

Esperto Universitario

Costruzione di Personaggi 2D





Esperto Universitario Costruzione di Personaggi 2D

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-costruzione-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

Le storie più potenti e commoventi ruotano attorno ai personaggi, che sono la chiave della narrazione e del suo sviluppo. Progettarle non è mai un compito banale, perché deve far sì che il pubblico si immedesimi in questi personaggi, sentendosi in qualche modo identificato o attratto da loro. Che si tratti di serie o di prodotti audiovisivi di ogni tipo, la richiesta di disegnatori con elevate competenze nella creazione di personaggi è andata rapidamente aumentando, soprattutto nell'ambito del 2D, che è ancora molto diffuso. Questo programma didattico fornisce le indicazioni necessarie al disegnatore per specializzarsi nella creazione di personaggi 2D, con contenuti completi che gli daranno un vantaggio in un mercato competitivo. Il suo formato 100% online garantisce inoltre la possibilità di conciliarlo con impegni professionali o personali più esigenti.

-VALVES V



VARIANT -



“

Scoprite i segreti delle maggiori aziende audiovisive del mondo, approfondendo la metodologia di lavoro e di Costruzione dei Personaggi 2D di maggior successo"

La Costruzione di Personaggi 2D è un iter complesso, che implica conoscenze specifiche dell'iconografia e tecniche di elaborazione particolari. Il grande numero di creazioni audiovisive di oggi rende difficile fare una distinzione, per cui questo programma didattico approfondisce la vera e propria pre-produzione di progetti audiovisivi, nonché l'intero processo di creazione dei personaggi.

Il disegnatore avrà così una conoscenza molto più ampia dello studio dell'estetica e della cultura dei personaggi stessi, nonché competenze sufficienti per creare *model sheet* e riferimenti audiovisivi che mettano in risalto gli aspetti più salienti dei propri personaggi. Tali conoscenze esaustive e dettagliate permetteranno agli studenti di puntare al ruolo di character designer con argomenti solidi, basati sulla pratica e sulle tecniche più avanzate.

Il formato completamente online consente inoltre allo studente di decidere quando, dove e come seguire l'intero corso. Ciò rafforza la flessibilità oraria di questo programma educativo, che elimina gli orari fissi e le lezioni frontali per dare al disegnatore la libertà necessaria per approfondire la Costruzione di Personaggi in 2D.

Questo **Esperto Universitario in Costruzione di Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi animati 2D di ogni tipo
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di 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 mobile dotato di connessione a internet



Rafforza le tue competenze e la tua metodologia di lavoro nella Costruzione di Personaggi 2D grazie a questo Esperto Universitario"

“

Sarai avvantaggiato quando si tratterà di accedere a progetti audiovisivi in cui sono richiesti character designer con il tuo talento e le tue conoscenze”

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.

Infondi il tuo stile e la tua personalità nei personaggi che crei, da una semplice idea alla creazione di un modello completo.

Potrai scegliere tu dove, quando e come studiare. In TECH sei tu che prendi le decisioni importanti.



02 Obiettivi

Poiché la Costruzione di Personaggi 2D è un ambito così vasto e dalle possibilità quasi infinite, è importante che il disegnatore stabilisca le proprie basi di lavoro e la propria metodologia per raggiungere con successo i propri obiettivi professionali. È su questi temi che si concentra il presente programma didattico, definendo una serie di obiettivi chiari incentrati sul miglioramento del lavoro dello studente attraverso il miglioramento delle capacità progettuali e lavorative.



“

TECH ti aiuterà a raggiungere i tuoi obiettivi di carriera più ambiziosi con un'istruzione completa e dettagliata sulla Costruzione di Personaggi in 2D"



Obiettivi generali

- ◆ Promuovere le attività di documentazione e ricerca di riferimenti necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo del portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Creare ogni tipo di veicolo e di oggetto da utilizzare con qualsiasi disciplina di animazione 2D e 3D
- ◆ Conoscere a fondo l'anatomia di tutti i tipi di animali
- ◆ Analizzare lo sviluppo e la creazione di personaggi horror
- ◆ Padroneggiare l'arte di colorare i personaggi creati
- ◆ Sviluppare in modo approfondito personaggi specifici per videogiochi 2D e 3D

“

Comprenderai il processo completo di Costruzione dei Personaggi, acquisendo padronanza di questo settore e affermandoti come disegnatore altamente qualificato"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Personaggi

- ◆ Conoscere i diversi stili e tecniche di creazione dei personaggi
- ◆ Differenziare i personaggi dei *cartoon*, dei *manga* e quelli realistici
- ◆ Approfondire la creazione di personaggi umani
- ◆ Approfondire le caratteristiche fisiche, psicologiche e letterarie dei personaggi

Modulo 2. Costruzione del personaggio

- ◆ Stabilire le linee d'azione dei personaggi e le loro caratteristiche complesse
- ◆ Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- ◆ Approfondire i personaggi *cartoon* e saperli definire
- ◆ Saper rappresentare gli arti e le mani in diversi tipi di personaggi

Modulo 3. *Model sheet*

- ◆ Riconoscere l'importanza di un buon *model sheet* nel corso del lavoro dell'artista
- ◆ Studiare le espressioni, le pose e le linee guida essenziali nel *model sheet*
- ◆ Approfondire il codice della bocca e la messa in scena dei personaggi tramite il *model sheet*
- ◆ Redigere correttamente una scheda dei difetti, necessaria per la successiva animazione



03

Direzione del corso

Il modo migliore per padroneggiare un'arte è conoscere le tecniche e le strategie dei migliori disegnatori e artisti. Ecco perché questo programma didattico riunisce un personale docente che ha ottenuto grandi successi nel corso della propria carriera professionale come disegnatori di personaggi di spicco. Lo studente potrà così acquisire le conoscenze più avanzate da persone che sanno esattamente come creare i personaggi in modo che riescano ad avere successo, indipendentemente dal mezzo o dallo stile utilizzato.





“

L'intero personale docente possiede grandi qualità professionali e umane. Si impegnano al massimo affinché tu possa esprimere al massimo il tuo potenziale artistico”

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. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinatore di produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamusicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Docente di Produzione e Sceneggiatura, Coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisiv di Madrid)
- ◆ Docente di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Disegno, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e presso l'U-tad
- ◆ Relatore di argomenti relativi al cinema d'animazione presso varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membro dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diversi testi
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in vari programmi della Catena COPE

Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborazioni con i cartoni animati dello studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Warner Bros Park, Kalise-Minorchina, Tre gemelle e una strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ◆ Progetti di illustrazione e disegno per Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel e Ikea

04

Struttura e contenuti

Per rendere lo studio il più semplice possibile per lo studente, TECH ha inserito la metodologia pedagogica del *relearning* nell'elaborazione di tutti i contenuti di questo programma scientifico. Ciò significa che il disegnatore rivedrà le basi e i concetti della Costruzione di Personaggi 2D ripetutamente nel corso del programma didattico, ottenendo come risultato un processo di apprendimento più naturale e progressivo. In questo modo si risparmiano molte ore di studio, che possono essere meglio impiegate nell'ampio materiale supplementare fornito per ogni argomento.





“

Un intero programma che ti permetterà di ottenere il massimo, perché è stato meticolosamente creato per farti scoprire i segreti più utili della Costruzione di Personaggi 2D"

Modulo 1. Personaggi

- 1.1. Personaggi
 - 1.1.1. Analisi e sviluppo dei personaggi
 - 1.1.2. Stili e disegni per regioni e culture
 - 1.1.3. Evoluzione dei personaggi fino agli stili attuali
- 1.2. Stili di ogni prodotto
 - 1.2.1. Personaggi per il cinema
 - 1.2.2. Personaggi per serie tv
 - 1.2.3. Personaggi per videogiochi
- 1.3. Tecniche di stile
 - 1.3.1. Il 2D
 - 1.3.2. Il 3D
 - 1.3.3. Il *cut-out*
- 1.4. Personaggi nella pubblicità
 - 1.4.1. Gli stili pubblicitari nella storia
 - 1.4.2. Il 2D oggi
 - 1.4.3. Il 3D oggi
- 1.5. Analisi dei tipi di personaggi
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistici
- 1.6. Tipologia
 - 1.6.1. Eroe-antieroe
 - 1.6.2. Cattivo-antitesi
 - 1.6.3. Forzuto-sempliciotto
- 1.7. Immagine standard
 - 1.7.1. Professioni
 - 1.7.2. Età
 - 1.7.3. Personalità
- 1.8. Personaggi animali
 - 1.8.1. Umani zoomorfi
 - 1.8.2. Animali antropomorfi
 - 1.8.3. Animali da compagnia

- 1.9. Caratteristiche dei personaggi
 - 1.9.1. Letterarie
 - 1.9.2. Psicologiche
 - 1.9.3. Fisiche
- 1.10. *Merchandising* dei personaggi
 - 1.10.1. Storia
 - 1.10.2. Guide di stile
 - 1.10.3. Applicazione commerciale

Modulo 2. Costruzione del personaggio

- 2.1. Forme geometriche
 - 2.1.1. Basiche
 - 2.1.2. Combinazione di forme
 - 2.1.3. Assi
- 2.2. Linee d'Azione
 - 2.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 2.2.2. Forme semplici nella linea d'azione
 - 2.2.3. Struttura ed estremità
- 2.3. Forme complesse
 - 2.3.1. Geometrie combinate
 - 2.3.2. La posa
 - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. Anatomia
 - 2.4.1. Canone umano classico
 - 2.4.2. Proporzioni
 - 2.4.3. Pose d'azione
- 2.5. La testa
 - 2.5.1. Costruzione
 - 2.5.2. Assi
 - 2.5.3. Occhi e parti del volto
- 2.6. Capelli
 - 2.6.1. Femminili
 - 2.6.2. Maschili
 - 2.6.3. Pettinature

- 2.7. Creazione di personaggi *cartoon*
 - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 2.7.2. Teste ed espressioni
 - 2.7.3. Profilo e pose
 - 2.8. Animali *cartoon*
 - 2.8.1. Animali da compagnia
 - 2.8.2. Quadrupedi e volatili
 - 2.8.3. Altri tipi
 - 2.9. Arti
 - 2.9.1. La costruzione
 - 2.9.2. Articolazioni
 - 2.9.3. Pose
 - 2.10. Mani
 - 2.10.1. La costruzione generale
 - 2.10.2. Umani
 - 2.10.3. *Cartoon*
- Modulo 3. Model sheet**
- 3.1. Costruzione
 - 3.1.1. Tre quarti
 - 3.1.2. Divisione in teste
 - 3.1.3. *Clean up*
 - 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Le cinque pose
 - 3.2.2. Linee guida
 - 3.2.3. Simmetrie e non simmetrie
 - 3.3. Pose
 - 3.3.1. Pose d'azione
 - 3.3.2. Interazione con i *props*
 - 3.3.3. Posizione della telecamera nella posa
 - 3.4. Espressioni
 - 3.4.1. Neutre
 - 3.4.2. Allegre
 - 3.4.3. Tristi e arrabbiate
 - 3.5. Mani
 - 3.5.1. La costruzione
 - 3.5.2. Posizioni e movimenti
 - 3.5.3. Interazione con i *props*
 - 3.6. Confronti
 - 3.6.1. Divisione in teste e linee guida
 - 3.6.2. Adattamento degli altri personaggi al protagonista
 - 3.6.3. Interazione
 - 3.7. Codici delle bocche
 - 3.7.1. Standard universali e addizionali
 - 3.7.2. Corrispondenze fonetiche e lettura
 - 3.7.3. Neutre, allegre, arrabbiate e tristi
 - 3.8. *Blink*
 - 3.8.1. Forme neutre e altre espressioni
 - 3.8.2. Posizione chiusa
 - 3.8.3. Gli interstrati
 - 3.9. Messa in scena
 - 3.9.1. Posizione sullo sfondo
 - 3.9.2. Posizione delle telecamere
 - 3.9.3. Interazioni
 - 3.10. Schede dei difetti
 - 3.10.1. Sì
 - 3.10.2. No
 - 3.10.3. Aiuti agli animatori

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, 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 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.

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. Con questa metodologia abbiamo formato 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 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario en Costruzione di Personaggi 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Costruzione di Personaggi 2D** possiede il programma educativo 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Costruzione di Personaggi 2D**

N.° di Ore Ufficiali: **450 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

Esperto Universitario
Costruzione di
Personaggi 2D

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

Esperto Universitario

Costruzione di Personaggi 2D

