

# Master Privato

## Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi



## Master Privato Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi

Modalità: **Online**

Durata: **12 mesi**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **1.500 o.**

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/master/master-progettazione-creazione-personaggi-2d-animazione-videogiochi](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/master/master-progettazione-creazione-personaggi-2d-animazione-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Competenze

---

*pag. 12*

04

Direzione del corso

---

*pag. 16*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 20*

06

Metodologia

---

*pag. 30*

07

Titolo

---

*pag. 38*

# 01

# Presentazione

La creazione di personaggi è uno dei pilastri fondamentali di ogni studio di videogiochi, tanto è vero che personaggi come Lara Croft, Link o Master Chief sono entrati a far parte della storia e della cultura dell'industria stessa. Per questo motivo, lo sviluppatore di videogiochi deve essere in grado di creare non soltanto personaggi mitici, ma anche creature di ogni tipo, *props* e veicoli che conferiscano al titolo la propria personalità e il proprio carattere. Il presente programma di TECH approfondisce questo importante soggetto, fornendo ai designers le chiavi più importanti per creare, animare e sviluppare i propri personaggi iconici in 2D.





“

*Dalla semplice idea all'esecuzione e alla presentazione finale, avrai una comprensione molto più completa del processo di creazione dei personaggi"*

Il carisma, la personalità e l'atteggiamento di un personaggio, soprattutto se si tratta di un protagonista, hanno un peso molto rilevante per il successo o fallimento dei progetti videoludici. La responsabilità di creare individui o creature che catturino l'attenzione di milioni di giocatori è molto alta, pertanto il designer e il responsabile dell'animazione devono avere competenze all'altezza delle aspettative.

Dal momento che poche lauree si concentrano sulla riproduzione e sullo sviluppo del personaggio da zero, TECH ha voluto creare questo Master Privato con una visione moderna e trasversale. Il programma soddisferà le aspettative dei designers più esigenti, in quanto approfondisce la corretta creazione di personaggi, creature, veicoli, piante e accessori in modo esaustivo, partendo dall'idea di base fino ad arrivare ad una metodologia di lavoro fluida e professionale.

Questo programma rappresenta un'opportunità per ogni artista che desidera dedicarsi alla creazione e all'animazione di personaggi per videogiochi. Supportato da un personale docente di grande prestigio, il programma contiene le chiavi del successo per migliorare le competenze in materia di colore, forme, pose e aspetto delle figure di *cartoni animati* o realistiche.

Inoltre, la didattica del corso di studi si svolge in modalità completamente online, consentendo all'artista di renderla flessibile e di adattarla ai propri ritmi. Senza lezioni presenziali o orari prestabiliti, è la specializzazione ideale per riuscire a conciliare il continuo aggiornamento professionale con le responsabilità lavorative o personali.

Questo **Master Privato in Design e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di tutti i tipi di personaggi animati in 2D
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'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
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Acquisisci le competenze fondamentali per la costruzione di personaggi, animali e props e raggiungi il successo professionale"*

“

*Migliora il tuo portfolio professionale e dimostra che sei in grado di occuparti della creazione di creature, persone ed elementi di ogni tipo”*

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.

*Non dovrai sacrificare nessun aspetto della tua vita. In TECH sei tu che decidi quando, dove e come studiare.*

*Dai classici personaggi dei cartoni animati come quelli di Cuphead, alle creazioni iperrealistiche di The Last of Us 2, sarai in grado di padroneggiare qualsiasi tipo di incarico.*



# 02 Obiettivi

Poiché i personaggi sono una parte fondamentale dello sviluppo di qualsiasi videogioco, l'obiettivo di questo programma è quello di rafforzare ed elevare al massimo le competenze e le abilità dell'artista. Grazie a un programma completo e al supporto di un personale docente di alto livello, lo studente acquisirà una comprensione molto più approfondita e specializzata nella creazione di personaggi in 2D.







“

*Avrai accesso a un intero compendio di contenuti e materiali che ti aiuteranno a raggiungere i tuoi obiettivi più ambiziosi”*



## Obiettivi generali

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Sapere come strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo del portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Creare tutti i tipi di veicoli e oggetti da utilizzare in qualsiasi disciplina di animazione in 2D e 3D
- ◆ Imparare a conoscere 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 i personaggi specifici per i videogiochi in 2D e 3D



*Al termine di questa specializzazione sarai in grado di raggiungere la qualità professionale dei più grandi progetti di videogiochi"*



## Obiettivi specifici

### Modulo 1. Personaggi

- ◆ Conoscere i diversi stili e tecniche di creazione dei personaggi
- ◆ Distinguere tra personaggi *cartoon*, *manga* e realistici
- ◆ Sviluppare la creazione di personaggi animali
- ◆ Approfondire le caratteristiche fisiche, psicologiche e letterarie dei personaggi

### Modulo 2. Costruzione dei personaggi

- ◆ Definire le linee d'azione dei personaggi e le loro forme complesse
- ◆ Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- ◆ Approfondire i personaggi e gli animali dei cartoni animati e come definirli
- ◆ Conoscere la corretta rappresentazione di arti e mani nei diversi tipi di personaggi

### Modulo 3. Model sheet

- ◆ Riconoscere l'importanza di un buon *model sheet* nel flusso di lavoro dell'artista
- ◆ Studiare le espressioni, le pose e le linee guida essenziali nel *model sheet*
- ◆ Approfondire i codici delle bocche e la messa in scena dei personaggi attraverso il *model sheet*
- ◆ Redigere una scheda di valutazione corretta, essenziale nella post-animazione

### Modulo 4. Props. Veicoli e accessori

- ◆ Conoscere i diversi tipi di *props* e accessori reali, fantastici e di fantascienza
- ◆ Approfondire la creazione di auto, moto e veicoli futuristici o contemporanei
- ◆ Sviluppare la capacità di creare armi da taglio, armi da fuoco e armi futuristiche
- ◆ Integrare correttamente i diversi tipi di *props* nel videogioco

### Modulo 5. Animali

- ◆ Studiare le differenze tra animali canini, felini, erbivori e grandi mammiferi
- ◆ Distinguere tra animali realistici e *cartoon* per una loro corretta elaborazione
- ◆ Analizzare altri animali marini, uccelli, rettili, anfibi e insetti
- ◆ Conoscere i dinosauri per la loro corretta animazione, creazione e pose

### Modulo 6. Oggetti e piante come personaggi

- ◆ Approfondire la rappresentazione di fiori, ortaggi, frutti e altri tipi di piante
- ◆ Conoscere esempi e possibili espressioni di piante carnivore
- ◆ Analizzare i tipi di alberi da creare e progettare, nonché il loro possibile ruolo come personaggi
- ◆ Imparare a creare elettrodomestici e veicoli di diverso tipo e costruzione

### Modulo 7. Creature fantastiche

- ◆ Approfondire i diversi tipi di creature fantastiche
- ◆ Differenziare correttamente i diversi tipi di creature volanti, acquatiche e sotterranee
- ◆ Conoscere i diversi tipi di esseri fiabeschi e ibridi, nonché i demoni e i giganti
- ◆ Imparare a rappresentare con più forza gli dei e i semidei

### Modulo 8. Personaggi horror

- ◆ Conoscere l'anatomia dei personaggi horror e le chiavi per una loro corretta rappresentazione
- ◆ Approfondire la creazione e la progettazione di vampiri, lupi mannari e mummie
- ◆ Analizzare figure classiche dell'horror come il mostro di Frankenstein o il dottor Jekyll e Mr. Hyde
- ◆ Conoscere le forme geometriche che definiscono gli esseri extraterrestri o gli alieni

### Modulo 9. Colore

- ◆ Studiare il colore, le sue basi e la teoria della luce e del colore stesso
- ◆ Conoscere le relazioni cromatiche tra temperatura, contrasto ed equilibrio
- ◆ Analizzare la psicologia del colore e il simbolismo di determinati colori
- ◆ Esaminare le applicazioni digitali di tutti i contenuti

### Modulo 10. Videogiochi e personaggi

- ◆ Approfondire l'implementazione dei personaggi nei videogiochi
- ◆ Conoscere le differenze fondamentali tra 2D e 3D
- ◆ Stabilire un proprio stile di personaggi, luci e colori
- ◆ Creare una buona metodologia di lavoro con riferimenti per la modellatura 3D

# 03

## Competenze

Le competenze di qualsiasi artista che voglia lavorare a grandi progetti videoludici devono essere le più elevate possibili, al fine di soddisfare le richieste dei titoli tripla A o di sviluppi indies ad alto budget. Questa specializzazione di Tech fornisce le conoscenze e le competenze appropriate per continuare ad essere all'avanguardia nella creazione e nella progettazione di personaggi per videogiochi.





“

*Questo Master Privato ti consentirà di acquisire una serie di competenze molto ricercate dalle aziende e dagli sviluppatori più importanti del mercato"*



## Competenze generali

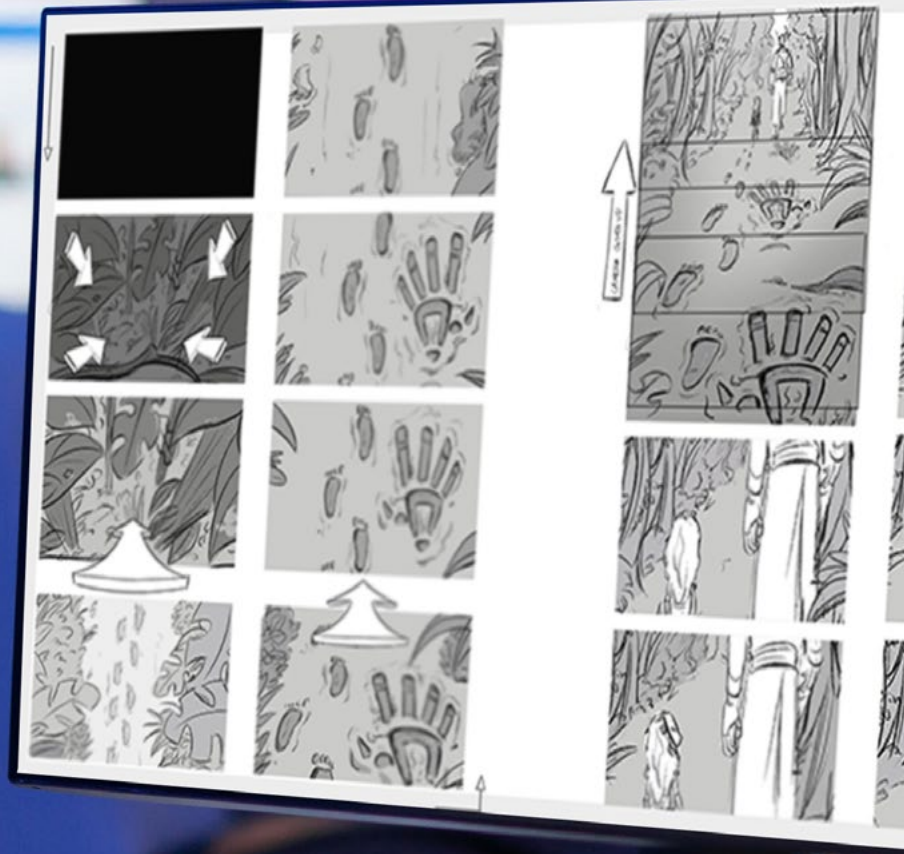
---

- ◆ Conoscere e avere una visione globale della creazione dei personaggi
- ◆ Studiare la riproduzione completa di un progetto
- ◆ Dare personalità e stile ai personaggi e ai *props* creati
- ◆ Essere in grado di gestire in modo professionale gli stili *cartoon*, *fantasy* o *realistici*
- ◆ Comprendere i passi necessarie per creare personaggi, *props* o creature di qualsiasi tipo

“

*Dimostrerai le tue capacità e le tue eccellenti competenze in modo professionale, con un flusso di lavoro impeccabile”*





## Competenze specifiche

- ◆ Creare personaggi basati su vegetali di ogni tipo
- ◆ Creare tutti i tipi di personaggi fantastici
- ◆ Padroneggiare la creazione di personaggi dal primo disegno alla composizione finale
- ◆ Creare una disciplina di lavoro che includa la corretta creazione di un *model sheet*
- ◆ Costruire modelli di veicoli e accessori classici, attuali e futuristici
- ◆ Trasformare gli oggetti vegetali in personaggi animati *cartoon* o realistici
- ◆ Disegnare personaggi fantasy o horror in modo realistico e professionale
- ◆ Conoscere la tavolozza dei colori e la teoria del colore e della luce
- ◆ Differenziare tutti i possibili tipi di animali da creare, compresi i dinosauri
- ◆ Comprendere la metodologia e l'implementazione dei personaggi nei videogiochi

# 04

## Direzione del corso

TECH ha riunito i migliori professionisti, che si sono distinti per i loro meriti accademici e professionali, per la realizzazione di questa specializzazione. Grazie alla loro esperienza nello sviluppo di personaggi per numerosi progetti, il programma di studio fornirà allo studente gli strumenti chiave per raggiungere il successo in questo settore. Tutto questo rappresenta una garanzia di qualità, sia per i contenuti che per la sua attinenza alla realtà del mercato attuale.







“

*Imparerai da professionisti di successo  
gli strumenti chiave che li hanno portati  
ad affermarsi in questo settore”*

## 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 SL
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos SL
- ◆ 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. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinatore della produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I 4 Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamúsicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Professore di Produzione e Sceneggiatura e coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisivi di Madrid)
- ◆ Professore di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e all'U-tad.
- ◆ Conferenziere su temi legati al cinema d'animazione in varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU).
- ◆ Membro dell'Accademia Spagnola delle Arti e Scienze Cinematografiche
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diverse testate
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in diversi programmi di Cadena COPE

### Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborazioni in cartoni animati con lo studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parco Tematico Warner, Kalise-Menorquina, Tre gemelle e una Strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ◆ Progetti di illustrazione e design in Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea

### 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"



*Il nostro personale docente ti fornirà tutte le sue conoscenze in modo che tu sia aggiornato sulle ultime informazioni in materia"*

# 05

## Struttura e contenuti

Al fine di rendere lo studio il più semplice possibile, il corso è stato strutturato in modo conciso e chiaro e lo studente può accedervi in qualsiasi momento. Inoltre, TECH si fonda su una metodologia didattica di successo che garantisce il massimo rendimento. Grazie al *relearning*, lo studente, man mano che avanza nel programma, apprende e migliora le proprie capacità in modo naturale, senza dover investire un gran quantitativo di ore nello studio.



“

*Avrai accesso a una grande quantità di materiale di supporto, tra cui video riassuntivi, letture complementari ed esercizi su ogni parte del programma”*

## Modulo 1. Personaggi

- 1.1. Personaggi
  - 1.1.1. Analisi e sviluppo dei personaggi
  - 1.1.2. Stili e design per zone e culture
  - 1.1.3. Evoluzione dei personaggi verso gli stili attuali
- 1.2. Stili in ogni prodotto
  - 1.2.1. I personaggi da film
  - 1.2.2. I personaggi da serie
  - 1.2.3. I personaggi da 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. Stili pubblicitari nella storia
  - 1.4.2. L'attuale 2D
  - 1.4.3. L'attuale 3D
- 1.5. Analisi dei tipi di personaggi
  - 1.5.1. *Cartoni Animati*
  - 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. L'immagine tipo
  - 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 domestici

- 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 dei personaggi

- 2.1. Forme geometriche
  - 2.1.1. Base
  - 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 di azione
  - 2.2.3. Struttura e arti
- 2.3. Forme complesse
  - 2.3.1. Geometrie combinate
  - 2.3.2. La posa
  - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. L'anatomia
  - 2.4.1. Canone umano classico
  - 2.4.2. Proporzioni
  - 2.4.3. Pose di azione
- 2.5. La testa
  - 2.5.1. Costruzione
  - 2.5.2. Assi
  - 2.5.3. Occhi e parti della faccia



- 2.6. I capelli
  - 2.6.1. Femminile
  - 2.6.2. Maschio
  - 2.6.3. Acconciature
- 2.7. Creazione di personaggi *cartoon*
  - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
  - 2.7.2. Teste ed espressioni
  - 2.7.3. Silhouette e pose
- 2.8. Animali *cartoon*
  - 2.8.1. Animali domestici
  - 2.8.2. Quadrupedi e Uccelli
  - 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. Costruzione generale
  - 2.10.2. Umani
  - 2.10.3. *Cartoni Animati*

### 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 5 cinque posi
  - 3.2.2. Linee guida
  - 3.2.3. Simmetria e non simmetria

- 3.3. Pose
  - 3.3.1. Pose di azione
  - 3.3.2. Interazione con i *props*
  - 3.3.3. Posizione della videocamera nella posa
- 3.4. Espressioni
  - 3.4.1. Neutre
  - 3.4.2. Allegrie
  - 3.4.3. Triste e arrabbiato
- 3.5. Mani
  - 3.5.1. La costruzione
  - 3.5.2. Posizioni e giri
  - 3.5.3. Interrelazione con i *props*
- 3.6. Siti di confronto
  - 3.6.1. Divisione in teste e linee guida
  - 3.6.2. Adattamento degli altri personaggi al protagonista
  - 3.6.3. Interrelazione
- 3.7. Codici delle bocche
  - 3.7.1. Universali standard e complementi
  - 3.7.2. Corrispondere alla fonetica e alla lettura
  - 3.7.3. Neutre, allegre, rabbia, tristezza
- 3.8. *Blinks*
  - 3.8.1. Forme neutre e altre espressioni
  - 3.8.2. La posizione chiusa
  - 3.8.3. Disegni intercalati
- 3.9. Messa in scena
  - 3.9.1. La posizione negli sfondi
  - 3.9.2. Posizione delle videocamere
  - 3.9.3. Interrelazioni
- 3.10. Fogli degli errori
  - 3.10.1. Sies
  - 3.10.2. Noes
  - 3.10.3. Aiuti agli animatori

## Modulo 4. *Props*. Veicoli e accessori

- 4.1. *Props*
  - 4.1.1. Cos'è un *prop*?
  - 4.1.2. Informazioni generali
  - 4.1.3. *Props* con peso nella trama
- 4.2. Accessori
  - 4.2.1. Accessori e costumi
  - 4.2.2. Accessori reali Professioni
  - 4.2.3. Accessori fantasy e di fantascienza
- 4.3. Auto
  - 4.3.1. Classiche
  - 4.3.2. Attuali
  - 4.3.3. Futuristiche
- 4.4. Motociclette
  - 4.4.1. Attuali
  - 4.4.2. Futuristiche
  - 4.4.2. Moto a 3 ruote
- 4.5. Altri veicoli
  - 4.5.1. Terrestri
  - 4.5.2. Aerei
  - 4.5.3. Marittimi
- 4.6. Armi bianche
  - 4.6.1. Tipi e dimensioni
  - 4.6.2. Design per epoca
  - 4.6.3. Scudi
- 4.7. Armi da fuoco
  - 4.7.1. Lunghe
  - 4.7.2. Corte
  - 4.7.3. Funzionamento. Parti mobili



- 4.8. Armi futuristiche
  - 4.8.1. Da fuoco
  - 4.8.2. Di energia
  - 4.8.3. FX delle armi futuristiche
- 4.9. Armature
  - 4.9.1. Classiche e attuali
  - 4.9.2. Futuristiche
  - 4.9.3. Meccanizzate e robotiche
- 4.10. *Props* nei videogiochi
  - 4.10.1. Differenze con i *props* di animazione
  - 4.10.2. *Props* e il loro uso
  - 4.10.3. Disegno

## Modulo 5. Animali

- 5.1. Quadrupedi
  - 5.1.1. Anatomia comparata
  - 5.1.2. Realistici e il loro uso
  - 5.1.3. *Cartoni Animati*
- 5.2. Canini
  - 5.2.1. Anatomia
  - 5.2.2. Disegno
  - 5.2.3. Pose
- 5.3. Felini
  - 5.3.1. Anatomia comparata
  - 5.3.2. Disegno
  - 5.3.3. Pose
- 5.4. Erbivori
  - 5.4.1. Ruminanti
  - 5.4.2. Equini
  - 5.4.3. *Cartoni Animati*
- 5.5. Grandi mammiferi
  - 5.5.1. Anatomia comparata
  - 5.5.2. Costruzione
  - 5.5.3. Pose
- 5.6. Marini
  - 5.6.1. Mammiferi
  - 5.6.2. Pesci
  - 5.6.3. Crostacei
- 5.7. Uccelli
  - 5.7.1. Anatomia
  - 5.7.2. Pose
  - 5.7.3. *Cartoni Animati*
- 5.8. Rettili anfibi
  - 5.8.1. Costruzione
  - 5.8.2. Pose
  - 5.8.3. *Cartoni Animati*
- 5.9. Dinosauri
  - 5.9.1. Tipi
  - 5.9.2. Costruzione
  - 5.9.3. Pose
- 5.10. Insetti:
  - 5.10.1. Disegno
  - 5.10.2. Pose
  - 5.10.3. Siti di confronto

## Modulo 6. Oggetti e piante come personaggi

- 6.1. Fiori
  - 6.1.1. Esempi
  - 6.1.2. Costruzione
  - 6.1.3. Pose ed espressioni
- 6.2. Ortaggi
  - 6.2.1. Esempi
  - 6.2.2. Costruzione
  - 6.2.3. Pose ed espressioni
- 6.3. Frutti
  - 6.3.1. Esempi
  - 6.3.2. Costruzione
  - 6.3.3. Pose ed espressioni
- 6.4. Piante carnivore
  - 6.4.1. Esempi
  - 6.4.2. Costruzione
  - 6.4.3. Pose ed espressioni
- 6.5. Alberi
  - 6.5.1. Tipi
  - 6.5.2. Costruzione
  - 6.5.3. Pose ed espressioni
- 6.6. Arbusti
  - 6.6.1. Tipi
  - 6.6.2. Costruzione
  - 6.6.3. Pose ed espressioni
- 6.7. Obiettivi
  - 6.7.1. Esempi
  - 6.7.2. Personalità
  - 6.7.3. Tipi
- 6.8. Elettrodomestici
  - 6.8.1. Tipi
  - 6.8.2. Costruzione
  - 6.8.3. Pose ed espressioni



- 6.9. Veicoli
  - 6.9.1. Tipi
  - 6.9.2. Costruzione
  - 6.9.3. Pose ed espressioni
- 6.10. Altri oggetti
  - 6.10.1. Tipi
  - 6.10.2. Costruzione
  - 6.10.3. Pose ed espressioni

## Modulo 7. Creature fantastiche

- 7.1. Draghi e idra
  - 7.1.1. Esempi
  - 7.1.2. Costruzione
  - 7.1.3. Pose ed espressioni
- 7.2. Giganti
  - 7.2.1. Esempi
  - 7.2.2. Costruzione
  - 7.2.3. Pose ed espressioni
- 7.3. Volanti
  - 7.3.1. Anatomia comparata
  - 7.3.2. Costruzione
  - 7.3.3. Pose ed espressioni
- 7.4. Acquatiche
  - 7.4.1. Modifiche di tipo reale
  - 7.4.2. Costruzione
  - 7.4.3. Pose ed espressioni
- 7.5. Sotterranee
  - 7.5.1. Forme geometriche
  - 7.5.2. Sviluppo
  - 7.5.3. Pose ed espressioni

- 7.6. Esseri fiabeschi
  - 7.6.1. Anatomia umana
  - 7.6.2. Costruzione
  - 7.6.3. Pose ed espressioni
- 7.7. Ibridi
  - 7.7.1. Basi
  - 7.7.2. Disegno
  - 7.7.3. Pose ed espressioni
- 7.8. Esseri demoniaci
  - 7.8.1. Anatomia
  - 7.8.2. Disegno
  - 7.8.3. Pose ed espressioni
- 7.9. Dei e semidei
  - 7.9.1. Anatomia umana
  - 7.9.2. Costruzione
  - 7.9.3. Pose ed espressioni
- 7.10. Altre creature fantastiche
  - 7.10.1. Esempi
  - 7.10.2. Costruzione
  - 7.10.3. Pose ed espressioni

## Modulo 8. Personaggi horror

- 8.1. Vampiri
  - 8.1.1. Anatomia umana
  - 8.1.2. Disegno
  - 8.1.3. Pose ed espressioni
- 8.2. Mostro di Frankenstein
  - 8.2.1. Anatomia
  - 8.2.2. Costruzione
  - 8.2.3. Pose ed espressioni

- 8.3. Uomo-lupo
  - 8.3.1. Anatomia comparata
  - 8.3.2. Costruzione
  - 8.3.3. Pose ed espressioni
- 8.4. Mummia
  - 8.4.1. Anatomia umana
  - 8.4.2. Disegno
  - 8.4.3. Pose ed espressioni
- 8.5. Mostro della palude
  - 8.5.1. Anatomia
  - 8.5.2. Costruzione
  - 8.5.3. Pose ed espressioni
- 8.6. Fantasmi
  - 8.6.1. Esempi
  - 8.6.2. Costruzione
  - 8.6.3. Pose ed espressioni
- 8.7. Zombi
  - 8.7.1. Anatomia umana
  - 8.7.2. Zombi animali
  - 8.7.3. Costruzione e pose
- 8.8. Dr. Jekyll e Mr. Hyde
  - 8.8.1. Anatomia umana
  - 8.8.2. Costruzione
  - 8.8.3. Pose ed espressioni
- 8.9. La morte
  - 8.9.1. Anatomia
  - 8.9.2. Costruzione
  - 8.9.3. Pose ed espressioni
- 8.10. Alieni ed esseri di altre dimensioni
  - 8.10.1. Forme geometriche
  - 8.10.2. Disegno
  - 8.10.3. Pose ed espressioni

## Modulo 9. Colore

- 9.1. Basi del colore
  - 9.1.1. Colori primari, secondari e terziari
  - 9.1.2. Il colore digitale e la problematica del colore su schermi e supporti diversi
  - 9.1.3. Il colore e il pigmento
- 9.2. Teoria del colore
  - 9.2.1. Il cerchio cromatico e le sue scale
  - 9.2.2. CMYK e RGB
  - 9.2.3. *Esadecimale e Pantone*
- 9.3. Teoria della luce
  - 9.3.1. La luce e i suoi effetti
  - 9.3.2. Schemi nel cinema di animazione
  - 9.3.3. Qualità fisiche del colore
- 9.4. Relazioni cromatiche
  - 9.4.1. Temperatura
  - 9.4.2. Contrasto, equilibrio
  - 9.4.3. Percezione. Sinestesia
- 9.5. Contrasti e armonie
  - 9.5.1. Peso visuale del colore
  - 9.5.2. Il colore e la musica
  - 9.5.3. Armonie ed equivalenze
- 9.6. Psicologia, simbologia e metafora del colore
  - 9.6.1. Il colore emozionale e simbolico
  - 9.6.2. Il significato del colore nelle diverse culture
  - 9.6.3. Il colore di Goethe
- 9.7. Il colore nella narrazione
  - 9.7.1. Analisi del colore nelle diverse narrazioni
  - 9.7.2. *Color Script*
  - 9.7.3. Progetto
- 9.8. Colore del personaggio sullo sfondo
  - 9.8.1. Ambientazione
  - 9.8.2. Contrasti
  - 9.8.3. Tavolozza dei colori

## 9.9. Applicazione digitale

9.9.1. Strati

9.9.2. Filtri

9.9.3. Texture

## 9.10. Illuminazione

9.10.1. Luci

9.10.2. Ombre

9.10.3. Lucentezza

**Modulo 10. Videogiochi e personaggi**

## 10.1. Personaggi e videogiochi

10.1.1. Analisi dei personaggi nei videogiochi

10.1.2. *Target* del personaggio

10.1.3. Riferimenti

## 10.2. Tipi

10.2.1. 2D-3D

10.2.2. Piattaforme e tipologie

10.2.3. Personaggi pixellati

## 10.3. Metodologia

10.3.1. Pianificazione del lavoro e tipi di documenti

10.3.2. Disegno analitico

10.3.3. Disegnatore di linee e disegnatore di forme

## 10.4. Definire uno stile

10.4.1. Riferimenti e punti chiave

10.4.2. Luce e colore: creando un'atmosfera

10.4.3. Personaggi: personalità e coerenza

## 10.5. 2D tradizionale

10.5.1. Riferimenti

10.5.2. Creazione

10.5.3. Pacchetto di *model sheet*10.6. *Cut out I*

10.6.1. Riferimenti

10.6.2. Metodologia

10.6.3. Costruzione

10.7. *Cut out II*

10.7.1. Colore

10.7.2. *Rig*

10.7.3. Biblioteche

## 10.8. 3D

10.8.1. Riferimenti

10.8.2. Disegno

10.8.3. Costruzione

## 10.9. Personaggi pixellati

10.9.1. Riferimenti e documentazione

10.9.2. Disegno

10.9.3. Pose

## 10.10. Riferimento per la modellazione 3D

10.10.1. Tavolozza dei colori

10.10.2. Texture

10.10.3. Luci e ombre



*Grazie alla migliore tecnologia educativa e metodologia didattica, riuscirai a trarre il massimo beneficio dal tempo che investirai in questa specializzazione"*

06

# 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.



# 07 Titolo

Il Master Privato in Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

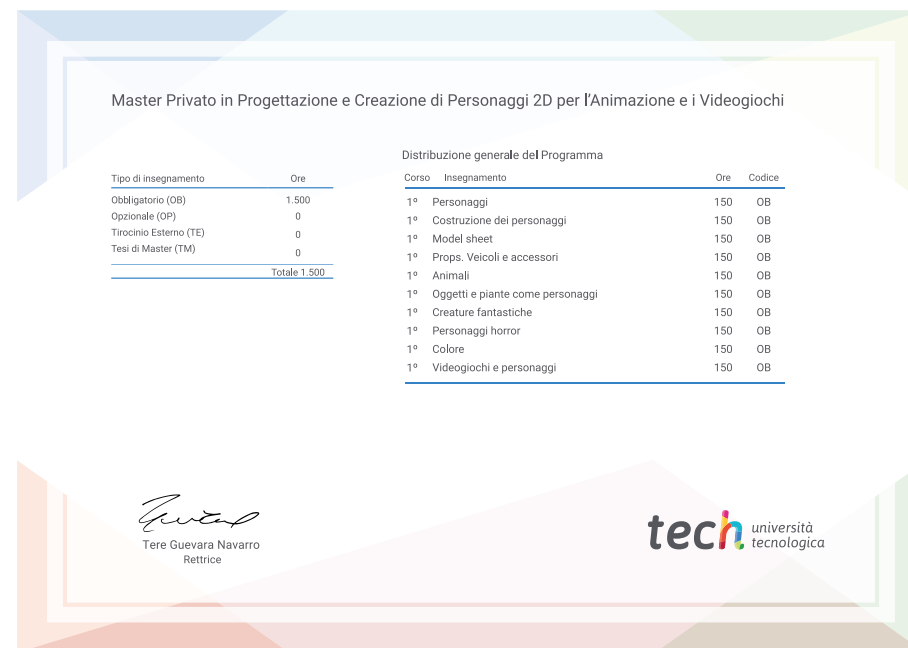
Questo **Master Privato in Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **1.500 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

### Master Privato

Progettazione  
e Creazione di  
Personaggi 2D  
per l'Animazione  
e i Videogiochi

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500 o.

# Master Privato

## Progettazione e Creazione di Personaggi 2D per l'Animazione e i Videogiochi

