

# Corso Universitario

## Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D





## Corso Universitario Uso del Colore nella Progettazione di 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/uso-colore-progettazione-personaggi-2d](http://www.techitute.com/it/design/corso-universitario/uso-colore-progettazione-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

Il colore è fondamentale nella progettazione di qualsiasi personaggio. Se usato in modo intelligente, può trasmettere la propria personalità e le proprie caratteristiche, oltre a influenzare la percezione dell'osservatore. Padroneggiarlo non è un compito facile e implica che il designer conosca perfettamente la teoria della luce e del colore stesso, nonché i contrasti, le armonie e persino la psicologia che sta dietro al significato simbolico ed emotivo del colore. Questo programma universitario non solo riunisce tutte queste nozioni, ma le approfondisce in modo affidabile grazie all'esperienza pratica di un personale docente altamente specializzato nella materia, e offre al designer un'opportunità unica per eccellere a livello professionale.





“

*Perfeziona la tua abilità con la teoria del colore e i contrasti per far risplendere i tuoi personaggi 2D in modo accattivante, migliorando al contempo la qualità del tuo portfolio personale"*

Aspetti come la luce o l'illuminazione di una scena hanno un impatto diretto sui colori dei personaggi. Il designer deve prendersi cura del colore dello sfondo e del proprio ruolo nella narrazione della storia, competenze che lo porteranno senza dubbio a distinguersi e a candidarsi a progetti migliori o a posizioni ad alto livello di responsabilità.

Le 10 sezioni che compongono questo Corso Universitario si concentrano quindi sui diversi aspetti del colore che l'artista deve conoscere e padroneggiare per mettere in risalto al massimo i suoi personaggi. Il personale docente, composto da professionisti con una vasta esperienza nel settore, ha unito la propria esperienza pratica con la teoria più recente sull'uso del colore nel 2D.

Questo offre una prospettiva unica ed esaustiva, in cui lo studente approfondisce i metodi e le tecniche del colore che oggi sono più utili e pratici. Il formato online del programma offre inoltre la flessibilità necessaria per poterlo conciliare con l'attività professionale o personale più impegnativa. Tutti i contenuti sono accessibili fin dal primo giorno e possono essere scaricati da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.

Questo **Corso Universitario in Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma 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



*Avrai la libertà di seguire il programma secondo i tuoi ritmi, senza orari fissi o lezioni in presenza che ti limitino"*

“

*Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario e non perdere l'opportunità di rilanciare la tua carriera in modo creativo grazie a un insegnamento di alta qualità"*

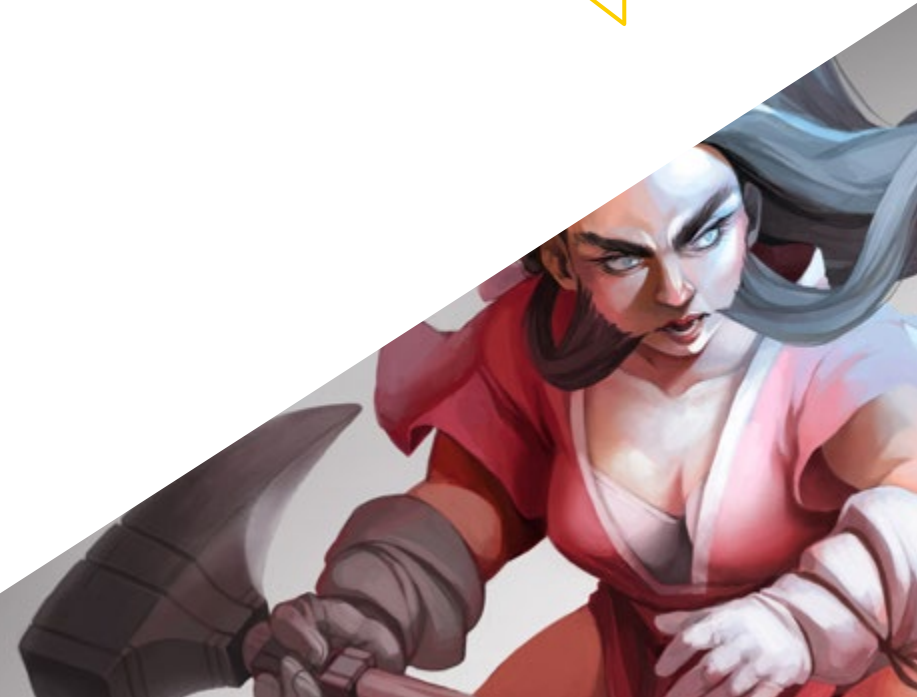
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Ottieni il massimo dal colore dei tuoi personaggi grazie a una conoscenza più approfondita delle tecniche e degli aspetti più rilevanti del loro utilizzo.*

*Accedi alla teoria pratica più efficace sulla scrittura dei colori, sulla loro armonia e sul loro significato nelle diverse culture.*

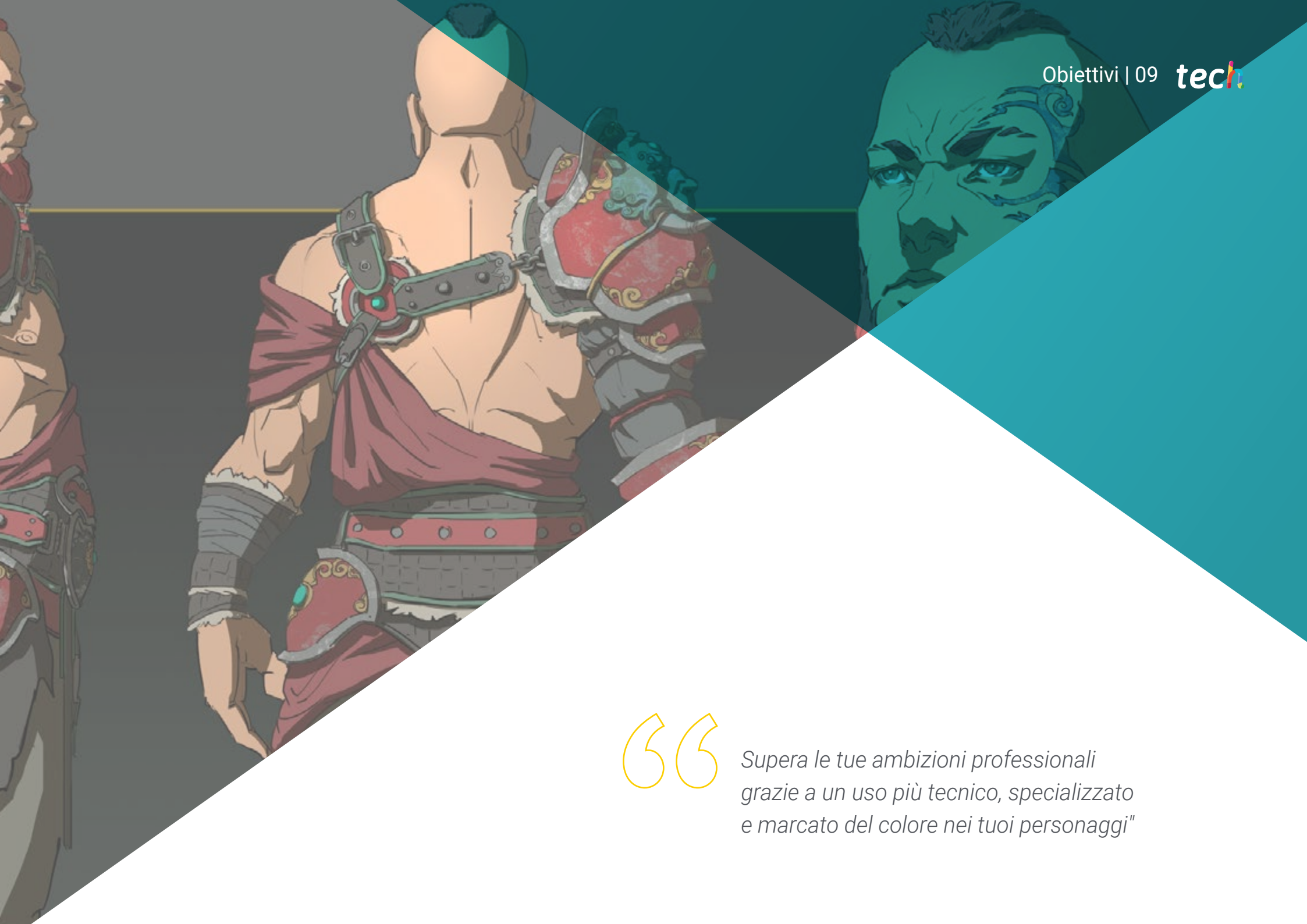


# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è fornire ai designer le tecniche e le teorie più importanti sul colore, concentrandosi in particolare sulla creazione di personaggi 2D. Grazie alla padronanza delle relazioni cromatiche e delle diverse armonie, il designer sarà facilitato nel condurre i progetti bidimensionali verso un lavoro professionale e una finitura più accattivante.







“

*Supera le tue ambizioni professionali grazie a un uso più tecnico, specializzato e marcato del colore nei tuoi personaggi”*



## 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
- ◆ Padroneggiare l'arte di colorare i personaggi creati





### Obiettivi specifici

---

- ◆ Studiare il colore, quindi le sue basi e la teoria della luce e del colore stesso
- ◆ Conoscere le relazioni cromatiche tra temperatura, contrasto ed equilibrio
- ◆ Analizzare la psicologia del colore e il simbolismo di alcuni colori
- ◆ Esaminare le applicazioni digitali di tutti i contenuti

“

*Ottieni un portfolio che possa impressionare al primo sguardo i team di progettazione e gli studi audiovisivi più rinomati”*

# 03

## Direzione del corso

Il personale docente che si occupa di questo Corso Universitario riunisce una serie di capacità e competenze eccezionali nell'uso del colore. Nel corso della loro carriera hanno partecipato a progetti audiovisivi di grande successo, ricreando personaggi 2D con colori eccezionali. Questo ha permesso di creare un materiale didattico specifico per lo studente, che si distingue per la presenza di numerosi casi di studio basati sulle conoscenze del personale docente.





“

*Potrai consultare direttamente con i tutor tutti i tuoi dubbi sulla teoria del colore o sull'analisi cromatica a seconda delle situazioni"*

## 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", "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 S.L
- ◆ Manager e Direttore della Società di Produzione Cazatalentos S.L
- ◆ Membro accademico dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema Spagnola
- ◆ Docente del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D presso la Facoltà di Belle Arti dell'Università Complutense di Madrid

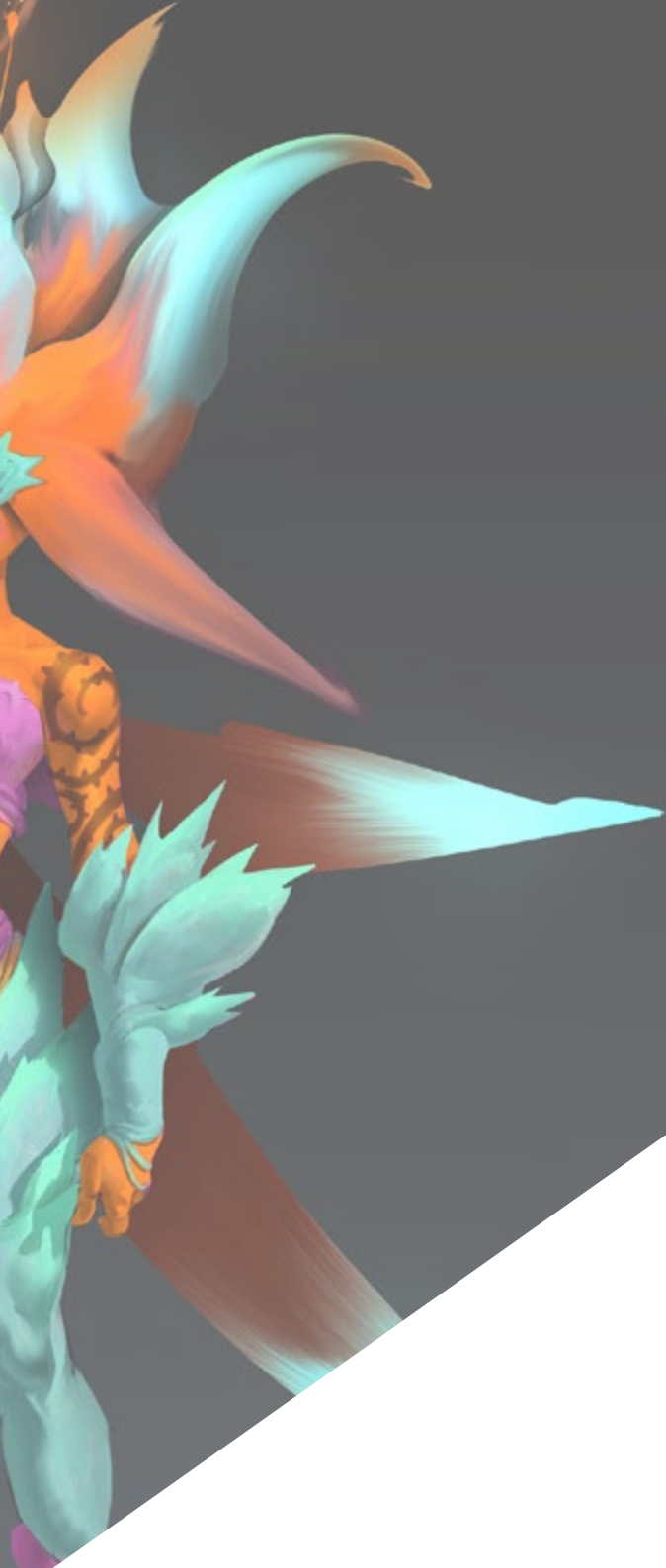
# 04

## Struttura e contenuti

Grazie alla metodologia di insegnamento *Relearning*, lo studente non deve investire molte ore di studio per comprendere il colore nel design dei personaggi 2D. Al contrario, le competenze e le abilità più essenziali saranno ripetute nel corso del programma, dando luogo a un apprendimento naturale e progressivo. Il carico didattico è inoltre alleggerito dall'inclusione di un gran numero di risorse audiovisive di alta qualità.







“

*Potrai trovare guide interattive, riassunti, casi simulati e video dettagliati per ogni argomento trattato”*

## Modulo 1. Colore

- 1.1. Nozioni fondamentali sui colori
  - 1.1.1. Colori primari, secondari e terziari
  - 1.1.2. Il colore digitale e il problema del colore su schermi e supporti diversi
  - 1.1.3. Il colore e il pigmento
- 1.2. Teoria del colore
  - 1.2.1. Il cerchio cromatico e le sue scale
  - 1.2.2. CMYK e RGB
  - 1.2.3. *Hexadecimally Pantone*
- 1.3. Teoria della luce
  - 1.3.1. La luce e i suoi effetti
  - 1.3.2. Schemi nel cinema d'animazione
  - 1.3.3. Qualità fisiche del colore
- 1.4. Rapporti cromatici
  - 1.4.1. Temperatura
  - 1.4.2. Contrasto, equilibrio
  - 1.4.3. Percezione. Sinestesia
- 1.5. Contrasti e armonie
  - 1.5.1. Peso visivo del colore
  - 1.5.2. Colori e musica
  - 1.5.3. Armonie ed equivalenze
- 1.6. Psicologia, simbolismo e metafora del colore
  - 1.6.1. Colore emotivo e simbolico
  - 1.6.2. Il significato del colore nelle diverse culture
  - 1.6.3. Il colore di Goethe





- 1.7. Il colore nella narrazione
  - 1.7.1. Analisi del colore in diverse narrazioni
  - 1.7.2. Color *Script*
  - 1.7.3. Progetto
- 1.8. Colore del personaggio sullo sfondo
  - 1.8.1. Ambientazione
  - 1.8.2. Contrasti
  - 1.8.3. Tavolozze di colori
- 1.9. Applicazione digitale
  - 1.9.1. Strati
  - 1.9.2. Filtri
  - 1.9.3. Texture
- 1.10. Illuminazione
  - 1.10.1. Luci
  - 1.10.2. Ombre
  - 1.10.3. Lucentezza

“ Avrai accesso a materiale di riferimento che ti sarà utile anche dopo il conseguimento della qualifica, in quanto sarai libero di scaricarlo lungo tutta la durata del programma”

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning.***

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine.***



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.







Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



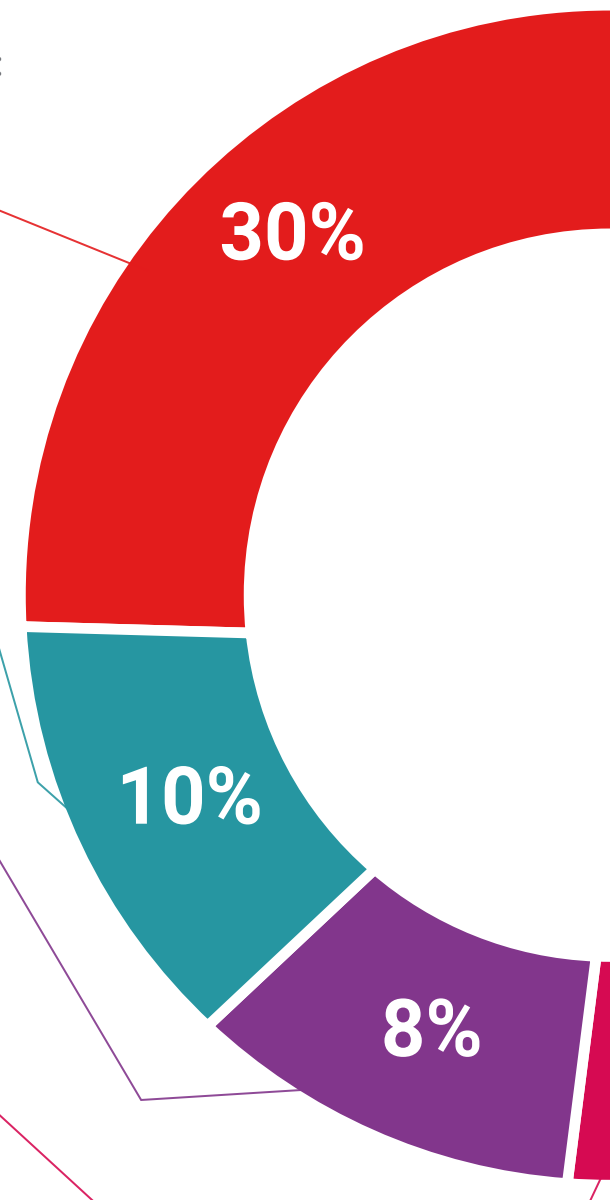
#### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D 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 Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D** 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 Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D**

N. di Ore Ufficiali: **150**



\*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.



**Corso Universitario**  
Uso del Colore nella  
Progettazione di  
Personaggi 2D

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

# Corso Universitario

## Uso del Colore nella Progettazione di Personaggi 2D

