

Curso

Design e Criação de Personagens de Terror em 2D





Curso

Design e Criação de Personagens de Terror em 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/disenho/diplomado/disenho-creacion-personajes-terror-2d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O terror é um dos recursos narrativos mais marcantes, utilizado em praticamente qualquer tipo de formato audiovisual e, claro, em produtos 2D. Seja para uma campanha de marketing ou para um videogame, o designer deve estar perfeitamente familiarizado com criaturas como múmias, lobisomens ou vampiros, tão características que fazem parte do patrimônio popular internacional. Com este curso, o aluno terá acesso aos conteúdos elaborados por designers especialistas, que unem sua vasta experiência prática e o que há de mais atual na teoria do setor. Uma oportunidade única de aperfeiçoar o design de personagens de terror com um programa de estudos detalhado e num formato totalmente online, que permite conciliar com outras responsabilidades pessoais e profissionais.





“

Aprofunde conhecimentos na anatomia de fantasmas, zumbis ou morte, melhorando suas poses, design e processo de construção”

De clássicos como o videogame Castlevania ou a série animada Scooby-Doo, o gênero de terror impulsionou vários projetos 2D ao longo da história. Atualmente, personagens como vampiros, zumbis ou alienígenas ainda são usados para criar personagens em um tom aterrorizante ou mesmo humorístico.

O designer profissional deve estar preparado para aceitar encomendas que tenham a ver com as figuras mais reconhecíveis do terror, como lobisomens ou o próprio monstro de Frankenstein. O corpo docente deste programa de estudos reuniu, ao longo de 10 tópicos extensos, conhecimentos teóricos e práticos altamente úteis para maximizar as habilidades do designer ao recriar esses personagens míticos.

Isso permitirá que o profissional comece com vantagem para liderar equipes de design de projetos 2D relacionados ao terror, bem como aprimorar sua própria metodologia de trabalho para atender com mais eficácia os exigentes *Deadlines*. A TECH priorizou a flexibilidade e o conforto do próprio aluno, oferecendo todo o conteúdo 100% online, sem horários ou aulas fixas. Os alunos podem baixar todo o programa de estudos e acompanhá-lo no conforto de seu tablet ou smartphone.

Este **Curso de Design e Criação de Personagens de Terror em 2D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. As características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em criação de todo tipo de personagens 2D
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado.
- ◆ Ênfase particular em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet

“

Destaque-se pela solidez na hora de representar múltiplas figuras de terror 2D, cheias de detalhes e características que você conhecerá graças a este Curso”

“

Conheça perfeitamente as poses, expressões e construções mais comuns nas feras do terror mais conhecidas, incluindo alienígenas, seres dimensionais e monstros do pântano”

Tenha acesso a uma biblioteca de conteúdo repleta de material audiovisual de alta qualidade, elaborado pelos próprios professores.

Escolha onde, quando e como estudar. Na TECH, você toma as decisões mais importantes.

O corpo docente deste programa de estudos conta com profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.



02

Objetivos

Sendo os personagens de terror alguns dos mais recorrentes quando se trata de ilustrar histórias ou produtos audiovisuais de diversos tipos, o profissional que dominar esta área terá uma projeção de trabalho muito maior. Este curso permite que você se especialize no Design e Criação de Personagens de Terror em 2D, dando ao designer as ferramentas e diretrizes mais importantes a serem levadas em consideração para melhorar suas habilidades neste campo artístico tão específico.





“

Alcance seus objetivos de trabalho mais ambiciosos criando personagens de terror assustadores que demonstram sua qualidade e bom trabalho profissional”



Objetivos gerais

- ◆ Incentivar a documentação e a obtenção de referências necessárias para desenvolver um trabalho correto
- ◆ Saber estruturar, criar e construir personagens
- ◆ Aprofundar o desenvolvimento das pastas de modelos necessárias na indústria de animação
- ◆ Analisar o desenvolvimento e criação de personagens de terror

“

Matricule-se hoje e não perca a oportunidade de dar um toque diferenciador ao seu curriculum, incorporando este curso às suas competências”





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer a anatomia dos personagens de terror e as chaves para sua representação correta
- ◆ Aprofundar-se na criação e design de vampiros, lobisomens e múmias
- ◆ Analisar figuras clássicas do terror, como o monstro de Frankenstein ou o Dr. Jekyll e o Mr. Hyde Hyde
- ◆ Conhecer as formas geométricas que definem seres extraterrestres ou alienígenas

03

Direção do curso

O corpo docente responsável de preparar o conteúdo deste Curso foi escolhida pela TECH justamente por sua extensa trajetória profissional. Ao longo de sua carreira, os professores tiveram que criar e ilustrar inúmeros personagens aterrorizantes, razão pela qual eles são grandes conhecedores do assunto, dando a toda a teoria uma abordagem prática e contextual.



“

Tenha acesso a um acompanhamento completamente personalizado e adaptado às suas necessidades, esclarecendo todas as suas dúvidas diretamente com os professores”

Direção



Sr. Francisco Manuel Quilez Jordán

- Designer de fundos e assistente no curta-metragem vencedor de Goya "Pollo"
- Designer de fundos, storyboard, animador e assistente em projetos como "A San Juan Night's Dream", "The Spirit of the Forest", "Wrinkles" e "Phineas and Ferb"
- Insensor e designer na 12 Pinguinos com projetos como "Las Tres Mellizas" ou "Juanito Jones"

Professores

Sr. Manuel Sirgo González

- ♦ Gerente e diretor da produtora 12 Pinguinos SL
- ♦ Gerente e diretor da produtora Cazatalentos SL
- ♦ Membro Acadêmico da Academia Espanhola de Artes e Ciências Cinematográficas
- ♦ Professor da Universidade Complutense de Madrid, na Faculdade de Belas Artes, do curso Desenho experimental e animação 2D



04

Estrutura e conteúdo

Tendo o programa também uma utilidade especial como material de referência, os professores tiveram um cuidado especial na estruturação de todos os seus conteúdos. Escrito de forma detalhada, o designer pode usar o conteúdo programático como um guia de referência em trabalhos futuros, já que o download de todo o conteúdo é gratuito e pode ser feito a qualquer momento durante o programa de estudos.





“

Tenha acesso a um conteúdo educacional de alta qualidade com vários vídeos detalhados, exemplos práticos e leitura adicional sobre personagens de terror em 2D”

Módulo 1. Personagens de terror

- 1.1. Vampiros
 - 1.1.1. Anatomia humana
 - 1.1.2. Desenho
 - 1.1.3. Poses e expressões
- 1.2. Monstro de Frankenstein
 - 1.2.1. Anatomia
 - 1.2.2. Construção
 - 1.2.3. Poses e expressões
- 1.3. Homem lobo
 - 1.3.1. Anatomia comparativa
 - 1.3.2. Construção
 - 1.3.3. Poses e expressões
- 1.4. Múmia
 - 1.4.1. Anatomia humana
 - 1.4.2. Desenho
 - 1.4.3. Poses e expressões
- 1.5. Monstro do pântano
 - 1.5.1. Anatomia
 - 1.5.2. Construção
 - 1.5.3. Poses e expressões
- 1.6. Fantasmas
 - 1.6.1. Exemplos
 - 1.6.2. Construção
 - 1.6.3. Poses e expressões
- 1.7. Zumbis
 - 1.7.1. Anatomia humana
 - 1.7.2. Zumbis animais
 - 1.7.3. Construção e poses



- 1.8. Dr. Jekyll e Mr. Hyde
 - 1.8.1. Anatomia humana
 - 1.8.2. Construção
 - 1.8.3. Poses e expressões
- 1.9. A morte
 - 1.9.1. Anatomia
 - 1.9.2. Construção
 - 1.9.3. Poses e expressões
- 1.10. Alienígenas e seres de outras dimensões
 - 1.10.1. Formas geométricas
 - 1.10.2. Desenho
 - 1.10.3. Poses e expressões

“

Aprofunde-se nos temas que mais lhe interessam e beneficie-se de um ensino progressivo e natural, baseado na metodologia pedagógica Relearning”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.





Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O “Learning from an expert” fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



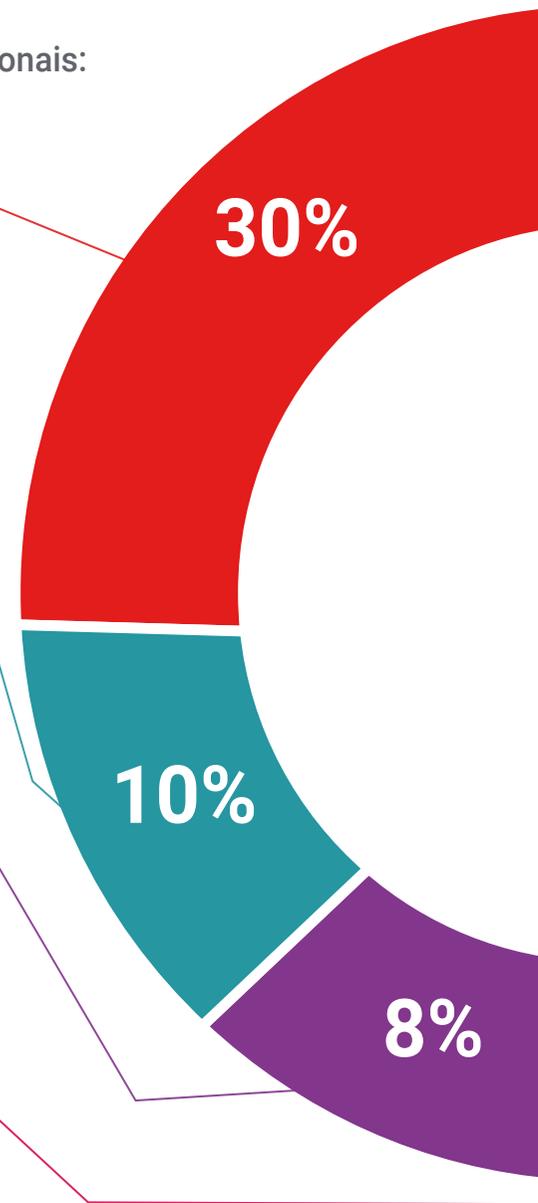
Práticas de habilidades e competências

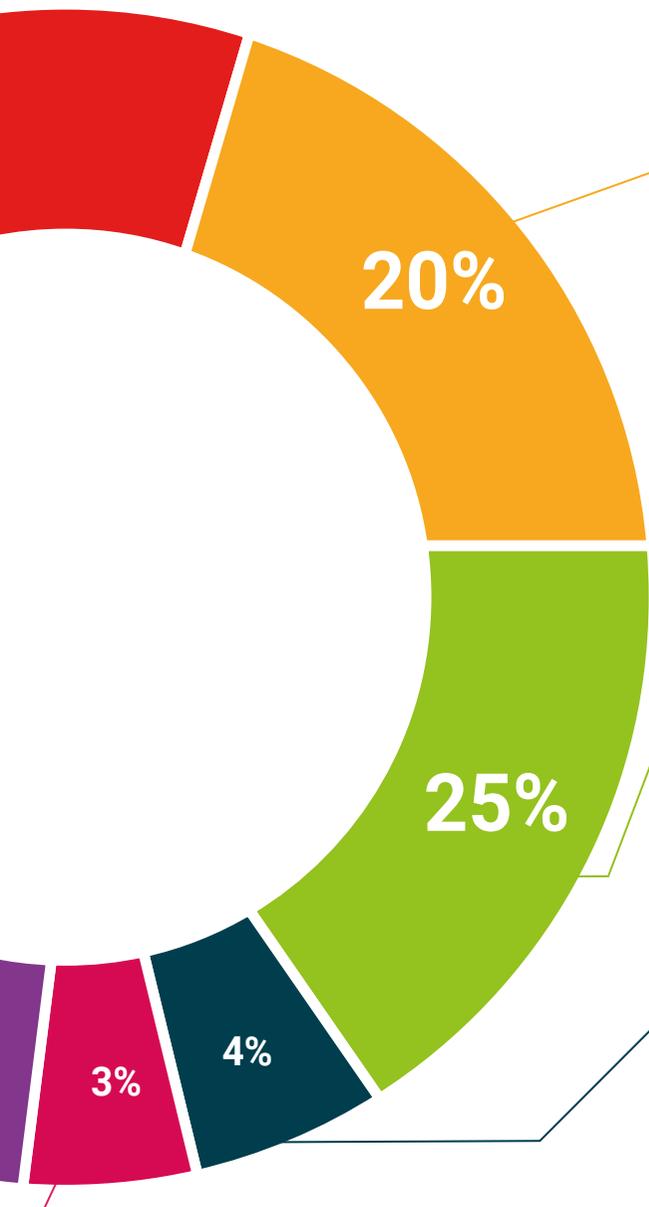
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Design e Criação de Personagens de Terror em 2D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Design e Criação de Personagens de Terror em 2D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado correspondente ao **Curso**, emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Design e Criação de Personagens de Terror em 2D**

N.º de Horas Oficiais: **150 h.**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso

Design e Criação
de Personagens
de Terror em 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Design e Criação de Personagens de Terror em 2D

