

# Corso Universitario

## Progettazione e Creazione di Animali in 2D



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Progettazione e Creazione di Animali in 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 O.**

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-creazione-animali-2d](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-creazione-animali-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

Nel corso degli anni, molti animali sono diventati le mascotte delle principali aziende del settore dei videogiochi; ad esempio, Crash Bandicoot per Sony o Sonic per Sega. Inoltre, ci sono anche animali che compaiono nei videogiochi come compagni di viaggio del protagonista e che hanno lasciato il segno. Questo programma possiede un contenuto esaustivo per la progettazione di animali in 2D. Il tutto, unito a un personale docente altamente qualificato, farà sì che lo studente sviluppi tutte le competenze necessarie.





“

*Lascia il tuo segno creando un personaggio animale che tutti ricorderanno"*

I personaggi animali nei videogiochi possono avere due approcci diversi: uno più realistico e uno da *cartone animato*. Spesso ispirano tenerezza o un certo grado di umorismo nel giocatore/spettatore e tendono ad essere molto popolari tra il pubblico di tutte le età. È vero che a volte appaiono come protagonisti e altre volte il loro ruolo è più secondario, giacché sono inseriti nello scenario proposto o fungono da animale domestico per un altro personaggio. Quel che è certo è che, in ogni caso, non passano inosservati.

Quando si progetta un personaggio animale è importante tenere conto di diversi fattori. Il primo di questi è l'anatomia dell'animale, poiché a seconda della sua specie avrà una fisionomia o un'altra. Se si tratta di un *cartone animato* o di una rappresentazione realistica. O semplicemente le pose che adotterà. In questo programma lo studente imparerà a costruire un personaggio animale da zero, prendendo in considerazione tutti i fattori importanti per ottenere un risultato il più possibile vicino all'idea principale.

Questo Corso Universitario ha tutte le carte in regola per diventare un alleato perfetto per lo studente. Ti permetterà di ampliare le tue conoscenze in questo campo e di sviluppare competenze che ti saranno molto utili in generale. Inoltre, grazie alla metodologia online offerta da TECH, è possibile dedicare al corso il tempo che ognuno preferisce, in base alle proprie possibilità. Lo studente può decidere quando e dove continuare a studiare senza trascurare la propria vita professionale e lavorativa. Le risorse multimediali e la metodologia del *Relearning*, basata sulla ripetizione dei concetti, formano un tandem perfetto che renderà il momento dello studio efficace e arricchente in egual misura.

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

- ◆ L'uso di casi di studio per un apprendimento più pratico
- ◆ I contenuti specializzati sullo sviluppo e sull'animazione dei videogiochi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Implementa tutti i tipi di animali nelle tue creazioni"*

“

*Studia questo programma senza interferenze con altri aspetti della tua vita. La nostra metodologia online ti consentirà di farlo"*

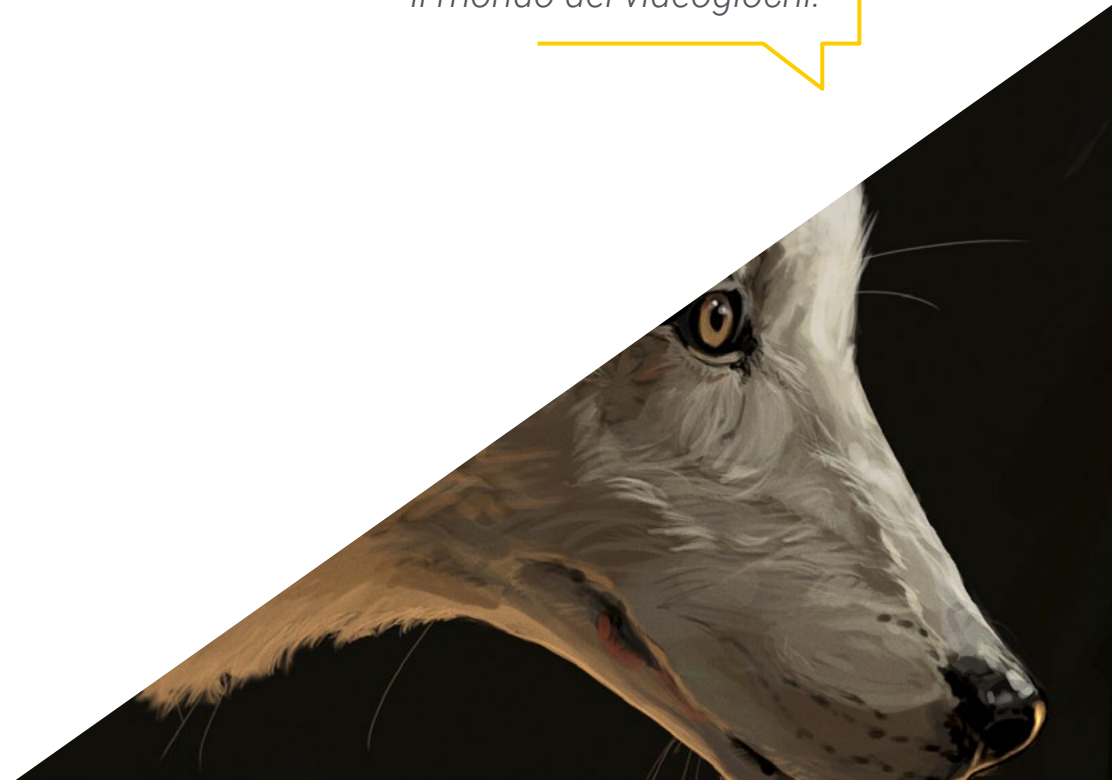
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Sulla nostra piattaforma troverai contenuti multimediali che renderanno l'apprendimento più piacevole e visivo allo stesso tempo.*

*Chi non ricorda Spyro? Progetta il prossimo animale che rivoluzionerà il mondo dei videogiochi.*



# 02 Obiettivi

Questo Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Animali in 2D si pone una serie di obiettivi che mirano a specializzare lo studente nello sviluppo di personaggi della fauna animale. Un altro aspetto degno di nota è che lo studente non solo sarà guidato verso una creazione realistica, ma potrà anche imparare a rappresentare gli animali in formato animato. La loro anatomia, le loro caratteristiche più evidenti e persino le loro pose saranno oggetto di studio e analisi in questo programma.







“

*Questo programma ti porterà a raggiungere i tuoi obiettivi. Al termine sarai in grado di progettare ogni tipo di animale”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Imparare a conoscere l'anatomia di tutti i tipi di animali

“

*Grazie ai contenuti proposti da questo Corso Universitario acquisirai le conoscenze necessarie per progettare tutti i tipi di personaggi del regno animale”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Lavorare con tutta la fauna animale esistente
- ◆ Creare dinosauri
- ◆ Impiegare i metodi dell'anatomia comparata
- ◆ Sviluppare un'ampia gamma di personaggi animali

# 03

## Direzione del corso

Affinché lo studente possa sviluppare correttamente le proprie capacità, è importante avere un buon riferimento che offra una guida sui passi da seguire per ottenere un buon risultato finale. Per questo motivo, TECH ha selezionato diversi professionisti che hanno sviluppato la loro carriera professionale all'interno di prestigiosi progetti internazionali. Lo studente avrà così la possibilità di imparare direttamente da loro, in modo da raggiungere i propri obiettivi e aggiungere nuove caratteristiche al proprio stile.



“

*Lasciati guidare da grandi professionisti  
che hanno le spalle progetti di successo”*

## Direzione



### Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Designer di sfondi e assistente nel cortometraggio vincitore di un Goya "Pollo"
- ◆ Designer di sfondi, storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "Spirit of the forest", "Rughe" e "Phineas e Ferb"
- ◆ Intercalatore e designer presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

## Personale docente

### Dott. Lobo González, Manuel

- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione 12 Pingüinos S.L
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos S.L
- ◆ Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- ◆ Professore presso l'università Complutense di Madrid, nella facoltà di Belle Arti, del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D



# 04

## Struttura e contenuti

Grazie a questo programma, lo studente troverà tutti gli elementi necessari per imparare a progettare e creare animali per i videogiochi. Il ricco programma che compone questo Corso Universitario è costituito da diverse lezioni, che vanno dall'anatomia delle diverse specie animali, fino alla pianificazione dello sviluppo di un dinosauro. Si tratta di un unico modulo suddiviso in 10 sezioni per sviluppare al meglio ogni animale.







“

*Viaggia fino all'Era Mesozoica e  
progetta i dinosauri più impressionanti”*

## Modulo 1. Animali

- 1.1. Quadrupedi
  - 1.1.1. Anatomia comparata
  - 1.1.2. Realistici e il loro uso
  - 1.1.3. *Cartoni Animati*
- 1.2. Canini
  - 1.2.1. Anatomia
  - 1.2.2. Progettazione
  - 1.2.3. Pose
- 1.3. Felini
  - 1.3.1. Anatomia comparata
  - 1.3.2. Progettazione
  - 1.3.3. Pose
- 1.4. Erbivori
  - 1.4.1. Ruminanti
  - 1.4.2. Equini
  - 1.4.3. *Cartoni Animati*
- 1.5. Grandi mammiferi
  - 1.5.1. Anatomia comparata
  - 1.5.2. Costruzione
  - 1.5.3. Pose
- 1.6. Marini
  - 1.6.1. Mammiferi
  - 1.6.2. Pesci
  - 1.6.3. Crostacei





- 1.7. Uccelli
  - 1.7.1. Anatomia
  - 1.7.2. Pose
  - 1.7.3. *Cartoni Animati*
- 1.8. Rettili anfibi
  - 1.8.1. Costruzione
  - 1.8.2. Pose
  - 1.8.3. *Cartoni Animati*
- 1.9. Dinosauri
  - 1.9.1. Tipi
  - 1.9.2. Costruzione
  - 1.9.3. Pose
- 1.10. Insetti
  - 1.10.1. Progettazione
  - 1.10.2. Pose
  - 1.10.3. Siti di confronto

“

*Grazie ai contenuti di questo Corso Universitario, imparerai a progettare tutti i tipi di animali da un punto di vista realistico o più animato"*

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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Animali in 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 Progettazione e Creazione di Animali 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 **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 Progettazione e Creazione di Animali in 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**

Progettazione e Creazione  
di Animali in 2D

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150 O.

# Corso Universitario

## Progettazione e Creazione di Animali in 2D

