

Corso Universitario

Progettazione e Creazione di Oggetti
e Piante come Personaggi in 2D





Corso Universitario Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi in 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 O.**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-creazione-oggetti-piante-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

La creazione e la progettazione della vegetazione in generale e di tutti i tipi di oggetti è un punto molto importante nel processo di ogni game designer. Tanto che possono spaziare dal ruolo di protagonista a quello di complemento di uno scenario che sviluppa la trama principale. Questa specializzazione mette a disposizione un programma esaustivo per imparare a creare elementi e piante. Con l'aiuto di grandi professionisti, gli studenti impareranno a costruirli dall'inizio alla fine, al fine di sviluppare tutte le loro capacità di progettazione e creazione.



“

Aumenta tue conoscenze nel mondo dei videogiochi. Impara a progettare piante e oggetti avvalendoti delle risorse che TECH mette a tua disposizione"

Al giorno d'oggi, molti videogiochi presentano piante o oggetti come protagonisti o antagonisti. Impossibile non ricordare "Fruit Ninja", il cui obiettivo principale era quello di tagliare il maggior numero possibile di frutti con una sciabola. Questo esempio è molto utile se si vuole vedere fino a che punto può arrivare un gioco che ha come unici elementi dei vegetali (la frutta) e degli oggetti (la sciabola). In questo Corso Universitario lo studente si concentrerà su queste due varianti per svilupparle sia in ruoli di primo piano, sia in ruoli secondari o di decorazione all'interno del mondo virtuale.

La cura dei dettagli diventa a volte un compito complicato, ma indubbiamente necessario. L'attenzione ai colori, alle forme e ai dettagli può essere un elemento di differenziazione fondamentale. Per questo motivo, esperti altamente qualificati si occuperanno di trasmettere allo studente tutti i concetti e le competenze necessarie per la progettazione e la creazione di piante e oggetti di altissima qualità.

Questo programma è indirizzato a coloro che desiderano integrare la propria formazione professionale o che vogliono semplicemente saperne di più su questo settore. A tale fine, TECH ha sviluppato una metodologia 100% online che facilita lo studio dello studente. In questo modo, potrà studiare adattando il suo orario in base ai suoi impegni lavorativi e personali. Un'altra peculiarità di questa metodologia è la ripetizione di concetti che, sebbene sembrino già noti, si può dire che siano stati reinventati da questa università. Tali concetti non saranno più ripetuti dallo studente, ma dai docenti per assicurarsi che vengano compresi appieno.

Questo **Corso Universitario in Progettazione e Creazione di Oggetti e Piante come Personaggi 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



Progetta elementi che completano lo spazio in cui si svolge il videogioco. O rendi protagonisti questi elementi"

“

DimENTICATI DEI PROBLEMI DI ORARIO. GRAZIE ALLA METODOLOGIA DI TECH, LO STUDIO NON SOTTRARRÀ TEMPO AI TUOI ALTRI IMPEGNI QUOTIDIANI”

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.

STUDIA LE ESPRESSIONI E LE COSTRUZIONI, A SECONDA DI COSA VUOI CREARE, SE QUALCOSA DI ANIMATO OPPURE DI REALISTICO.

*PIANTE CARNIVORE, FIORI, FRUTTI, ECC.
IL MONDO DELLE PIANTE HA INFINITE
POSSIBILITÀ. SCEGLI COSA VUOI PROGETTARE.*



02

Obiettivi

In questo programma lo studente svilupperà una serie di competenze e abilità che gli permetteranno di progettare tutti i tipi di piante e oggetti che faranno parte di un videogioco. Si lavorerà su piante e ortaggi, ma anche su oggetti o veicoli di uso quotidiano. Al termine di questo Corso Universitario, lo studente sarà altamente qualificato per progettare rappresentazioni grafiche di questi elementi alla perfezione.



“

Immagina di progettare piante o oggetti che assumono vita propria. Questo programma ti consentirà di farlo”



Obiettivi generali

- ◆ Creare tutti i tipi di veicoli e oggetti per l'animazione in 2D
- ◆ Creare personaggi basati su tutti i tipi di vegetali
- ◆ Conoscere a fondo come strutturare, creare e costruire i personaggi

“

Gli obiettivi di questo programma ti renderanno capace di dare vita a qualsiasi oggetto o pianta e di conferirgli una personalità che non lascerà nessuno indifferente”





Obiettivi specifici

- ◆ Trasformare il mondo delle piante in cartoni animati, dando loro personalità
- ◆ Analizzare tutte le varianti per creare personaggi progettati su tutti i tipi di geometrie
- ◆ Adattare le varianti alla progettazione dei personaggi vegetali

03

Direzione del corso

TECH si avvale di docenti altamente qualificati. Ecco perché questo programma collabora con grandi professionisti del settore. Personaggi del mondo del design che possiedono una grande esperienza in questo campo. Sono tutti qualificati per guidare gli studenti nella progettazione e nella creazione di oggetti e piante nel mondo dei videogiochi.





“

Impara cose nuove ogni giorno e lasciati guidare da grandi professionisti. Dai ai tuoi oggetti e alle tue piante il tocco magico di cui hanno bisogno per brillare"

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

Dott. Custodio, Nacho

- ◆ Animatore freelance con 20 anni di esperienza
- ◆ Ha collaborato come animatore in cortometraggi come "Another way to fly", "Kuri" e "Cazatalentos"; serie di Cut out come "Forrito" e "Four and a half friends", serie 3D come "Nivis" e lungometraggi come "Rughe"

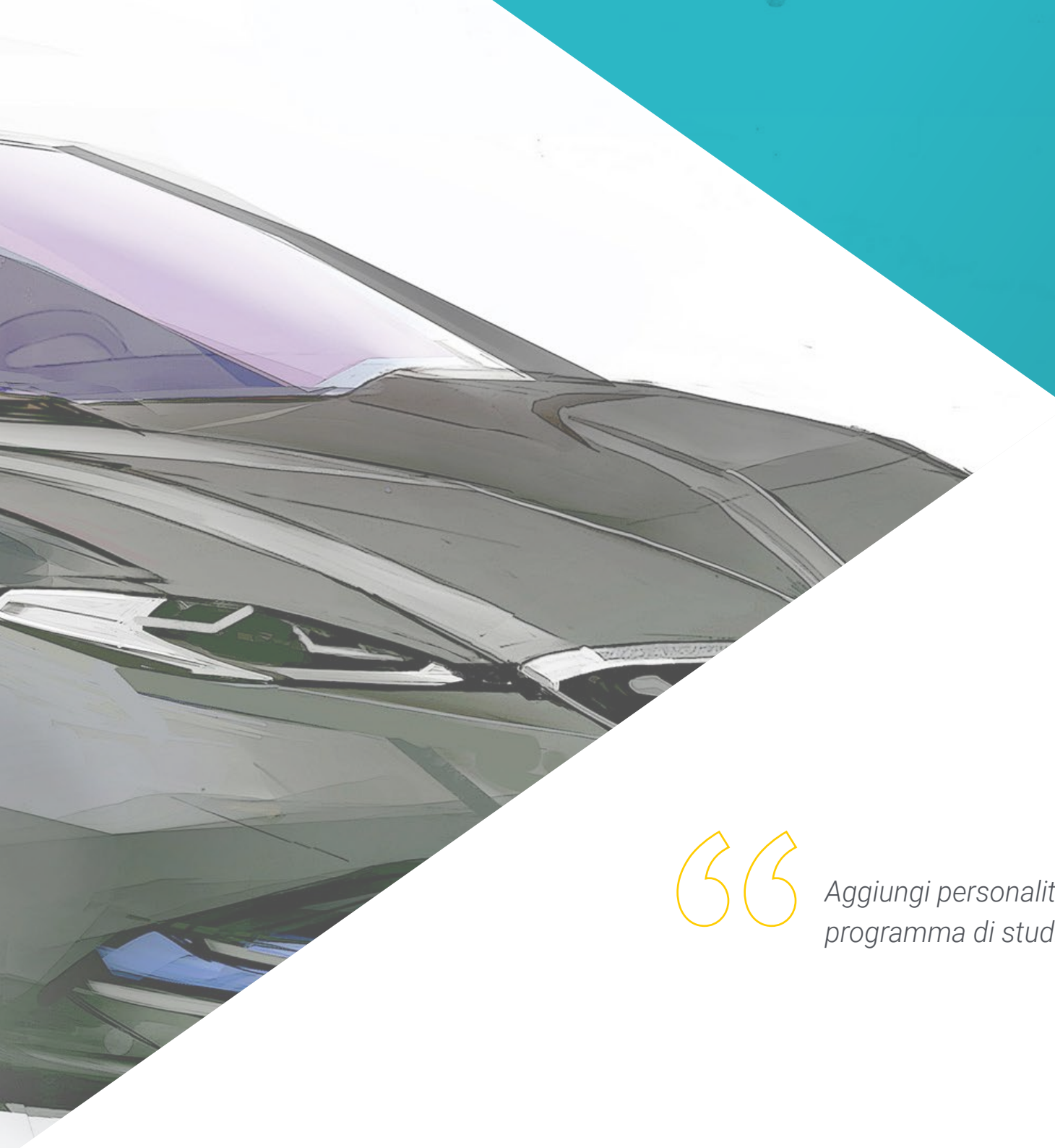


04

Struttura e contenuti

In questo programma è possibile trovare tutti i contenuti necessari per creare e progettare nuovi personaggi, a partire da oggetti e piante. Le possibilità sono infinite e sarà molto facile individuare la personalità più adatta, ma ciò che è davvero importante è imparare a rappresentarle nel modo più corretto possibile. Quale sarà la sua costruzione o quali pose assumerà sono solo alcune delle domande che lo studente risolverà durante questo Corso Universitario.





“

Aggiungi personalità a oggetti e piante seguendo un programma di studi completo”

Modulo 1. Oggetti e Piante come Personaggi

- 1.1. Fiori
 - 1.1.1. Esempi
 - 1.1.2. Costruzione
 - 1.1.3. Pose ed espressioni
- 1.2. Ortaggi
 - 1.2.1. Esempi
 - 1.2.2. Costruzione
 - 1.2.3. Pose ed espressioni
- 1.3. Frutti
 - 1.3.1. Esempi
 - 1.3.2. Costruzione
 - 1.3.3. Pose ed espressioni
- 1.4. Piante carnivore
 - 1.4.1. Esempi
 - 1.4.2. Costruzione
 - 1.4.3. Pose ed espressioni
- 1.5. Alberi
 - 1.5.1. Tipi
 - 1.5.2. Costruzione
 - 1.5.3. Pose ed espressioni
- 1.6. Arbusti
 - 1.6.1. Tipi
 - 1.6.2. Costruzione
 - 1.6.3. Pose ed espressioni





- 1.7. Obiettivi
 - 1.7.1. Esempi
 - 1.7.2. Personalità
 - 1.7.3. Tipi
- 1.8. Elettrodomestici
 - 1.8.1. Tipi
 - 1.8.2. Costruzione
 - 1.8.3. Pose ed espressioni
- 1.9. Veicoli
 - 1.9.1. Tipi
 - 1.9.2. Costruzione
 - 1.9.3. Pose ed espressioni
- 1.10. Altri oggetti
 - 1.10.1. Tipi
 - 1.10.2. Costruzione
 - 1.10.3. Pose ed espressioni

“ Una struttura chiara e concisa è la base per un buon apprendimento. Questo programma ti consentirà di apprendere tutto quello che c'è da sapere, grazie ai suoi esaustivi contenuti”

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.



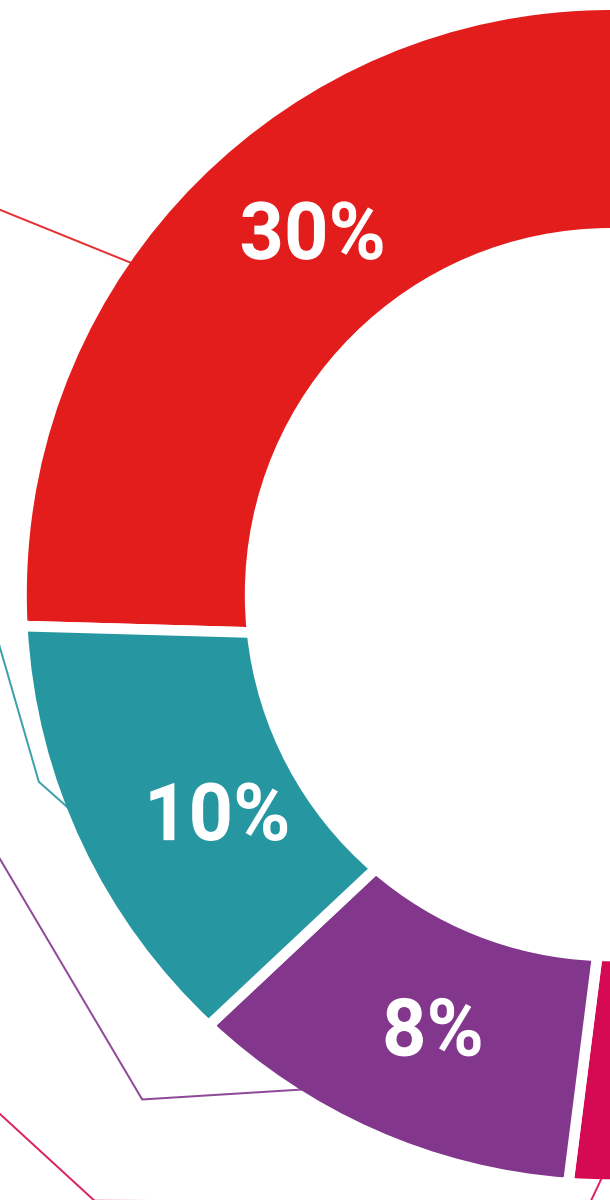
Pratiche di competenze e competenze

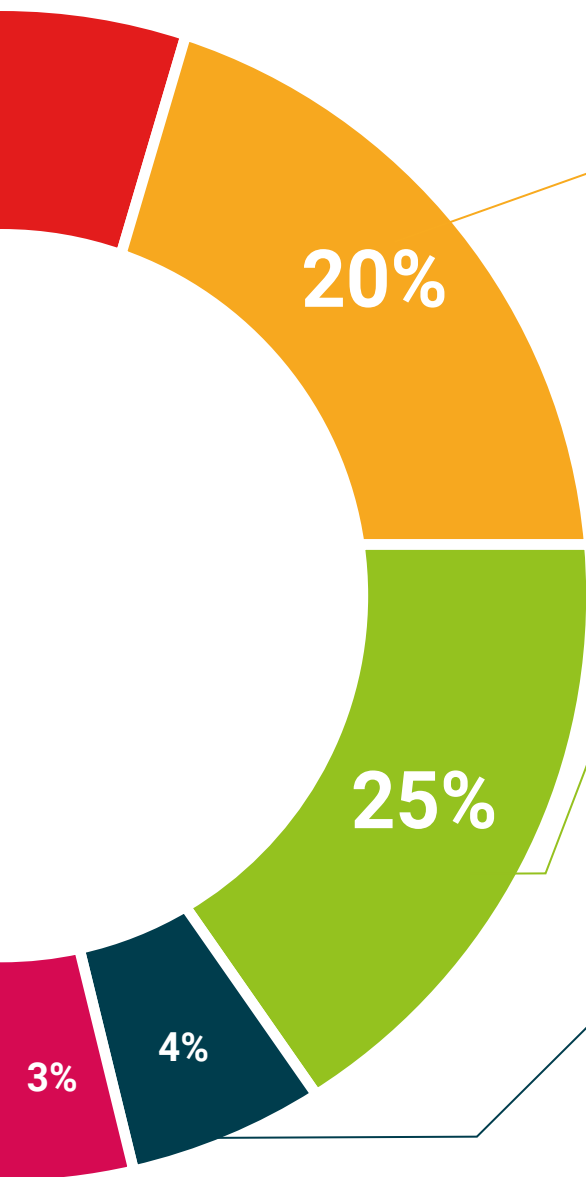
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Oggetti e Piante come Personaggi 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 Oggetti e Piante come Personaggi 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 Oggetti e Piante come Personaggi 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.

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

Corso Universitario
Progettazione e
Creazione di Oggetti
e Piante come
Personaggi in 2D

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150 O.

Corso Universitario

Progettazione e Creazione di Oggetti
e Piante come Personaggi in 2D

