

# Corso Universitario

Progettazione e Creazione  
di Oggetti e Piante come  
Personaggi 2D



## Corso Universitario Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 2D

- » 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/design/corso-universitario/progettazione-creazione-oggetti-piante-personaggi-2d](http://www.techitute.com/it/design/corso-universitario/progettazione-creazione-oggetti-piante-personaggi-2d)

# 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 caratterizzazione di oggetti e piante come personaggi è uno dei più grandi classici dell'industria audiovisiva. Dall'intero cast di mobili chiacchieroni de La Bella e la Bestia, alle diverse piante protagoniste del videogioco Plants vs. Zombies, creare personaggi da oggetti inanimati è una sfida per ogni disegnatore. Ecco perché un team di professionisti altamente qualificati ha ideato l'intero contenuto di questo programma, incentrato sulla capacità del designer di massimizzare la propria capacità di trasformare qualsiasi tipo di oggetto in un personaggio ricco di dettagli e di personalità. Questo migliorerà le tue competenze e di conseguenza la tua crescita professionale, e beneficerai di un formato interamente online che non ti obbliga a frequentare le lezioni di persona o a seguire un orario prestabilito.







“

*Impara a trasformare oggetti, elettrodomestici, alberi, cespugli, veicoli e persino frutta in personaggi di ogni tipo, con caratteristiche uniche”*

Pixar e Disney sono particolarmente noti per aver dato personalità a innumerevoli oggetti e piante inanimate. Il tappeto di Aladdin o le lettere di Alice nel Paese delle Meraviglie sono solo alcuni esempi di quanto possa essere efficace una semplice caratterizzazione in 2D. Il designer deve quindi possedere le conoscenze e le competenze adeguate per saper dare vita a qualsiasi tipo di soggetto, in modo da poter accedere alle migliori aziende audiovisive del settore.

I dettagli da tenere in considerazione sono molteplici, dalle pose ed espressioni tipiche per ognuno di loro a una costruzione più specifica di veicoli, elettrodomestici o fiori. È per questo motivo che il personale docente incaricato di questo programma ha messo a punto 10 argomenti di approfondimento in cui si possono studiare individualmente gli oggetti e le piante più comuni a cui il disegnatore darà vita.

Tutti questi contenuti sono disponibili nella loro totalità fin dal primo giorno e possono essere scaricati dallo studente da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet. La possibilità di conciliare il Corso Universitario con altri impegni personali o professionali è assoluta, in quanto è il disegnatore a decidere quando, dove e come affrontare l'intero carico di studio.

Questo **Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi 2D di ogni tipo
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Entra a far parte della più grande istituzione accademica online del mondo, con i contenuti didattici più avanzati nella creazione di oggetti e piante come personaggi"*

“

*Iscriviti adesso e non perdere l'opportunità di aggiungere al tuo CV un Corso Universitario che dimostri la tua abilità nel disegnare i personaggi più complessi e unici"*

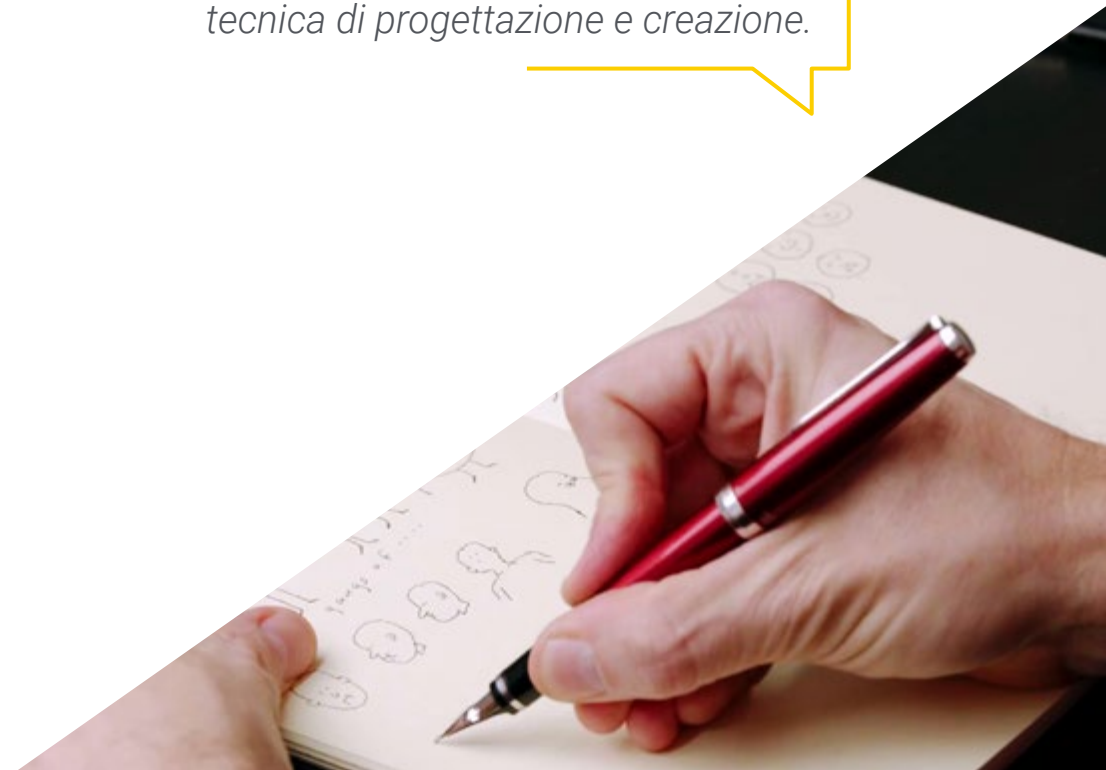
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Scopri le tecniche per dare vita a tutti i tipi di elementi, da semplici ortaggi o piante carnivore a veicoli più complessi.*

*Costruisci personaggi 2D iconici come Pinocchio, affinando al massimo la tua tecnica di progettazione e creazione.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è quello di riunire in un unico programma le più importanti chiavi di lettura per la progettazione e la creazione di personaggi a partire da oggetti inanimati e piante. Tutto il personale docente ha profuso le proprie competenze in questo settore, maturate in molti anni di esperienza e di progetti di prodotti audiovisivi di ogni tipo. Lo studente acquisirà competenze uniche all'interno del settore, che gli consentiranno di continuare a crescere nel proprio campo raggiungendo progetti e team di lavoro più ambiziosi.





“

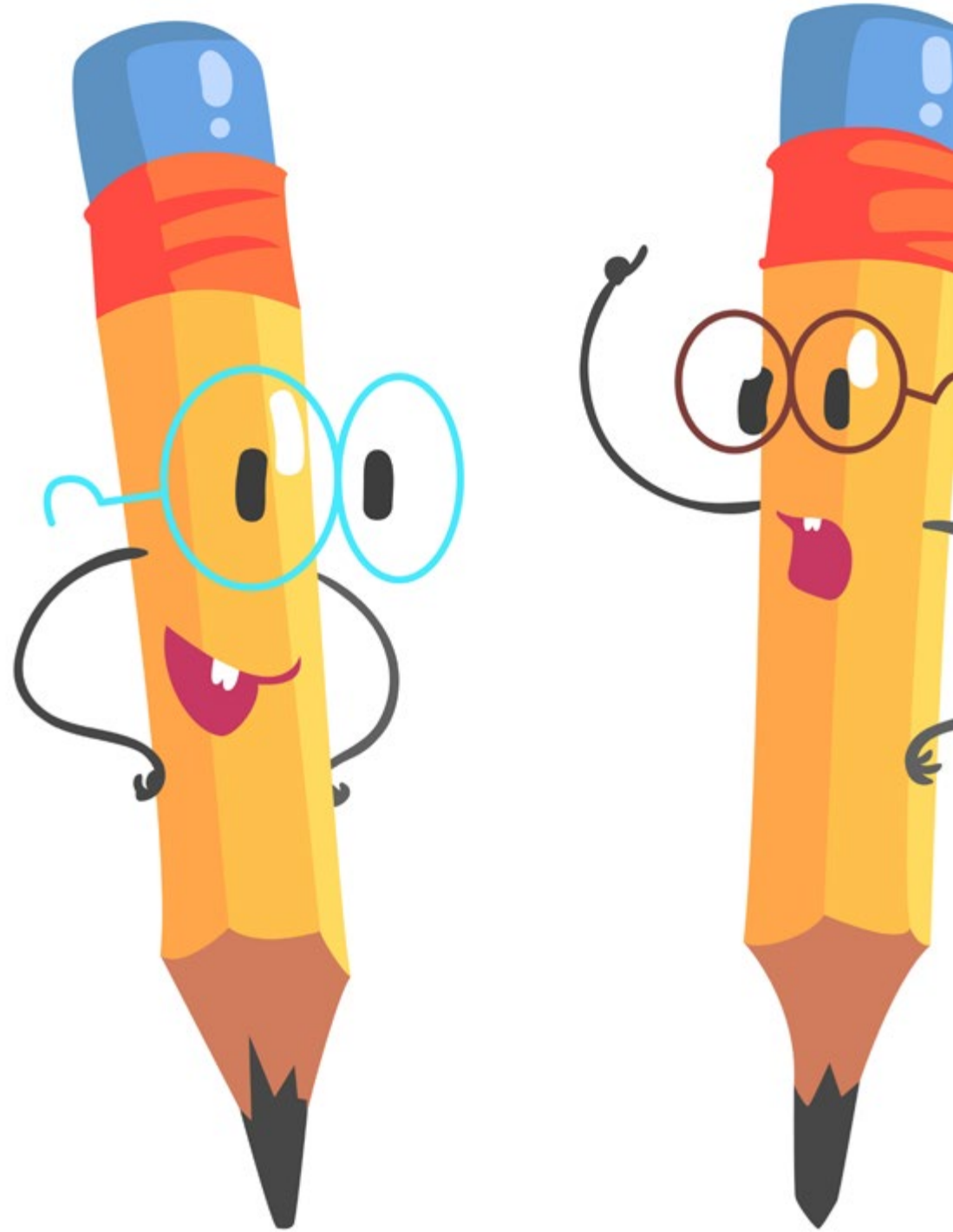
*Non esitare a migliorare le tue tecniche di progettazione con i più recenti progressi tecnologici nella creazione di oggetti e piante come personaggi 2D"*

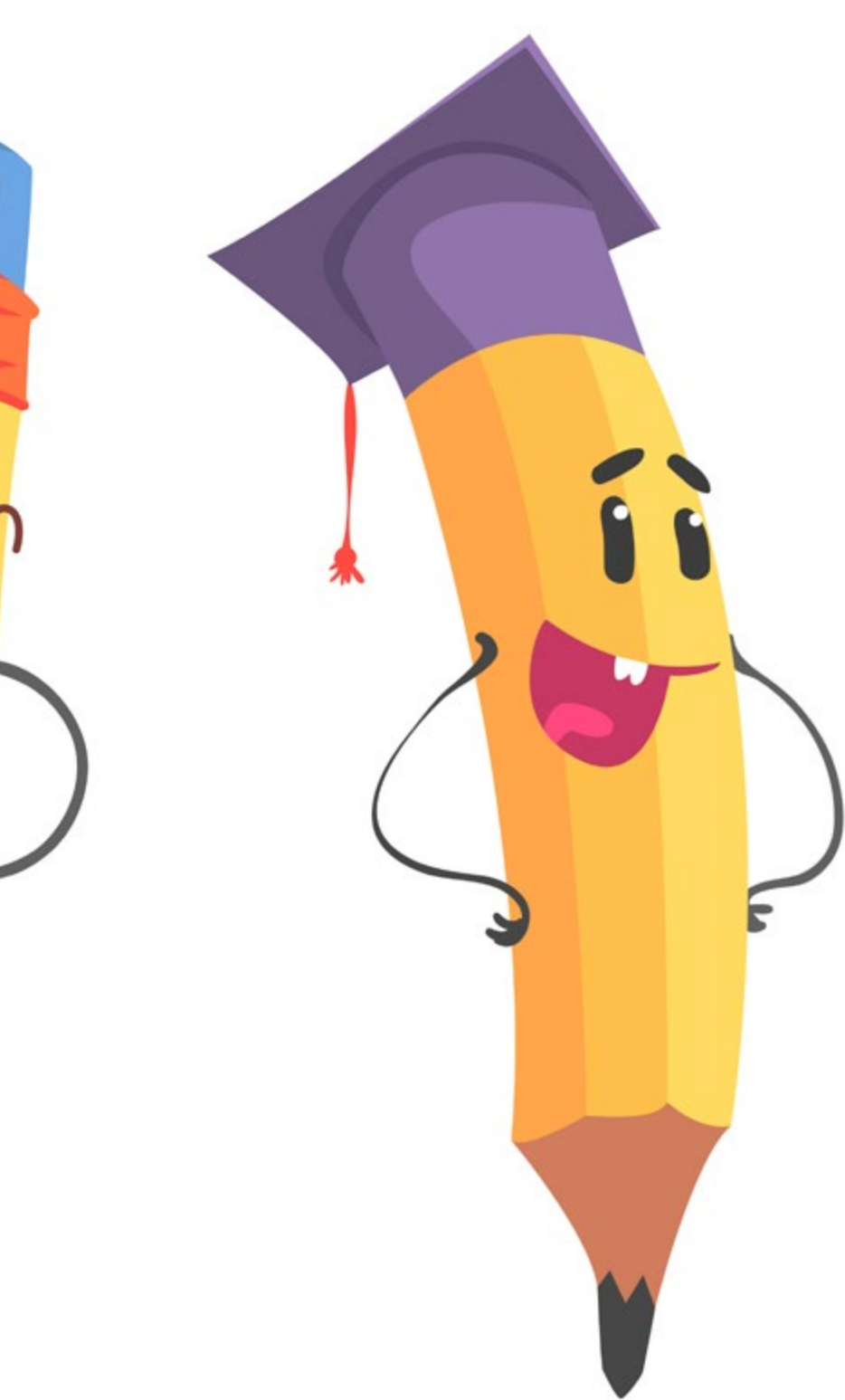


## Obiettivi generali

---

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione





### Obiettivi specifici

---

- ◆ Approfondire la rappresentazione di fiori, ortaggi, frutta e altre piante
- ◆ Conoscere esempi e forme di piante carnivore
- ◆ Analizzare i tipi di alberi da creare e disegnare, nonché il loro possibile ruolo come personaggi
- ◆ Imparare a creare elettrodomestici e veicoli di diverso tipo e struttura

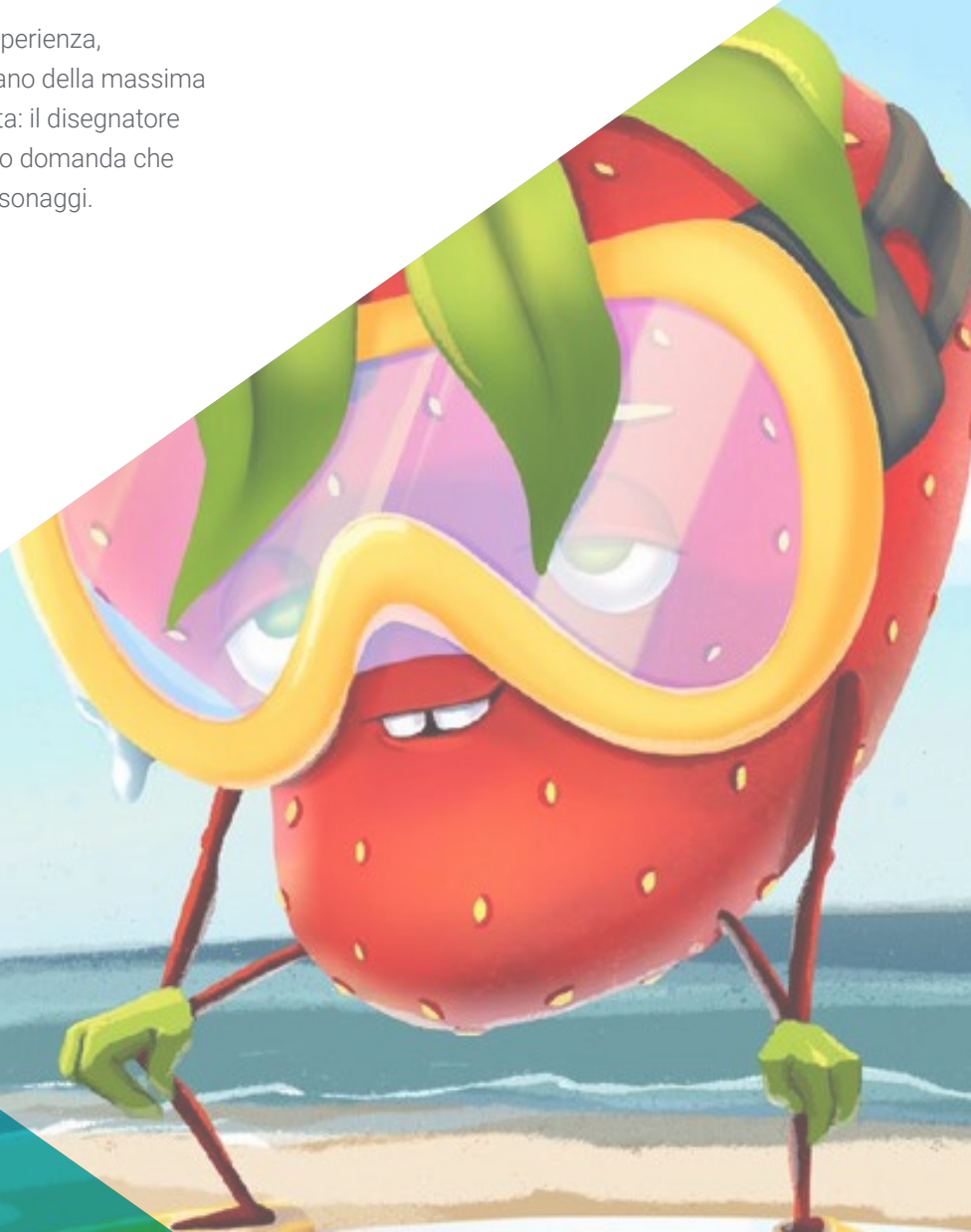
“

*Migliorerai le tue tecniche operative durante l'intero programma, constatando così gli avanzamenti ancor prima di terminare le lezioni”*

# 03

## Direzione del corso

TECH ha selezionato un personale docente di provata e comprovata esperienza, assicurando che tutti i contenuti forniti in questo Corso Universitario siano della massima qualità. La comunicazione tra lo studente e il personale docente è diretta: il disegnatore riceve un supporto completamente personalizzato su qualsiasi dubbio o domanda che possa sorgere in merito alla progettazione di oggetti e piante come personaggi.





“

*Distinguiti in modo efficace nel tuo dipartimento attingendo alle conoscenze dei migliori disegnatori”*



## Direzione



### Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Scenografo e assistente nel cortometraggio "Pollo", vincitore del premio Goya
- ♦ Scenografo, disegnatore di storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "El espíritu del bosque-Lo spirito della foresta", "Arrugas-Rughe" e "Phineas e Ferb"
- ♦ Collaboratore e disegnatore presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

## Personale docente

### Dott. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager e direttore della società di produzione 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager e direttore della società di produzione Cazatalentos SL
- ♦ Membro accademico dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema Spagnola
- ♦ Docente del corso di Disegno Sperimentale e Animazione 2D presso l'Università Complutense di Madrid, nella Facoltà di Belle Arti

### Dott. Custodio, Nacho

- ♦ Animatore freelance con 20 anni di esperienza
- ♦ Ha collaborato in qualità di animatore a cortometraggi come Another way to fly, Kuri e Talent Scout; a serie Cut out come Sex Police e Four and half friends, a serie in 3d come Nivis-amici di un altro mondo e a lungometraggi come Arrugas-Rughe



# 04

## Struttura e contenuti

Nel corso del programma lo studente troverà una moltitudine di risorse audiovisive di alta qualità, tra cui video in dettaglio e casi di studio reali con cui contestualizzare la costruzione di piante e oggetti come personaggi. Tutto questo materiale è stato elaborato nei minimi dettagli da parte del personale docente, con il chiaro obiettivo di renderlo interessante, piacevole, esaustivo e utile per la carriera professionale del disegnatore.







“

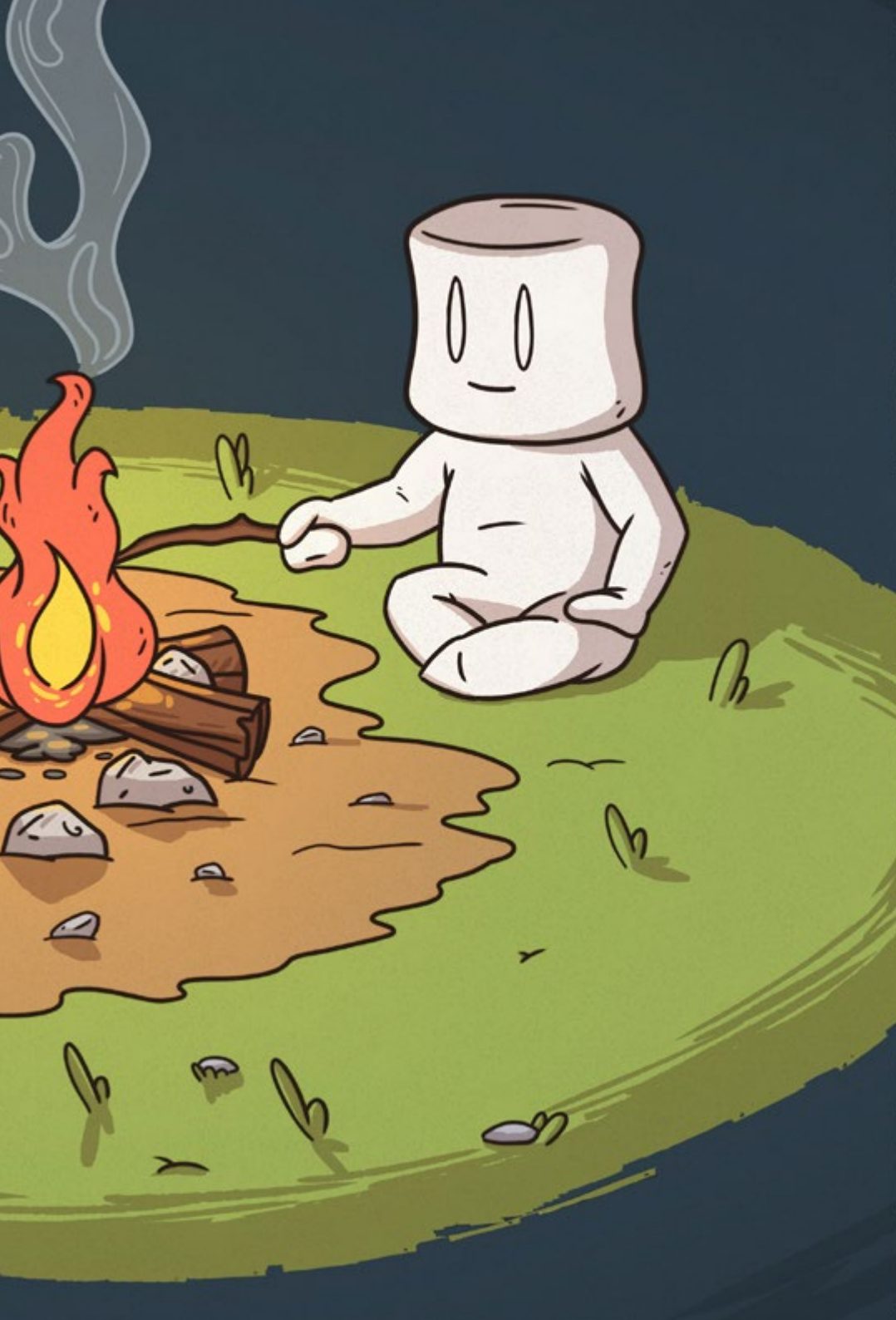
*Scaricando l'intero programma di studio da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet, potrai disporre di materiale di riferimento di alta qualità che ti sarà utile anche dopo il conseguimento della qualifica"*

## Modulo 1. Oggetti e piante come personaggi

- 1.1. Fiori
  - 1.1.1. Esempi
  - 1.1.2. Costruzione
  - 1.1.3. Pose ed espressioni
- 1.2. Vegetali
  - 1.2.1. Esempi
  - 1.2.2. Costruzione
  - 1.2.3. Pose ed espressioni
- 1.3. Frutti
  - 1.3.1. Esempi
  - 1.3.2. Costruzione
  - 1.3.3. Pose ed espressioni
- 1.4. Piante carnivore
  - 1.4.1. Esempi
  - 1.4.2. Costruzione
  - 1.4.3. Pose ed espressioni
- 1.5. Alberi
  - 1.5.1. Tipologie
  - 1.5.2. Costruzione
  - 1.5.3. Pose ed espressioni
- 1.6. Arbusti
  - 1.6.1. Tipologie
  - 1.6.2. Costruzione
  - 1.6.3. Pose ed espressioni







- 1.7. Oggetti
  - 1.7.1. Esempi
  - 1.7.2. Personalità
  - 1.7.3. Tipologie
- 1.8. Elettrodomestici
  - 1.8.1. Tipologie
  - 1.8.2. Costruzione
  - 1.8.3. Pose ed espressioni
- 1.9. Veicoli
  - 1.9.1. Tipologie
  - 1.9.2. Costruzione
  - 1.9.3. Pose ed espressioni
- 1.10. Altri oggetti
  - 1.10.1. Tipologie
  - 1.10.2. Costruzione
  - 1.10.3. Pose ed espressioni

“ *Non avrai alcuna restrizione e potrai assumere il carico di studio che preferisci. Potrai approfondire gli argomenti che ti interessano di più e anche decidere in quale ordine studiarli*”

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, grazie a un insegnamento semplice e graduale durante l'intero programma.*



*Lo studente imparerà a risolvere situazioni complesse in ambienti aziendali reali collaborando e affrontando casi 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, 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.



## Relearning Methodology

TECH combina in modo efficace la metodologia dello Studio di Casi con un sistema di apprendimento interamente online basato sulla ripetizione e in grado di coniugare elementi didattici differenti in ogni lezione.

Abbiamo migliorato lo studio dei casi mediante 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 studiata per preparare al meglio 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...) con riferimento agli indici delle migliori università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo preparato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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 contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari di alto profilo socioeconomico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente 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.



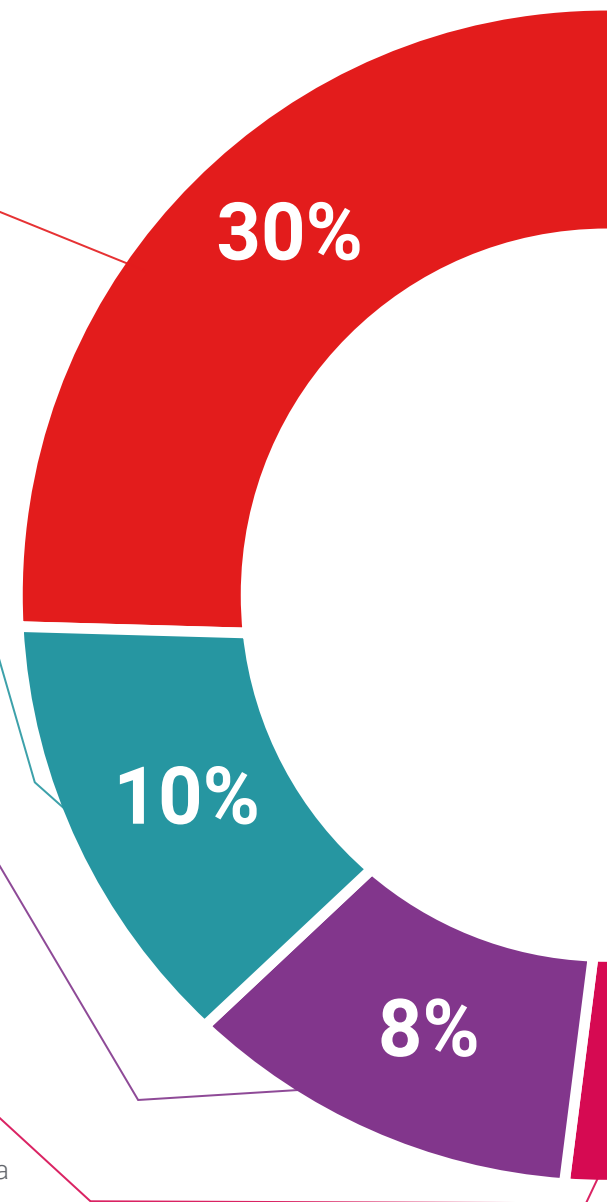
#### Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.





# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 2D 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 Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 2D**

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  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Progettazione e Creazione  
di Oggetti e Piante come  
Personaggi 2D

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



# Corso Universitario

Progettazione e Creazione  
di Oggetti e Piante come  
Personaggi 2D

