

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/videogiochi/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. 18

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Nel mondo dei videogiochi è comune trovare creature straordinarie di tutti i tipi. Nel caso di Horizon Zero Dawn sono giganteschi dinosauri metallici a popolare il mondo, mentre nel più realistico approccio di Red Dead Redemption 2 troviamo orsi, cavalli e lupi ricreati con grande dettaglio. Che siano fantastici o verosimili, il designer che vuole avere successo nella creazione di modelli 3D per i videogiochi deve saper ricreare qualsiasi tipo di creatura. Il presente Corso Universitario di TECH offre dunque un approfondimento completo con il quale lo studente si distinguerà al meglio, accrescendo il proprio prestigio e ricoprendo ruoli di maggior rilievo, ricreando fedelmente qualsiasi animale reale o di fantasia.



A close-up, high-resolution 3D model of a creature's face. The creature has a textured, scaly skin in shades of purple and blue. Its eye is a bright yellow with a black pupil. The lighting is dramatic, highlighting the intricate details of the skin and the texture of the eye.

“

Padroneggiando la modellazione di creature 3D potrai accedere ai progetti più ambiziosi del mondo dei videogiochi"

Oggigiorno è raro trovare un titolo videoludico che non includa un qualche tipo di creatura, sia essa reale o fantastica. Il mondo degli animali ospita una moltitudine di anatomie, quindi i designer che si dedicano a ricrearli devono avere una notevole conoscenza in questo campo.

Per colmare tale lacuna che presentano molti designer, TECH ha creato un Corso Universitario completo in cui lo studente rivedrà l'anatomia di rettili, anfibi, mammiferi e uccelli, oltre a tutte le caratteristiche che li rendono unici e distinti dagli altri.

Grazie a uno studio intensivo delle ossa, dei volti e delle varie muscolature del regno animale, lo studente sarà in grado di ricreare perfettamente qualsiasi tipo di animale in Maya, facendo uso di XGen per la loro pelliccia o le loro piume.

Un Corso Universitario che permette agli studenti di avanzare sul piano professionale nel loro percorso di carriera, in quanto perfettamente compatibile con altri tipi di lavoro o di impegni personali. Trattandosi di un programma completamente online, il materiale di studio è disponibile per il download fin dal primo giorno di corso ed è lo studente a decidere quando e come studiarlo.

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
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Progettando creature 3D realistiche e convincenti, potrai migliorare notevolmente le tue possibilità di crescita professionale"

“

Questo Corso Universitario ti permette di crescere a livello professionale, dimostrandoti capace e competente nel tuo lavoro di modellazione 3D”

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.

Formalizza oggi la tua iscrizione a questo programma e non aspettare oltre per costruire il futuro che desideri, progettando e plasmando le creature del futuro.

Hai sempre voluto sapere perché Yoshi è rimasto nella memoria collettiva delle persone? Scopri il segreto del suo fascino in questo Corso Universitario.



02

Obiettivi

Per eccellere nel settore dei videogiochi, non basta creare modelli 3D di buona qualità. Il professionista deve avere una conoscenza approfondita dell'intero processo di scultura, compresi i principi anatomici stessi, se il suo compito è quello di ricreare animali o creature in modo accurato. Questo Corso Universitario istruisce i suoi studenti su tutte le nozioni relative alle creature tridimensionali in modo che raggiungano i migliori risultati possibili, distinguendosi per l'eccellenza del loro lavoro, la fluidità e la precisa ricreazione di tutti gli elementi reali o immaginari degli animali.





“

TECH ti aiuterà a raggiungere nuovi traguardi professionali nella tua carriera di designer 3D grazie a conoscenze utili e richieste nell'industria dei videogiochi"



Obiettivi generali

- ◆ Ampliare la conoscenza dell'anatomia umana e animale per realizzare creature iperrealistiche
- ◆ Padroneggiare la retopology, le UV e il texturing con lo scopo di perfezionare i modelli creati
- ◆ Creare un workflow 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 scale con le mappe di *Displacement* e *Alfa*
- ◆ 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*

“

Non perdere l'opportunità di raggiungere il tuo obiettivo professionale con questo programma di successo in Modellazione 3D delle Creature"

03

Direzione del corso

Lo studente troverà in questo Corso Universitario un personale docente che non solo lo instruirà sui fondamenti della progettazione di creature 3D, ma condividerà anche le sue preoccupazioni e i suoi interessi per spingersi al massimo nel campo della progettazione 3D per i videogiochi. Grazie alla loro lunga esperienza professionale, il personale docente è in grado di fornire agli studenti consigli utili per migliorare ulteriormente il loro percorso professionale.





“

Il personale docente di questo programma ti aiuterà in tutto ciò che devi sapere per diventare un professionista di alto livello nella modellazione 3D nei videogiochi"

Supervisore internazionale invitato

Joshua Singh è un eccezionale professionista con oltre 20 anni di esperienza nel settore dei videogiochi, riconosciuto a livello internazionale per le sue capacità nella direzione dell'arte 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 game design. Inoltre, la sua esperienza comprende lo sviluppo visivo sia in 2D che in 3D e si distingue per la sua capacità di risolvere i problemi in modo collaborativo e riflessivo negli ambienti di produzione.

Inoltre, in qualità di Art Director della Marvel Entertainment, ha collaborato e guidato team di artisti d'élite, garantendo che le opere soddisfino gli standard di qualità richiesti. Ha anche lavorato come Main Character Artist presso Proletariat Inc., dove ha creato un ambiente sicuro per la sua squadra ed è stato responsabile di tutti i beni dei personaggi nei videogiochi.

Con un curriculum eccezionale, 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 nel settore. Senza dimenticare il suo passaggio per grandi e famose aziende, come Blizzard Entertainment e Riot Games, in cui ha lavorato come Senior Character Artist. E, tra i suoi progetti più importanti, spicca la sua partecipazione a videogiochi di enorme successo, tra cui Marvel's Spider-Man 2, League of Legends e Overwatch.

La sua capacità di unificare la visione di Prodotto, Ingegneria e Arte è stata fondamentale per il successo di numerosi progetti. Oltre al suo lavoro nel settore, ha condiviso la sua esperienza come istruttore presso la prestigiosa Gnomon School of VFX ed è stato presentatore in eventi rinomati come il Tribeca Games Festival e il Summit ZBrush.



Dott. Joshua, Singh

- Direttore artistico alla Marvel Entertainment, California, Stati Uniti
- Artista di personaggi principali in Proletariat Inc.
- Direttore artistico presso Wildlife Studios
- Direttore artistico di Wavedash Games
- Artista di personaggi senior in Riot Games
- Artista di personaggi senior alla Blizzard Entertainment
- Artista in Iron Lore Entertainment
- Artista 3D presso Sensory Sweep Studios
- Artista senior presso Wahoo Studios/Ninja Bee
- Studi generali della Dixie State University
- Laurea in Graphic Design presso l'Eagle Gate Technical College

“

Con TECH, potrete imparare da alcuni dei migliori professionisti del mondo”

Direzione



Dott.ssa Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D presso Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modellatrice 3D e 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

Seguendo le più recenti e innovative metodologie didattiche, TECH e il suo personale docente preparano i contenuti di qualifiche come questo Corso Universitario in Modellazione 3D delle Creature in modo che lo studente ne tragga il massimo beneficio. Gli studenti vedranno come vengono realizzati gli animali e le creature più realistiche dei videogiochi, con casi reali e video commentati che, peraltro, alleggeriscono notevolmente il carico didattico. Si tratta quindi di una fantastica opportunità per migliorare il proprio percorso di carriera nella progettazione 3D nel modo più rapido e diretto possibile, dato che non è richiesta alcuna tesi una volta portato a termine il programma di studi.





“

Diventerai l'esperto di creature del tuo dipartimento, con maggiori responsabilità e la possibilità di accedere a giochi e progetti migliori”

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 torsioni 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. Rendering
- 1.10. Animali fantastici
 - 1.10.1. Animale fantastico
 - 1.10.2. Modellazione completa dell'animale
 - 1.10.3. Texturing, illuminazione e rendering



Entra a far parte della famiglia digitale di TECH, con una qualifica 100% online pensata per te in cui imparerai tutti i segreti per modellare le creature con rigore e precisione"

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 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

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

