

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D



Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 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-progettazione-creazione-personaggi-horror-fantasy-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

I personaggi delle storie fantasy o horror hanno un design molto caratteristico e differenziato, che offre una libertà creativa unica al professionista incaricato di crearli. Dai maestosi draghi alle bestie acquatiche, ai vampiri, alle mummie, ai fantasmi o agli alieni, è estremamente importante imparare le pose e le espressioni caratteristiche di ogni tipo di creatura, nonché la sua anatomia. Questo programma universitario raccoglie le principali tipologie di creature fantastiche e terrificanti dal punto di vista del design, con una valida base di forme complesse, teste, arti o mani. Il tutto in un comodo formato 100% online, tenuto da un personale docente composto dai migliori professionisti del settore che si impegnano a massimizzare le competenze degli studenti.





“

Imparerai a conoscere le più importanti chiavi di lettura per la progettazione di creature come idre, esseri demoniaci, divinità, lupi mannari e zombie”

Con l'inarrestabile progresso delle tecniche di animazione e il crescente interesse per storie sempre più fantastiche o terrificanti, non sorprende che i dipartimenti di design abbiano sempre più commissioni relative a esseri ultraterreni. Con una così vasta gamma di creature e mostri di ogni tipo, è comprensibile che i disegnatori vogliano specializzarsi nella creazione di queste bestie.

Per questo motivo TECH ha riunito un personale docente con una vasta esperienza nella creazione di personaggi sia horror che fantasy, creando un materiale didattico esaustivo e meticoloso che passa in rassegna creatura per creatura tutti gli aspetti fisiologici ed espressivi più importanti. Attraverso numerosi casi di studio reali e video dettagliati, il disegnatore approfondirà in modo efficace la Progettazione e la Creazione di Personaggi 2D Horror e Fantasy.

Sapendo che la flessibilità di un programma di questo tipo può essere un fattore determinante per il successo, TECH ha promosso un formato completamente online per tutti i contenuti. Ciò significa che sono disponibili per il download fin dal primo giorno, accessibili da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet. Sono stati eliminati anche gli orari fissi e le lezioni frontali, al fine di massimizzare la flessibilità oraria dello studente.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 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 fantasy e horror
- ◆ 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 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 portatile, dotato di connessione a internet

“

Entra a far parte della più grande istituzione accademica online del mondo, con un personale docente che ha ottenuto numerosi successi nel campo del design"

“

Potrai eccellere nella creazione di spettacolari creature fantastiche e terrificanti, ottenendo un vantaggio significativo nella conduzione di progetti legati a questa ambientazione”

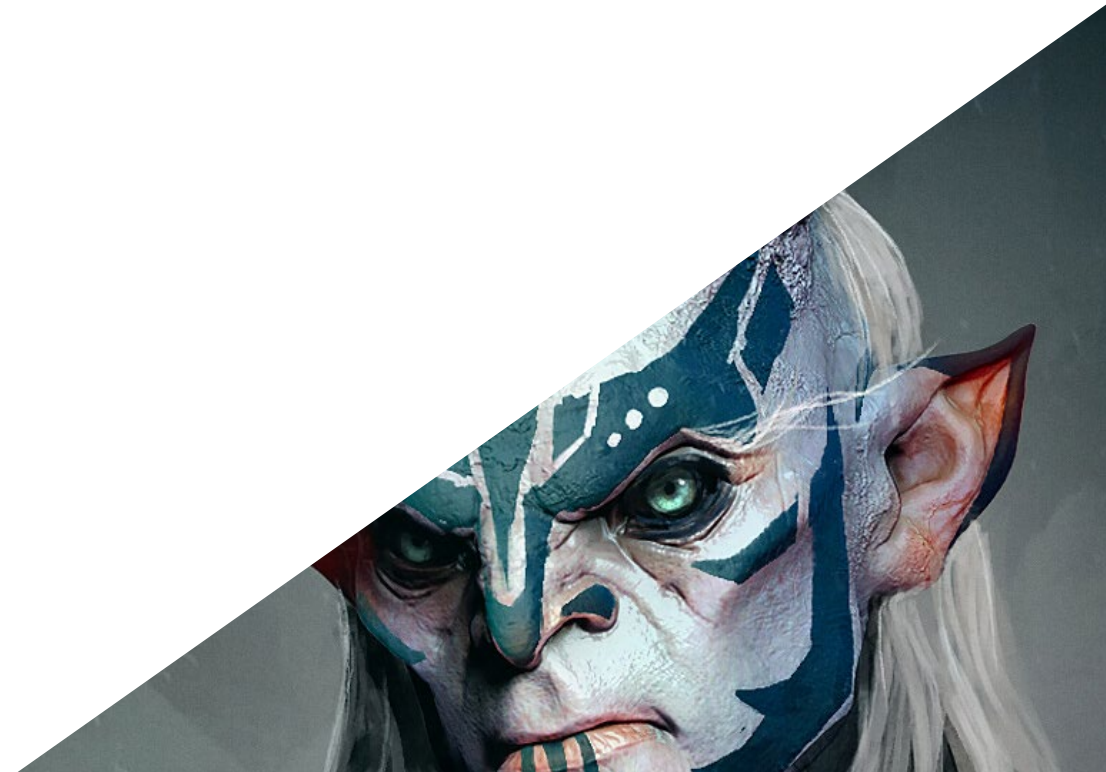
Conoscerai ogni dettaglio anatomico di esseri feerici, mummie e bestie acquatiche.

Iscriviti oggi stesso e non esitare ad aggiungere questo Esperto Universitario al tuo curriculum.

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.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questa specializzazione è quello di offrire, in un unico programma, la conoscenza più completa e dettagliata della creazione di diversi tipi di personaggi fantasy e horror. Il disegnatore sarà così in grado di distinguersi in un'area di crescente interesse per l'industria audiovisiva, potendo indirizzare la propria carriera professionale verso progetti multimediali di grandi dimensioni o studi con una richiesta di disegnatori specializzati.





“

*Avrai accesso alle più importanti
tecniche di progettazione e creazione
per gestire richieste di ogni tipo”*



Obiettivi generali

- ◆ Promuovere le attività di documentazione e ricerca di riferimenti necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Acquisire le competenze necessarie per la creazione di personaggi fantastici
- ◆ Analizzare lo sviluppo e la creazione di personaggi horror

“

Con il tuo know-how specifico nella creazione di personaggi fantasy e horror, sarai il punto di riferimento principale in questo tipo di progetti"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Costruzione dei Personaggi

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

Modulo 2. Creature Fantasy

- ◆ Approfondire i diversi tipi di creature fantasy
- ◆ Distinguere correttamente i diversi tipi di creature volanti, acquatiche e del sottosuolo
- ◆ Conoscere i diversi tipi di esseri fatati e ibridi, nonché i demoni e i giganti
- ◆ Imparare a rappresentare al meglio le divinità e i semidei

Modulo 3. Personaggi horror

- ◆ Conoscere l'anatomia dei personaggi horror e le regole per la loro corretta rappresentazione
- ◆ Approfondire la creazione e il disegno di vampiri, lupi mannari e mummie
- ◆ Analizzare figure classiche del mondo horror come il mostro di Frankenstein o Dott. Jekyll e Mr. Hyde
- ◆ Conoscere le forme geometriche che definiscono gli extraterrestri o alieni

03

Direzione del corso

Il personale docente incaricato della realizzazione di questo corso è stato selezionato da TECH grazie alla sua vasta esperienza nella progettazione di tutti i tipi di personaggi. Questa esperienza si riflette in tutto il programma, in quanto il personale docente ha prestato particolare attenzione a incorporare i più importanti sviluppi tecnici e le proprie competenze derivanti da numerosi progetti nell'industria audiovisiva.



“

Saranno i migliori disegnatori di creature fantastiche e terrificanti a svelare i segreti più importanti per creare personaggi spettacolari”

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 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 la Facoltà di Belle Arti dell'Università Complutense di Madrid

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

La metodologia didattica del *relearning*, presente in tutto il programma, favorisce notevolmente l'acquisizione di conoscenze da parte dello studente. Questo è dovuto alla ripetizione costante dei concetti e degli elementi più importanti della progettazione di personaggi fantasy e horror nel corso di ogni argomento. Il disegnatore non dovrà quindi investire enormi quantità di ore di studio per acquisire queste competenze, ma le integrerà direttamente nella propria metodologia di lavoro.





“

Avrai a disposizione una serie di preziose risorse audiovisive, tra cui video dettagliati e riassunti pratici di ogni argomento trattato”

Modulo 1. Costruzione del personaggio

- 1.1. Forme geometriche
 - 1.1.1. Basiche
 - 1.1.2. Combinazione di forme
 - 1.1.3. Assi
- 1.2. Linee d'Azione
 - 1.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 1.2.2. Forme semplici nella linea d'azione
 - 1.2.3. Struttura ed estremità
- 1.3. Forme complesse
 - 1.3.1. Geometrie combinate
 - 1.3.2. La posa
 - 1.3.3. Divisione in teste
- 1.4. Anatomia
 - 1.4.1. Canone umano classico
 - 1.4.2. Proporzioni
 - 1.4.3. Pose d'azione
- 1.5. La testa
 - 1.5.1. Costruzione
 - 1.5.2. Assi
 - 1.5.3. Occhi e parti del volto
- 1.6. Capelli
 - 1.6.1. Femminili
 - 1.6.2. Maschili
 - 1.6.3. Pettinature
- 1.7. Creazione di personaggi *cartoon*
 - 1.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 1.7.2. Teste ed espressioni
 - 1.7.3. Profilo e pose
- 1.8. Animali *cartoon*
 - 1.8.1. Animali da compagnia
 - 1.8.2. Quadropedi e volatili
 - 1.8.3. Altri tipi

- 1.9. Arti
 - 1.9.1. La costruzione
 - 1.9.2. Articolazioni
 - 1.9.3. Pose
- 1.10. Mani
 - 1.10.1. La costruzione generale
 - 1.10.2. Umani
 - 1.10.3. *Cartoon*

Modulo 2. Creature fantasy

- 2.1. Draghi e idre
 - 2.1.1. Esempi
 - 2.1.2. Costruzione
 - 2.1.3. Pose ed espressioni
- 2.2. Giganti
 - 2.2.1. Esempi
 - 2.2.2. Costruzione
 - 2.2.3. Pose ed espressioni
- 2.3. Volanti
 - 2.3.1. Anatomia comparata
 - 2.3.2. Costruzione
 - 2.3.3. Pose ed espressioni
- 2.4. Acquatiche
 - 2.4.1. Modifiche rispetto a quelle reali
 - 2.4.2. Costruzione
 - 2.4.3. Pose ed espressioni
- 2.5. Del sottosuolo
 - 2.5.1. Forme geometriche
 - 2.5.2. Sviluppo
 - 2.5.3. Pose ed espressioni
- 2.6. Esseri fatati
 - 2.6.1. Anatomia umana
 - 2.6.2. Costruzione
 - 2.6.3. Pose ed espressioni

- 2.7. Ibridi
 - 2.7.1. Basi
 - 2.7.2. Progettazione
 - 2.7.3. Pose ed espressioni
- 2.8. Esseri demoniaci
 - 2.8.1. Anatomia
 - 2.8.2. Progettazione
 - 2.8.3. Pose ed espressioni
- 2.9. Dei e semidei
 - 2.9.1. Anatomia umana
 - 2.9.2. Costruzione
 - 2.9.3. Pose ed espressioni
- 2.10. Altre creature fantastiche
 - 2.10.1. Esempi
 - 2.10.2. Costruzione
 - 2.10.3. Pose ed espressioni

Modulo 3. Personaggi horror

- 3.1. Vampiri
 - 3.1.1. Anatomia umana
 - 3.1.2. Progettazione
 - 3.1.3. Pose ed espressioni
- 3.2. Il mostro di Frankenstein
 - 3.2.1. Anatomia
 - 3.2.2. Costruzione
 - 3.2.3. Pose ed espressioni
- 3.3. Lupo mannaro
 - 3.3.1. Anatomia comparata
 - 3.3.2. Costruzione
 - 3.3.3. Pose ed espressioni
- 3.4. Mummia
 - 3.4.1. Anatomia umana
 - 3.4.2. Progettazione
 - 3.4.3. Pose ed espressioni

- 3.5. Mostro della palude
 - 3.5.1. Anatomia
 - 3.5.2. Costruzione
 - 3.5.3. Pose ed espressioni
- 3.6. Fantasmi
 - 3.6.1. Esempi
 - 3.6.2. Costruzione
 - 3.6.3. Pose ed espressioni
- 3.7. Zombie
 - 3.7.1. Anatomia umana
 - 3.7.2. Animali zombie
 - 3.7.3. Costruzione e pose
- 3.8. Dott. Jekyll y Mr. Hyde
 - 3.8.1. Anatomia umana
 - 3.8.2. Costruzione
 - 3.8.3. Pose ed espressioni
- 3.9. La morte
 - 3.9.1. Anatomia
 - 3.9.2. Costruzione
 - 3.9.3. Pose ed espressioni
- 3.10. Alieni ed esseri di altre dimensioni
 - 3.10.1. Forme geometriche
 - 3.10.2. Progettazione
 - 3.10.3. Pose ed espressioni



Potrai approfondire la creazione di personaggi fantasy e horror con le numerose letture complementari redatte dallo stesso personale docente

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.



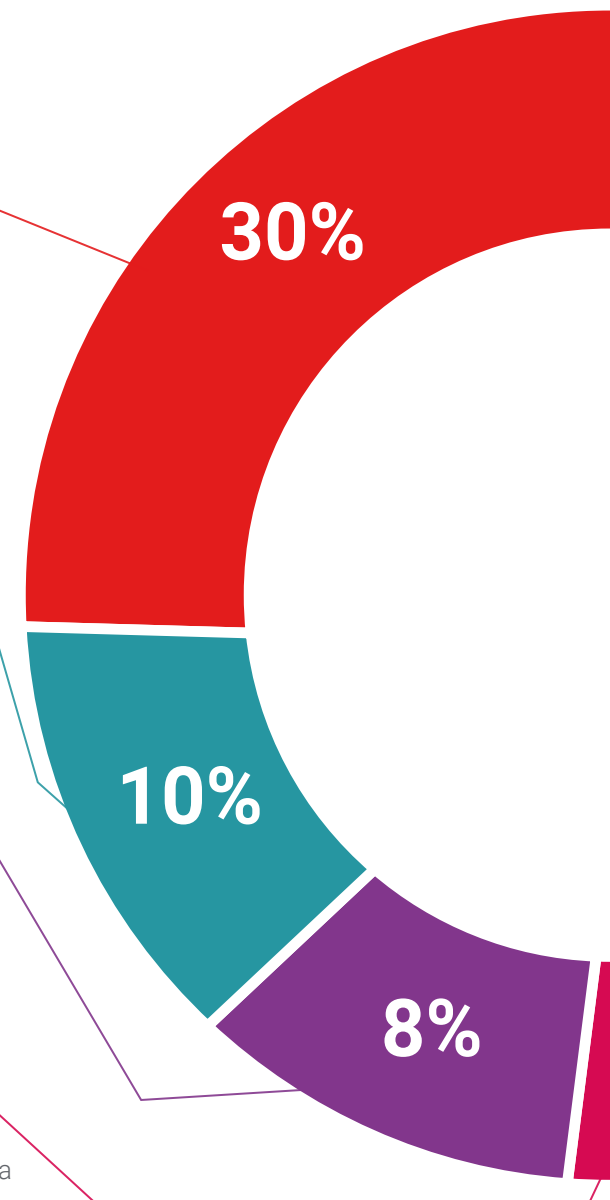
Pratiche di competenze e competenze

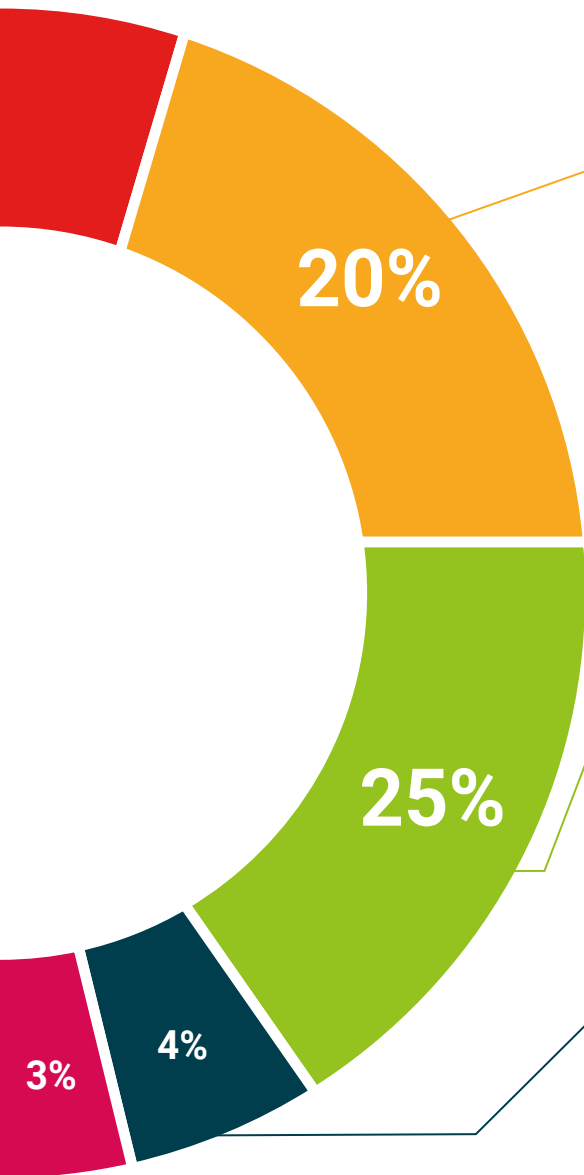
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

L'Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 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 Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'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 Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D**

N. 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 lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Progettazione e Creazione
di Personaggi Horror
e Fantasy in 2D

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

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di Personaggi Horror e Fantasy in 2D

