

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/videogiochi/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

Creare creature sorprendenti che facciano parte della trama del gioco è prerogativa di ogni sviluppatore; pochissime storie vengono concepite senza una creatura o un animale domestico. È addirittura molto comune vederli come comprimari degli eroi e lasciare il segno; hanno così tanto successo che riescono a diventare esempi per la generazione di altri tipi di prodotti, come abbigliamento o accessori, giocattoli, ecc. Studiare le tecniche più aggiornate per realizzare Animali e Creature nella scultura digitale è quindi una necessità imprescindibile per ogni professionista che voglia evolversi nel proprio settore. Per questo motivo, è stato creato un programma specifico che approfondisce l'uso del software e lo sviluppo di forme complesse, 100% online e che si condensa in un sistema pedagogico altamente efficace.



“

*Vuoi avanzare a livello professionale?
Iscriviti subito a questo programma di
aggiornamento in uno dei settori più
richiesti dell'industria dei videogiochi"*

Ci sono molti esempi di animali e creature che hanno riacquisito importanza nella creazione di storie per i videogiochi: Sonic The Hedgehog, Fox McCloud di Star Fox, Amaterasu la dea del sole in Okami o i particolari pennuti di Angry Birds, per citarne alcuni che dimostrano la diffusione e il successo che si può ottenere con questi esseri nelle creazioni di videogiochi con sempre più seguaci.

In questo Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature, l'obiettivo è quello di approfondire la fisiologia, la distribuzione dei pesi, le strutture e la muscolatura degli animali. Per evolversi in un universo animale, fatto di ibridazioni e bestiari, e creare così trasformazioni uomo-bestia. Lo studente sarà esposto a una gamma di stili che vanno dal realistico al NPR (rendering non fotorealistici), come Anime o *Cartoon*, oltre all'importante settore della *Fan Art* attraverso pannelli di proiezione su sculture.

Un'attenzione particolare sarà riservata anche a una varietà di specie, come uccelli, rettili e pesci. Rendendo il professionista della modellazione un esperto creatore di tali esseri. La modellazione organica in *ZBrush* lo porterà a realizzare texture complesse come: piume, capelli, squame e pellicce. Con l'uso di generatori di modelli procedurali, l'uso di *alpha* e la scultura di forme con i pennelli Chisel, potrai perfezionare il tuo talento.

Tutti i contenuti sono disponibili fin dal primo giorno, rigorosamente selezionati da esperti con una rinomata esperienza in questo settore professionale, che affiancheranno lo studente in ogni momento, mediante un moderno campus virtuale, e con un programma 100% online della durata di 6 settimane. La varietà di risorse multimediali e di formati presentati renderà l'esperienza di studio molto più efficace e dinamica.

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:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici 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 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



Crea incredibili creature per la realizzazione di giochi professionali"

“

Studia al 100% online, tramite la migliore piattaforma e metodologia basata sul relearning. In TECH, 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Diventa un esperto realizzatore di varie creature, scolpendo le forme con i pennelli Chisel e gli strumenti più specialistici.

Cresci in un universo di animali, bestie e ibridi. Crea trasformazioni in modo professionale e con le tecniche più recenti.



02 Obiettivi

Questo Corso Universitario si propone di fornire agli studenti le conoscenze più aggiornate sulla Scultura Digitale di Animali e Creature, in modo che possano realizzare progetti sempre più realistici, grazie all'insieme di tecniche e strumenti dettagliati nel piano di studi di questo programma. In questo modo, possono offrire ai propri clienti o datori di lavoro risultati distintivi nello sviluppo di progetti che implementano le tre dimensioni.



“

Per andare lontano bisogna iniziare a fare il primo passo. Inizia subito a specializzarti per eccellere nel settore digitale in continua evoluzione"



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
- ◆ Creare personaggi realistici e cartoon di alta qualità
- ◆ Gestire e utilizzare sistemi avanzati di modellazione organica
- ◆ Comprendere gli attuali sistemi dell'industria cinematografica e videoludica per ottenere ottimi risultati





Obiettivi specifici

- ◆ Trattare 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 texturizzare superfici di animali come: piume, squame, pellicce e rifiniture del manto
- ◆ Rappresentare l'evoluzione degli animali e degli esseri umani fino ad arrivare ad animali fantastici, ibridazioni ed esseri meccanici, scolpire le forme e utilizzare *Substance Painter*
- ◆ Lavorare con rendering fotorealistici e non fotorealistici di animali in *Arnold*

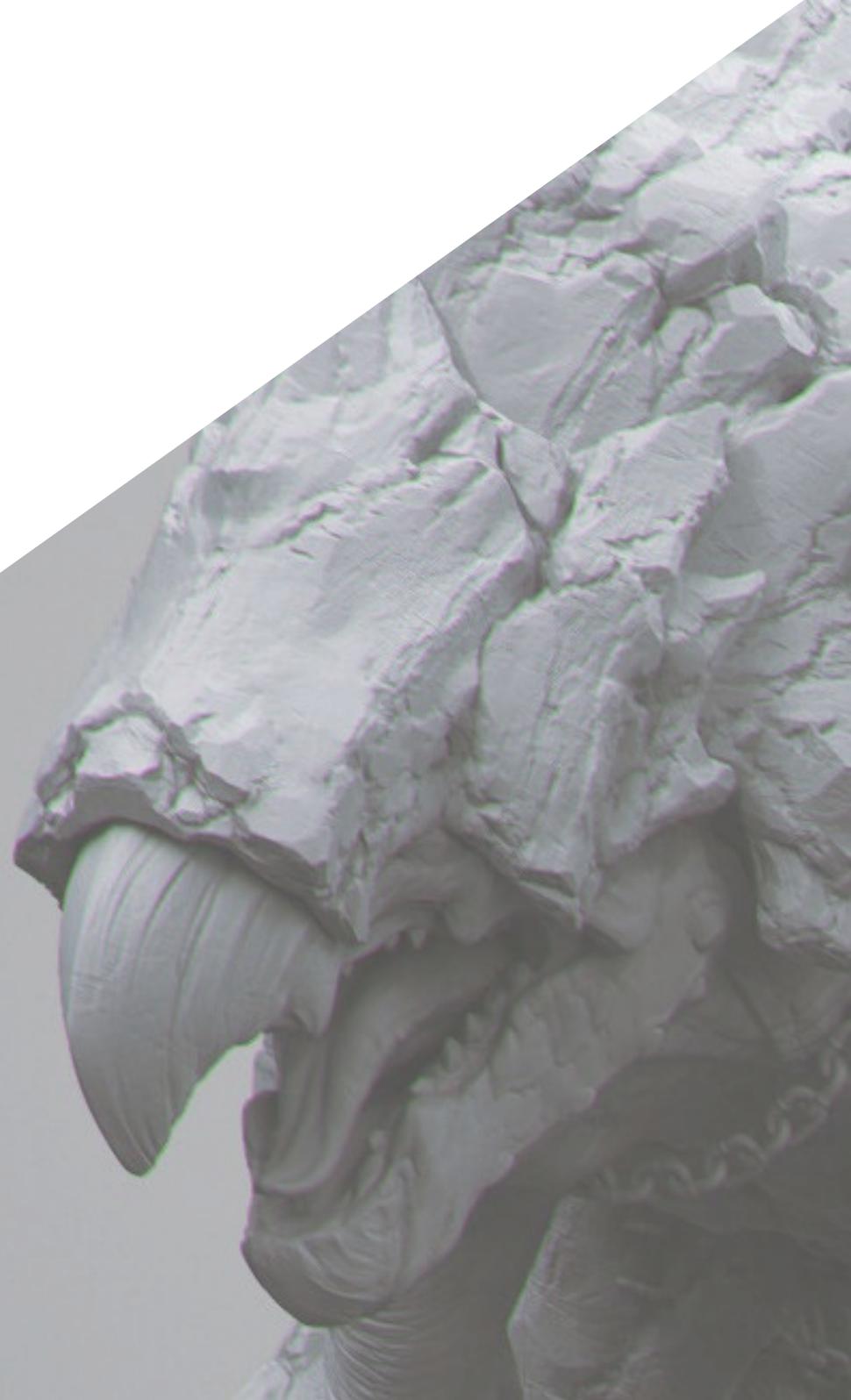
“

Creatività e talento non sono sufficienti per eccellere nell'industria dei videogiochi. Questo programma ti permette di padroneggiare le più recenti tecniche di modellazione di animali e creature"

03

Direzione del corso

Per la creazione di questo Corso Universitario in Scultura Digitale di Animali e Creature, TECH ha selezionato un personale docente esperto, composto da professionisti specializzati nel campo della modellazione 3D. Saranno loro a trasmettere le proprie conoscenze attraverso metodi innovativi in modo che lo studente acquisisca le nozioni in modo efficace e riesca a integrarle nel proprio lavoro.





“

La specializzazione è lo strumento migliore per aprire le porte del mondo del lavoro. TECH ti permette di farlo con libertà e semplicità"

Direzione



Dott. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Modellatore freelance e generalista 2D/3D
- ◆ Concept art e modellazione 3D per Slicecore. Chicago
- ◆ Videomapping e modellazione Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in Animazione 3D. Scuola di Immagine e Suono dell'ESISV. Valladolid
- ◆ Docente di Corsi Specialistici in GFSG Animazione 3D. Istituto Europeo di Design IED. Madrid
- ◆ Modellazione 3D per i falleros Vicente Martinez e Loren Fandos. Castellón
- ◆ Master in Computer Grafica, Giochi e Realtà Virtuale. Università URJC Madrid
- ◆ Laurea in Belle Arti conseguita presso l'Università di Salamanca (indirizzo Design e Scultura)



04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario è stato ideato da esperti, che hanno selezionato i contenuti in modo esaustivo e in modalità 100% online, in modo che il professionista di oggi possa istruirsi senza alcun inconveniente nell'arco di 6 settimane. Il materiale pratico e teorico sulla Scultura Digitale di Animali e Creature sarà disponibile fin dal primo giorno del programma per essere consultato o scaricato da un moderno campus virtuale e per mezzo di qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet. In questo modo è più facile mettere in pratica ciò che si è appreso nella propria attività quotidiana in modo graduale.



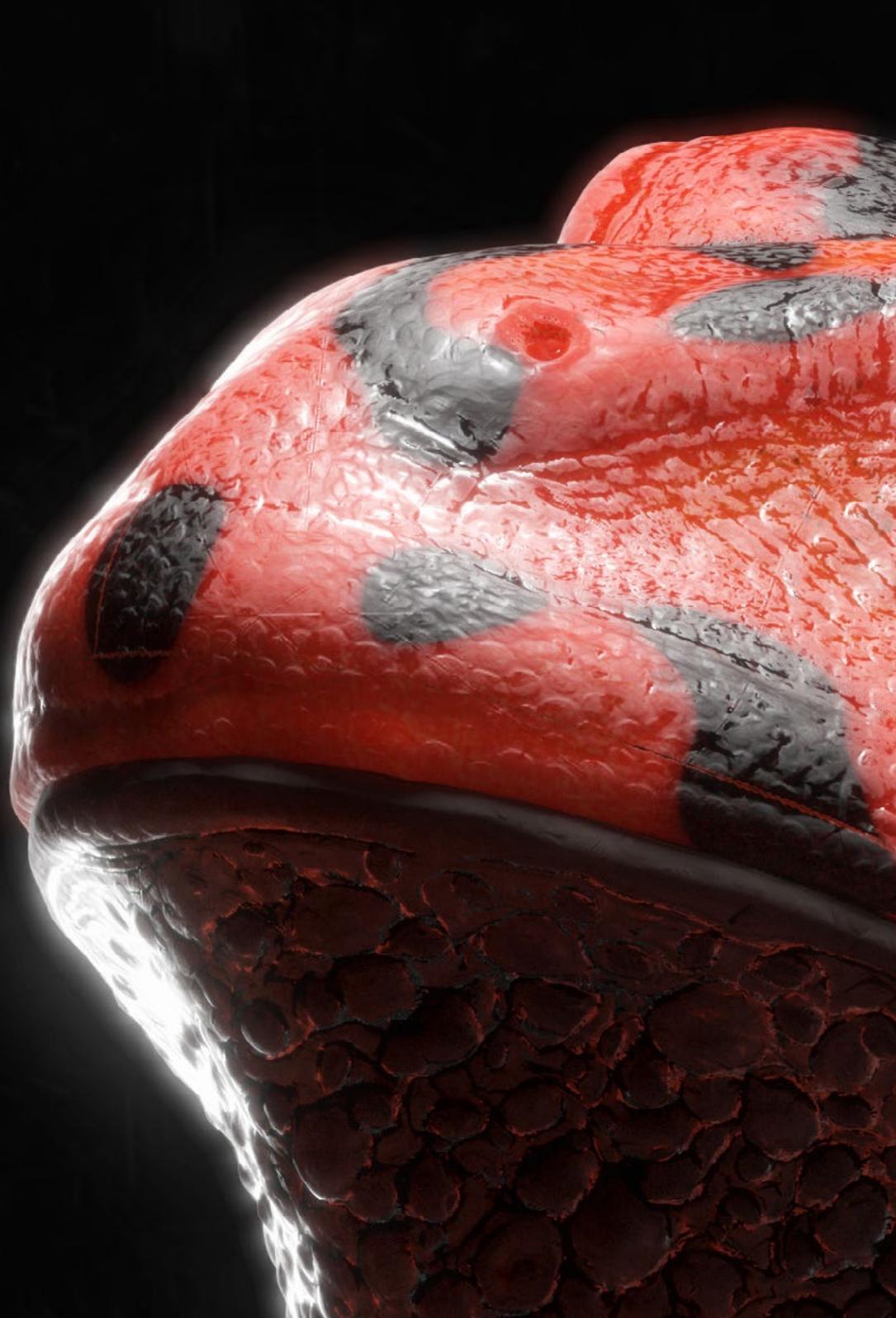


“

*Impara a introdurre nei tuoi progetti
gli stili di rappresentazione NPR,
come gli anime o i cartoni animati”*

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 basate sull'asse dell'equilibrio
 - 1.2.3. Mesh base con Zpheres
- 1.3. Testa
 - 1.3.1. Cranio
 - 1.3.2. Mandibola
 - 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. Anche
- 1.5. Arti
 - 1.5.1. Zampe e zoccoli
 - 1.5.2. Pinne
 - 1.5.3. Ali e artigli
- 1.6. Texture animale 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. Tagli geometrici e *slice*
 - 1.7.3. Booleani delle mesh
- 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 *subsurface scattering*
 - 1.10.2. Mix di tecniche di texturing
 - 1.10.3. Composizioni finali

“

*Impara in sole 6 settimane
a realizzare le creature più
sorprensive con la Scultura
Digitale. Iscriviti subito”*

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 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 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.**



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

