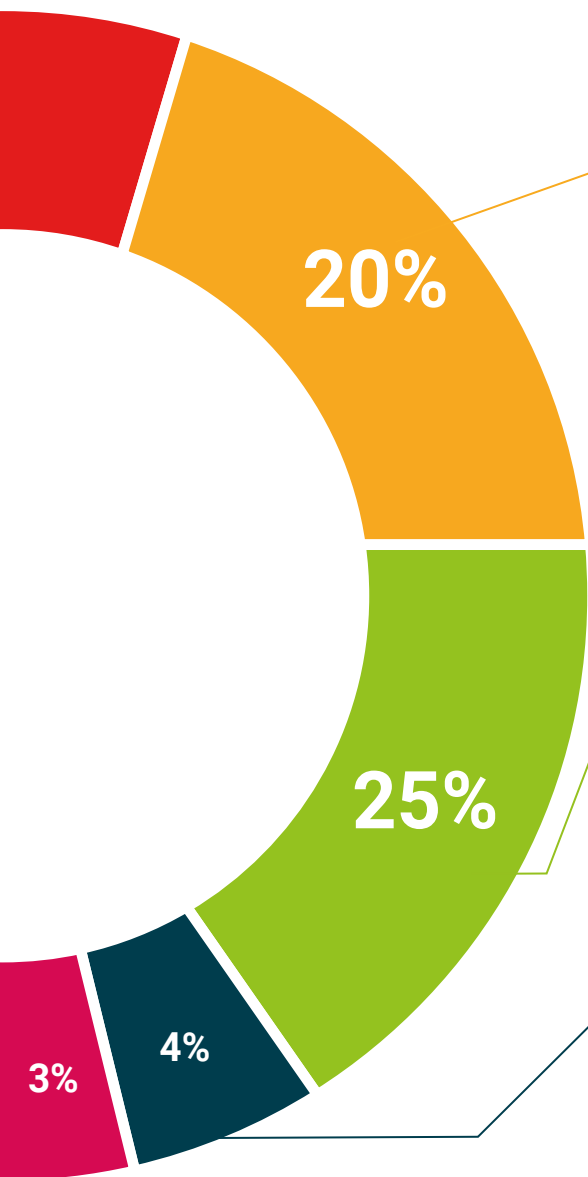
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Anatomia nell'Arte per i 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 Anatomia nell'Arte per i 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 Anatomia nell'Arte per i Videogiochi**

N. di 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
Anatomia nell'Arte
per i Videogiochi

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

Corso Universitario

Anatomia nell'Arte per i Videogiochi

