

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D





Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-props-animali-oggetti-piante-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

Nella narrazione audiovisiva, i personaggi sono al centro della storia. È per questo motivo che di solito si dedicano molte ore alla sezione di progettazione, spesso trascurando l'importanza dell'ambiente, dei *props* e degli oggetti che circondano le scene. Il disegnatore altamente qualificato nella creazione e nella progettazione di questi elementi sarà avvantaggiato nel dare ai personaggi e alle storie la confezione di cui hanno bisogno, migliorando così il proprio percorso professionale. Ecco perché questa qualifica si concentra sulla creazione di tutti i tipi di oggetti e piante in 2D, con un focus specifico su veicoli, accessori, animali e piante, avvalendosi della visione di un personale docente con una vasta esperienza nel campo del design. Il formato del programma è inoltre completamente online, il che consente la massima flessibilità possibile per lo studente.





“

Specializzati nella creazione e nella progettazione di oggetti di scena, animali, piante e oggetti in 2D per acquisire competenze specifiche per la tua carriera”

Essere in grado di disegnare non solo personaggi ricchi di espressioni e personalità, ma anche oggetti e animali con caratteristiche eccezionali è un vantaggio competitivo significativo per qualsiasi creatore. Il lavoro è così specifico che anche all'interno degli stessi reparti di progettazione, nel caso di un team di piccole dimensioni, si presenta il ruolo di *prop designer* o addirittura di *lead prop designer*.

Ciò dimostra quanto queste competenze possano essere determinanti nella carriera professionale di un disegnatore, ed è per questo che TECH ha posto particolare enfasi nel fornire le migliori conoscenze, competenze e chiavi di lettura possibili in questo Esperto Universitario. È stato quindi selezionato un personale docente di altissima qualità, con una vasta esperienza nella progettazione di tutti i tipi di ambienti ed elementi in 2D. La loro competenza, che si concretizza nel contenuto eminentemente pratico del programma, riflette la qualità del materiale didattico a cui lo studente avrà accesso.

Considerando inoltre quanto possa essere difficile per molti disegnatori affrontare un percorso di studi di questo tipo, sono stati eliminati le lezioni in presenza e gli orari prestabiliti. Si tratta quindi di un formato 100% online, in cui è lo studente a decidere come distribuire il proprio carico di studio, adattandolo ai propri interessi professionali o personali come meglio ritiene.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 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 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



Iscriviti subito e non lasciarti sfuggire l'opportunità di svoltare a livello professionale, avvalendoti delle conoscenze di disegnatori esperti"

“

Specializzati in una mansione richiesta, che richiede disegnatori con elevate competenze nella progettazione di armi, armature, veicoli, animali, oggetti e piante”

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.

Approfondisci i numerosi esempi pratici di creazione di oggetti di scena e di oggetti 2D, e contestualizza ampiamente ogni argomento.

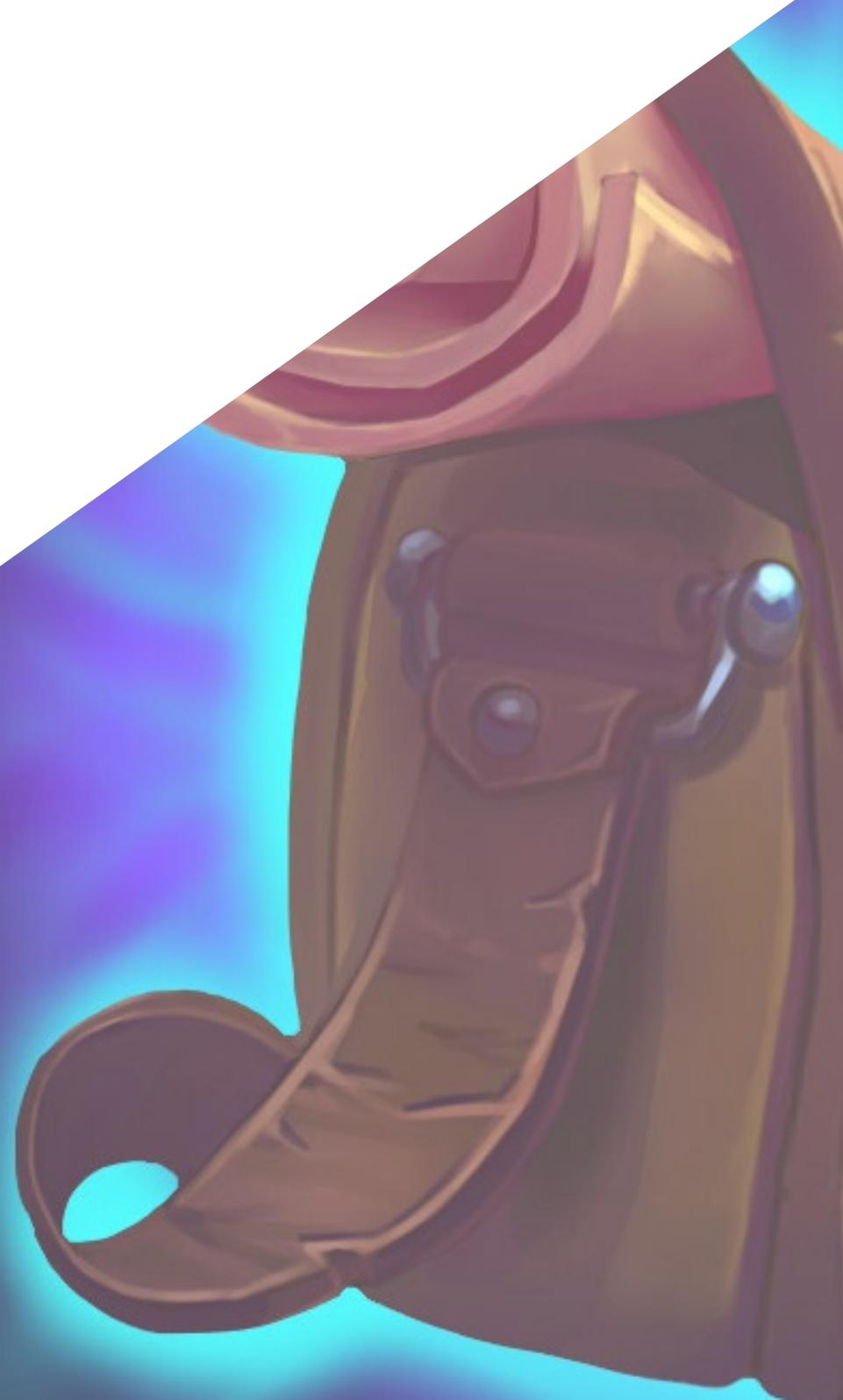
Decidi tu quando, dove e come distribuire il carico didattico, con pieno accesso ai contenuti del corso fin dal primo giorno.



02

Obiettivi

TECH ha fissato una serie di obiettivi molto specifici per questo Esperto Universitario. Al termine del corso, lo studente sarà in grado di analizzare la forma, l'anatomia e la composizione di qualsiasi tipo di oggetto o elemento, interpretando correttamente gli elementi chiave che consentono di progettarlo con il massimo risultato in due dimensioni. Questo è possibile grazie alla meticolosità con cui il personale docente ha redatto tutti i contenuti, ognuno dei quali è focalizzato su un elemento o un tipo di oggetto specifico.





“

Sarai in grado di mettere in pratica ciò che hai imparato fin da subito, poiché avrai a disposizione numerosi esercizi di approfondimento per perfezionare la teoria"



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire gli aspetti chiave della Progettazione e della Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante in 2D
- ◆ Creare tutti i tipi di oggetti con i programmi del settore
- ◆ Promuovere lo sviluppo personale con un approccio completamente aggiornato alla digitalizzazione
- ◆ Sviluppare personaggi specifici in 2D
- ◆ Creare sceneggiature per esprimere idee creative in modo strutturato e conciso

“

I tuoi obiettivi professionali più ambiziosi saranno ancora più a portata di mano dopo aver completato questo Esperto Universitario”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Props. Veicoli e accessori

- ◆ Studiare le fonti di *props* e accessori reali, fantasy e di fantascienza
- ◆ Approfondire la creazione di veicoli come auto, moto e veicoli futuristici o contemporanei
- ◆ Creare armi da taglio, armi da fuoco e armi futuristiche
- ◆ Produrre e integrare i *props* nel videogioco

Modulo 2. Animali

- ◆ Anatomia degli animali: canini, felini, erbivori e grandi mammiferi
- ◆ Studiare la creazione di animali *cartoon* e animali realistici per la loro corretta realizzazione
- ◆ Analizzare gli animali marini, gli uccelli, i rettili, gli anfibi e gli insetti
- ◆ Studiare l'anatomia degli animali preistorici per creare un canone ideale

Modulo 3. Oggetti e piante come personaggi

- ◆ Analizzare le diverse forme di rappresentazione di fiori, ortaggi, frutti e altre piante
- ◆ Studiare le piante esotiche e carnivore
- ◆ Studiare gli alberi: creare radici, tronco e foglie, per trasformarli in personaggi animati
- ◆ Produrre elettrodomestici e veicoli di vario tipo e costruzione

03

Direzione del corso

Poiché la progettazione di *props*, animali, oggetti e piante in 2D richiede conoscenze molto specifiche in questo campo, TECH ha fatto ricorso al miglior personale docente possibile per la realizzazione di tutti i contenuti. Combinando la teoria tecnologica all'avanguardia con le proprie conoscenze pratiche derivanti da anni di esperienza nel settore, il personale docente è riuscito a creare un compendio di informazioni estremamente importanti per il disegnatore. Una volta portato a termine il programma, avrai acquisito la padronanza della creazione di tutti i tipi di *props* ed elementi di scena in 2D.





“

Lascia che professionisti di successo nel campo del design ti forniscano le basi e i segreti del settore per avere successo nella progettazione di oggetti di scena, animali o oggetti 2D"

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

Al fine di promuovere uno studio efficace da parte dello studente, TECH ha messo in pratica la metodologia pedagogica del *relearning* nella realizzazione di questo programma. Ciò significa che i concetti e le procedure più importanti per la progettazione di *props* e di oggetti 2D vengono ripetuti più volte nel corso del programma di studi. Si instaura così un processo di apprendimento molto più naturale e progressivo, in cui il disegnatore non dovrà investire eccessive ore di studio per acquisire le competenze più essenziali.





“

Approfitta della grande quantità di materiale didattico a tua disposizione, avendo a disposizione numerose risorse audiovisive di alta qualità create dallo stesso personale docente"

Modulo 1. Props. Veicoli e accessori

- 1.1. Props
 - 1.1.1. Cos'è un *prop*?
 - 1.1.2. Informazioni generali
 - 1.1.3. Props con peso
- 1.2. Accessori
 - 1.2.1. Accessori e abbigliamento
 - 1.2.2. Accessori reali: mestieri
 - 1.2.3. Accessori fantasy e di fantascienza
- 1.3. Macchine
 - 1.3.1. Classici
 - 1.3.2. Attuali
 - 1.3.3. Futuristiche
- 1.4. Moto
 - 1.4.1. Attuali
 - 1.4.2. Futuristiche
 - 1.4.3. Moto a 3 ruote
- 1.5. Altri veicoli
 - 1.5.1. Terrestri
 - 1.5.2. Aerei
 - 1.5.3. Marittimi
- 1.6. Armi bianche
 - 1.6.1. Tipi e dimensioni
 - 1.6.2. Disegno in base al periodo
 - 1.6.3. Scudi
- 1.7. Armi da fuoco
 - 1.7.1. Lunghe
 - 1.7.2. Corte
 - 1.7.3. Funzionamento; parti mobili
- 1.8. Armi futuristiche
 - 1.8.1. Da fuoco
 - 1.8.2. Di energia
 - 1.8.3. FX delle armi futuristiche

- 1.9. Armature
 - 1.9.1. Classiche e attuali
 - 1.9.2. Futuristiche
 - 1.9.3. Meccanizzate e robotizzate
- 1.10. Props nei videogiochi
 - 1.10.1. Differenze con i *props* dell'animazione
 - 1.10.2. Props e il loro utilizzo
 - 1.10.3. Progettazione

Modulo 2. Animali

- 2.1. Quadrupedi
 - 2.1.1. Anatomia comparata
 - 2.1.2. Realistici e il loro impiego
 - 2.1.3. *Cartoon*
- 2.2. Canini
 - 2.2.1. Anatomia
 - 2.2.2. Progettazione
 - 2.2.3. Pose
- 2.3. Felini
 - 2.3.1. Anatomia comparata
 - 2.3.2. Progettazione
 - 2.3.3. Pose
- 2.4. Erbivori
 - 2.4.1. Ruminanti
 - 2.4.2. Equini
 - 2.4.3. *Cartoon*
- 2.5. Grandi mammiferi
 - 2.5.1. Anatomia comparata
 - 2.5.2. Costruzione
 - 2.5.3. Pose
- 2.6. Marini
 - 2.6.1. Mammiferi
 - 2.6.2. Pesci
 - 2.6.3. Crostacei

- 2.7. Volatili
 - 2.7.1. Anatomia
 - 2.7.2. Pose
 - 2.7.3. *Cartoon*
- 2.8. Rettili e anfibi
 - 2.8.1. Costruzione
 - 2.8.2. Pose
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. Dinosauri
 - 2.9.1. Tipologie
 - 2.9.2. Costruzione
 - 2.9.3. Pose
- 2.10. Insetti
 - 2.10.1. Progettazione
 - 2.10.2. Pose
 - 2.10.3. Confronti

Modulo 3. Oggetti e piante come personaggi

- 3.1. Fiori
 - 3.1.1. Esempi
 - 3.1.2. Costruzione
 - 3.1.3. Pose ed espressioni
- 3.2. Vegetali
 - 3.2.1. Esempi
 - 3.2.2. Costruzione
 - 3.2.3. Pose ed espressioni
- 3.3. Frutta
 - 3.3.1. Esempi
 - 3.3.2. Costruzione
 - 3.3.3. Pose ed espressioni

- 3.4. Piante carnivore
 - 3.4.1. Esempi
 - 3.4.2. Costruzione
 - 3.4.3. Pose ed espressioni
- 3.5. Alberi
 - 3.5.1. Tipologie
 - 3.5.2. Costruzione
 - 3.5.3. Pose ed espressioni
- 3.6. Arbusti
 - 3.6.1. Tipologie
 - 3.6.2. Costruzione
 - 3.6.3. Pose ed espressioni
- 3.7. Oggetti
 - 3.7.1. Esempi
 - 3.7.2. Personalità
 - 3.7.3. Tipologie
- 3.8. Elettrodomestici
 - 3.8.1. Tipologie
 - 3.8.2. Costruzione
 - 3.8.3. Pose ed espressioni
- 3.9. Veicoli
 - 3.9.1. Tipologie
 - 3.9.2. Costruzione
 - 3.9.3. Pose ed espressioni
- 3.10. Altri oggetti
 - 3.10.1. Tipologie
 - 3.10.2. Costruzione
 - 3.10.3. Pose ed espressioni

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 in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D ti 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 Props, Animali, Oggetti e Piante 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 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 Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 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 Props, Animali, Oggetti
e Piante 2D

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

Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D

