

# Master Privato

## Disegno e Creazione di Personaggi 2D





## Master Privato Disegno e Creazione di Personaggi 2D

- » Modalità: **online**
- » Durata: **12 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

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

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Competenze

---

*pag. 14*

04

Direzione del corso

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

06

Metodologia

---

*pag. 32*

07

Titolo

---

*pag. 40*

# 01

# Presentazione

Lo sviluppo dei personaggi in 2D ha subito una notevole evoluzione negli ultimi anni. Il continuo miglioramento delle tecniche di animazione e il successo clamoroso di serie in 2D come Rick & Morty o Bojack Horseman hanno incrementato la domanda di professionisti altamente qualificati in questo campo. I migliori disegnatori 2D sanno come gestire l'intero processo di creazione dei personaggi, dalla semplice fase di ideazione e di realizzazione del *model sheet* fino all'implementazione del colore o del tema specifico del genere. Questo programma accademico si concentra sulle competenze e sulle abilità che i disegnatori devono maturare per realizzare i migliori progetti, avvalendosi dell'esperienza professionale di un personale docente altamente qualificato nel settore del disegno. Si tratta di un'opportunità perfetta per promuovere fin da subito la propria carriera, in quanto il formato è al 100% online e si concentra esclusivamente sul potenziamento delle competenze degli studenti.





“

*Potrai acquisire le tecniche di disegno e di creazione necessarie per accedere ai migliori studi di disegno"*

All'interno di un buon lavoro di narrativa, i personaggi hanno un ruolo fondamentale. I protagonisti e gli antagonisti devono trasmettere i sentimenti, il carisma e le caratteristiche che la sceneggiatura stessa richiede loro, compito che spetta al dipartimento di disegno. Inoltre, un disegnatore eccellente deve essere versatile e in grado di adattarsi a tutti i tipi di richieste e stili, che si tratti di *cartoon*, horror o fantasy.

Questo programma di TECH è stato ideato in risposta a questa esigenza, in un'ottica moderna che parte dalla fase di pre-produzione per arrivare all'inserimento del colore. Vengono presi in esame tutti i tipi di personaggi, dagli animali, agli oggetti e persino le piante, oltre ai *props* che spesso li accompagnano. In questo modo, il disegnatore apprenderà a dirigere al meglio progetti complessi e di vasta portata, in cui il disegno dei personaggi riveste un ruolo fondamentale.

Lo studente potrà diventare un artista specializzato nel disegno di personaggi in 2D o addirittura ricoprire il ruolo di *lead character design* in qualsiasi tipo di azienda, dall'ambito dei videogiochi agli studi di produzione audiovisiva. Gli studenti saranno in grado di migliorare le loro competenze fin da subito, grazie alle esercitazioni pratiche e alle simulazioni del programma proposte da uno straordinario personale docente specializzato nella creazione di personaggi e nell'ideazione di progetti su vasta scala.

Il disegnatore avrà inoltre totale libertà nella gestione del tempo di studio, in quanto TECH ha eliminato le lezioni in presenza e gli orari fissi, privilegiando un formato online più flessibile e versatile. L'intero contenuto del corso è disponibile fin dal primo giorno e può essere scaricato e studiato da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet.

Questo **Master Privato in Disegno e Creazione di Personaggi 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di personaggi animati 2D di ogni tipo
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici 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



*Un personale docente specializzato nella creazione di personaggi di tutti i tipi ti insegnerà le tecniche di disegno di maggior successo"*

“

*Riuscirai a distinguerti a livello professionale specializzandoti nel disegno di personaggi e diventando un lead character designer di grande successo”*

Il programma comprende, nel suo personale docente, prestigiosi professionisti che apportano la propria esperienza, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche e università di primo piano.

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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni pratiche professionali che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Potrai decidere dove, quando e come seguire l'intero corso, con la totale flessibilità di conciliarlo secondo i tuoi impegni.*

*Entra a far parte della più grande istituzione accademica online del mondo, usufruisci dei migliori contenuti e del migliore materiale audiovisivo dedicato al Disegno e alla Creazione di Personaggi 2D.*



# 02

## Obiettivi

Tutti i contenuti del programma mirano a potenziare e perfezionare le competenze del disegnatore nel campo della creazione di personaggi 2D, affinché raggiunga una preparazione eccellente. Lo studente potrà approfondire le basi della creazione di un personaggio, a partire dagli stili e dalle tecniche, per poi passare alla corretta stesura di un model sheet ed esplorare le tipologie di personaggi possibili nei moduli successivi. Grazie al programma, lo studente acquisirà una visione molto più completa di ciò che riguarda il disegno di un personaggio e sarà in grado di affrontare l'intero processo in modo dettagliato e professionale.





“

*La metodologia didattica di TECH Università  
Tecnologica ti aiuterà a raggiungere i tuoi obiettivi  
professionali più importanti, con una conoscenza  
e un perfezionamento unici nel mondo del disegno”*



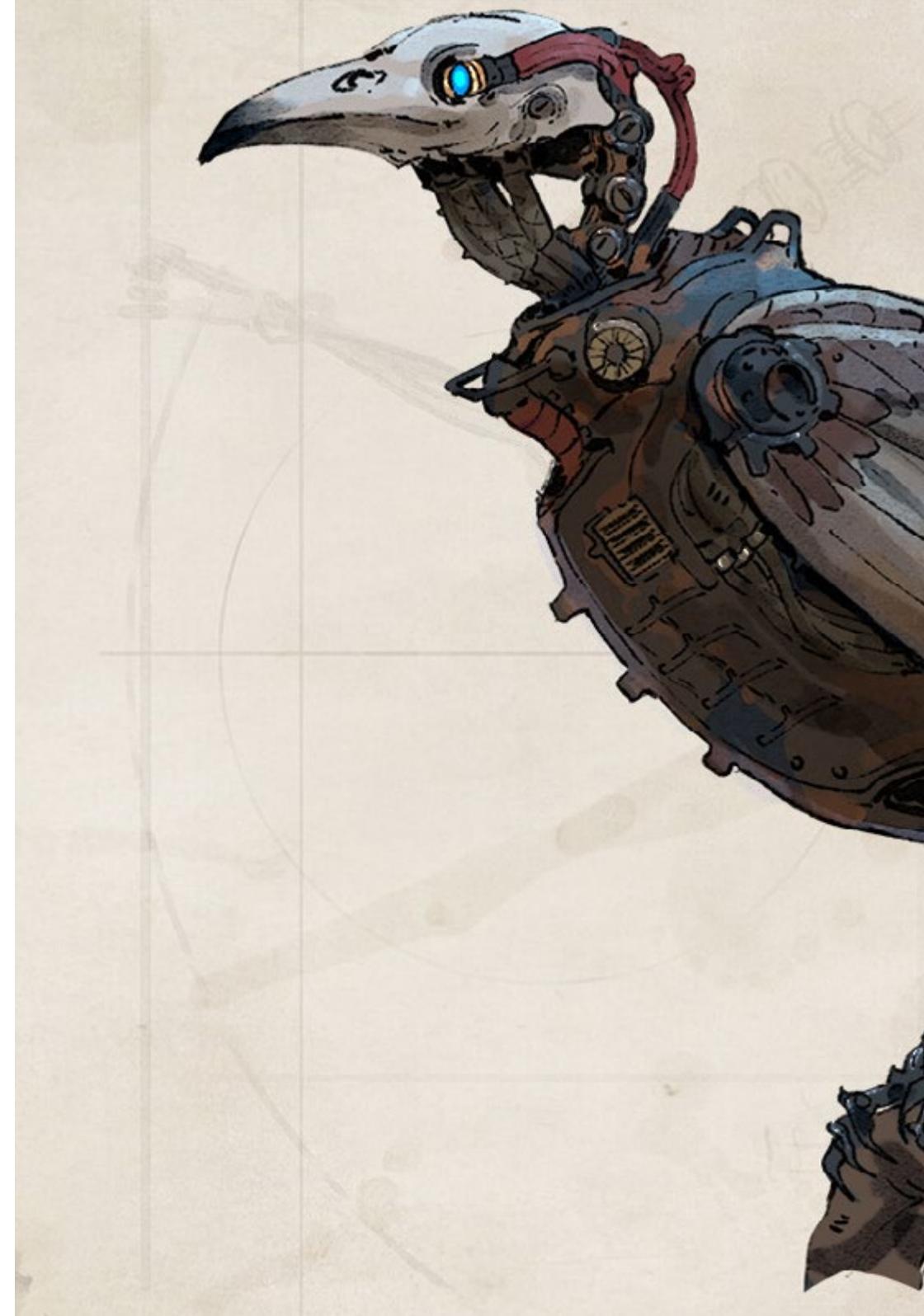
## Obiettivi generali

---

- ◆ Promuovere le attività di documentazione e ricerca di riferimenti necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Saper strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei portfolio di modelli necessari all'industria dell'animazione
- ◆ Creare ogni tipo di veicolo e di oggetto da utilizzare con qualsiasi disciplina di animazione 2D e 3D
- ◆ Conoscere a fondo 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 personaggi specifici per videogiochi 2D e 3D

“

*Potrai assumere il controllo del processo di creazione di personaggi di ogni tipo, che siano terrificanti, fantastici o addirittura antropomorfi"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Personaggi

- ◆ Conoscere i diversi stili e tecniche di creazione dei personaggi
- ◆ Differenziare i personaggi dei *cartoon*, dei *manga* e quelli realistici
- ◆ Studiare la creazione di personaggi del mondo animale
- ◆ Approfondire le caratteristiche fisiche, psicologiche e letterarie dei personaggi

### Modulo 2. Costruzione del personaggio

- ◆ Stabilire le linee d'azione dei personaggi e le loro caratteristiche complesse
- ◆ Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- ◆ Approfondire e definire i personaggi e gli animali dei *cartoon*
- ◆ Riconoscere la corretta rappresentazione di arti e mani in diversi tipi di personaggi

### Modulo 3. *Model sheet*

- ◆ Riconoscere l'importanza di un buon *model sheet* nel corso del lavoro dell'artista
- ◆ Studiare le espressioni, le pose e le linee guida essenziali nel *model sheet*
- ◆ Approfondire il codice della bocca e la messa in scena dei personaggi tramite il *model sheet*
- ◆ Redigere correttamente una scheda dei difetti, necessaria per la successiva animazione

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

- ◆ Conoscere i diversi tipi di *props* e accessori reali, fantasy 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 canidi, felini, erbivori e grandi mammiferi
- ◆ Distinguere tra animali realistici e animali *cartoon* per poterli definire correttamente
- ◆ Analizzare altri animali marini, volatili, rettili, anfibi e insetti
- ◆ Conoscere i dinosauri per la loro corretta animazione, creazione e rappresentazione

#### Modulo 6. Oggetti e piante come personaggi

- ◆ Approfondire la rappresentazione di fiori, ortaggi, frutta e altre piante
- ◆ Conoscere esempi e forme di piante carnivore
- ◆ Analizzare i tipi di alberi da creare e disegnare, nonché il loro possibile ruolo come personaggi
- ◆ Imparare a creare elettrodomestici e veicoli di diverso tipo e struttura

#### Modulo 7. Creature fantastiche

- ◆ Approfondire i diversi tipi di creature fantastiche
- ◆ Distinguere correttamente i diversi tipi di creature volanti, acquatiche e del sottosuolo
- ◆ Conoscere i diversi tipi di esseri fatati e ibridi, nonché i demoni e i giganti
- ◆ Imparare a rappresentare al meglio le divinità e i semidei





### **Modulo 8. Personaggi horror**

- ◆ Conoscere l'anatomia dei personaggi horror e le regole per la loro corretta rappresentazione
- ◆ Approfondire la creazione e il disegno di vampiri, lupi mannari e mummie
- ◆ Analizzare figure classiche del mondo horror come il mostro di Frankenstein o Dott. Jekyll e Mr. Hyde
- ◆ Conoscere le forme geometriche che definiscono gli extraterrestri o alieni

### **Modulo 9. Colore**

- ◆ Studiare il colore, quindi 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 alcuni colori
- ◆ Esaminare le applicazioni digitali di tutti i contenuti

### **Modulo 10. Videogiochi e personaggi**

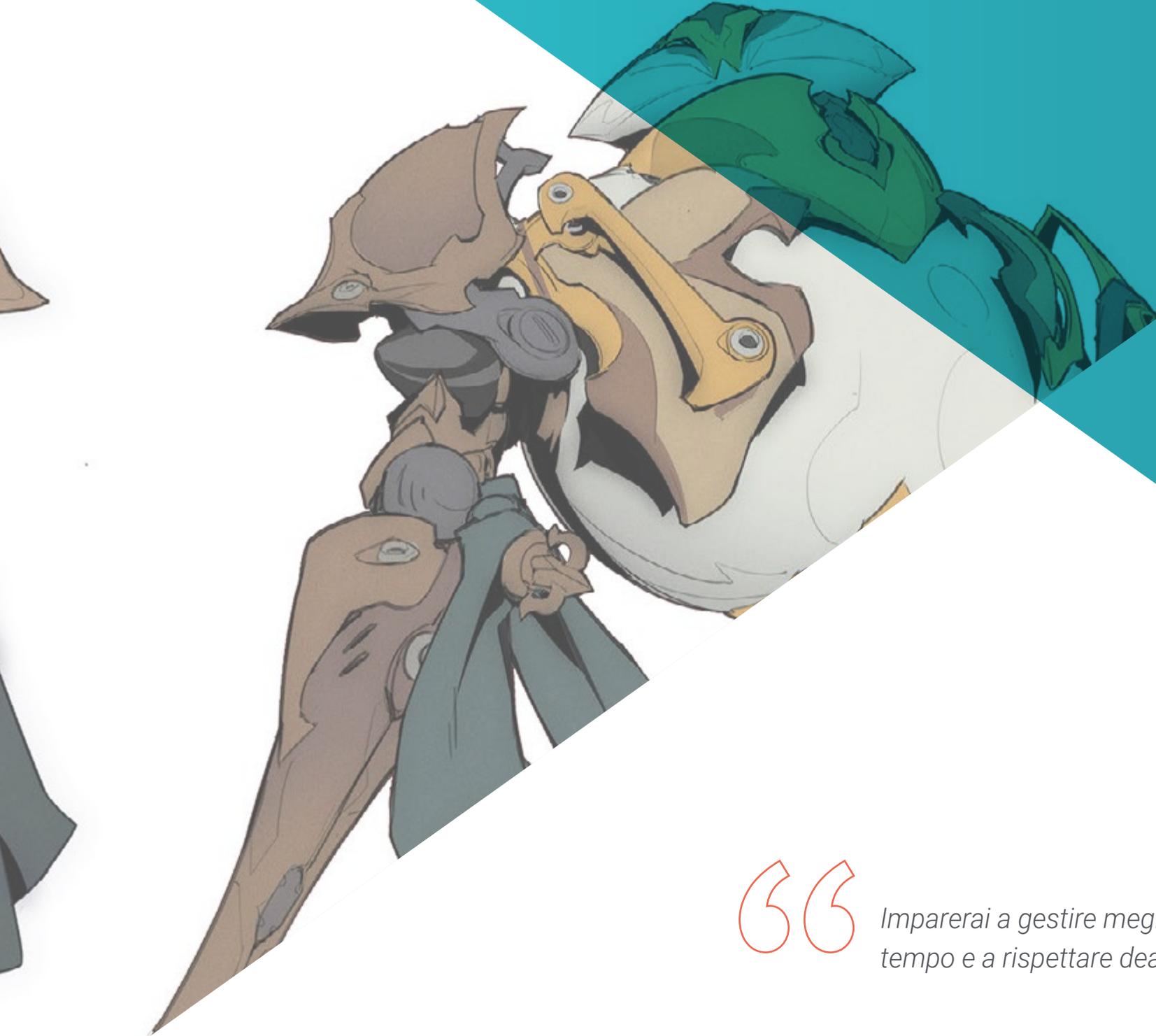
- ◆ Approfondire l'implementazione dei personaggi nei videogiochi
- ◆ Conoscere le differenze fondamentali tra 2D e 3D
- ◆ Stabilire il proprio stile di personaggi, luci e colori
- ◆ Creare una buona metodologia di lavoro con riferimenti per la modellazione 3D

03

# Competenze

Per essere un disegnatore di successo è essenziale perfezionare le proprie abilità artistiche e integrare capacità di gestione del tempo e organizzazione del lavoro. Questo Master Privato permette allo studente di acquisire, in poco tempo e in modo professionale, competenze uniche per eccellere nella realizzazione di personaggi.





“

*Imparerai a gestire meglio il tuo tempo e a rispettare deadline esigenti”*



## Competenze generali

---

- ◆ Conoscere e avere una visione globale della creazione dei personaggi
- ◆ Studiare la pre-produzione 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 le fasi necessarie per creare personaggi, *props* o creature di qualsiasi tipo

“

*Acquisirai le nozioni fondamentali per disegnare personaggi, trasformando semplici idee o bozzetti in personaggi con un proprio stile e una propria personalità”*





## Competenze specifiche

---

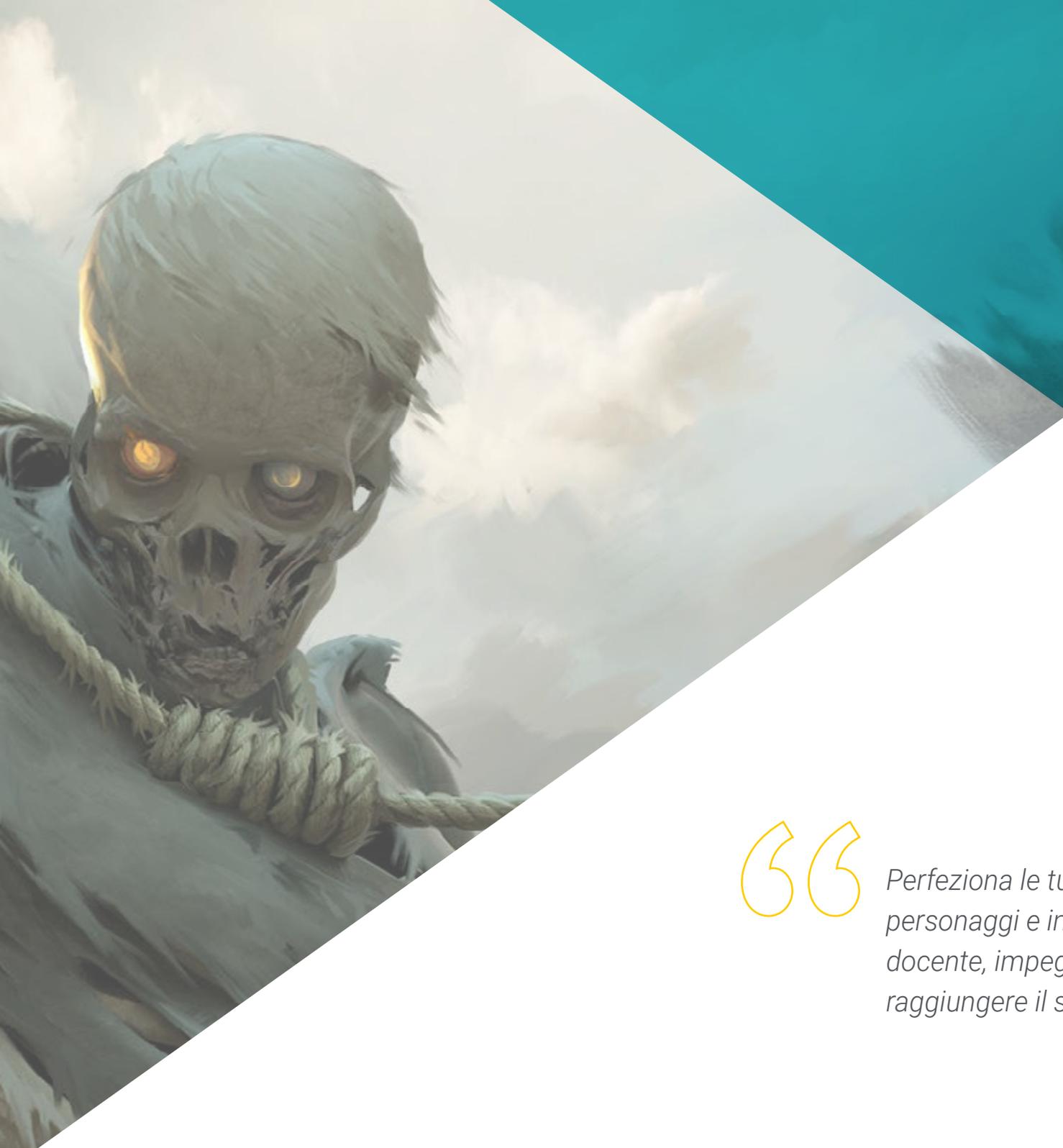
- ◆ Creare personaggi basati su diversi tipi di piante
- ◆ Creare ogni tipo di personaggi fantastici
- ◆ Padroneggiare la creazione di personaggi dal primo bozzetto alla composizione finale
- ◆ Creare una disciplina di lavoro che includa la corretta creazione di un *model sheet*
- ◆ Costruire modelli di veicoli e accessori classici, moderni e futuristici
- ◆ Trasformare gli oggetti vegetali in personaggi animati *cartoon* o realistici
- ◆ Disegnare personaggi fantasy o horror in maniera realistica 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

Per la realizzazione di tutti i contenuti di questo programma ci si è avvalsi di un personale docente con ampia esperienza in tutti i tipi di progetti. Il know-how che il personale docente ha maturato nel corso di molti anni di attività di disegno, traspare in tutti i contenuti del programma. Casi simulati, video dettagliati e riassunti interattivi integrano le più recenti conoscenze teoriche su programmi e tecniche di disegno alle esperienze di successo dei docenti stessi.





“

*Perfeziona le tue abilità nel disegnare personaggi e impara dal miglior personale docente, impegnandoti al massimo per raggiungere il successo professionale"*

## Direzione



### Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Scenografo e assistente nel cortometraggio "Pollo", vincitore del premio Goya
- ♦ Scenografo, disegnatore di storyboard, animatore e assistente in progetti come "Una magica notte d'estate", "El espíritu del bosque-Lo spirito della foresta", "Arrugas-Rughe" e "Phineas e Ferb"
- ♦ Collaboratore e disegnatore presso 12 Pingüinos con progetti come "Tre Gemelle e una Strega" o "Juanito Jones"

## Personale docente

### Dott. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager e direttore della società di produzione 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager e direttore della società di produzione Cazatalentos SL
- ♦ Membro accademico dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema Spagnola
- ♦ Docente del corso di Disegno Sperimentale e Animazione 2D presso l'Università Complutense di Madrid, nella Facoltà di Belle Arti

### Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Collaborazioni con i cartoni animati dello studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Warner Bros Park, Kalise-Minorchina, Tre gemelle e una strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ♦ Progetti di illustrazione e disegno per Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel e Ikea



### **Dott. Delgado Sánchez, Cruz**

- ◆ Coordinatore di produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamusicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Docente di Produzione e Sceneggiatura, Coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisiv di Madrid)
- ◆ Docente di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Disegno, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e presso l'U-tad
- ◆ Relatore di argomenti relativi al cinema d'animazione presso varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membro dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diversi testi
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in vari programmi della Catena COPE

### **Dott. Custodio, Nacho**

- ◆ Animatore freelance con 20 anni di esperienza
- ◆ Ha collaborato in qualità di animatore a cortometraggi come Another way to fly, Kuri e Talent Scout; a serie Cut out come Sex Police e Four and half friends, a serie in 3d come Nivis-amici di un altro mondo e a lungometraggi come Arrugas-Rughe

# 05

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo programma seguono uno schema pedagogico innovativo, basato sulla tecnica del *relearning*, grazie al quale lo studente acquisirà i concetti e le competenze più importanti nel Disegno e nella Creazione di Personaggi 2D. Ripetendo gli argomenti più importanti nel corso del programma, si evita di perdere troppo tempo nello studio, rendendo così più efficace il percorso di apprendimento.





“

*Avrai a disposizione una biblioteca di risorse multimediali di alta qualità, tra cui video di approfondimento, casi di studio, esercizi di riflessione e ulteriori letture"*

## Modulo 1. Personaggi

- 1.1. Personaggi
  - 1.1.1. Analisi e sviluppo dei personaggi
  - 1.1.2. Stili e disegni per regioni e culture
  - 1.1.3. Evoluzione dei personaggi fino agli stili attuali
- 1.2. Stili di ogni prodotto
  - 1.2.1. Personaggi per il cinema
  - 1.2.2. Personaggi per serie tv
  - 1.2.3. Personaggi per 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. Gli stili pubblicitari nella storia
  - 1.4.2. Il 2D oggi
  - 1.4.3. Il 3D oggi
- 1.5. Analisi dei tipi di personaggi
  - 1.5.1. Cartoon
  - 1.5.2. Manga
  - 1.5.3. Realistici
- 1.6. Tipologia
  - 1.6.1. Eroe-antieroe
  - 1.6.2. Cattivo-nemesi
  - 1.6.3. Forzuto-Sempliciotto
- 1.7. Immagine standard
  - 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 da compagnia

- 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 del personaggio

- 2.1. Forme geometriche
  - 2.1.1. Basiche
  - 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 d'azione
  - 2.2.3. Struttura ed estremità
- 2.3. Forme complesse
  - 2.3.1. Geometrie combinate
  - 2.3.2. La posa
  - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. Anatomia
  - 2.4.1. Canone umano classico
  - 2.4.2. Proporzioni
  - 2.4.3. Pose d'azione
- 2.5. La testa
  - 2.5.1. Costruzione
  - 2.5.2. Assi
  - 2.5.3. Occhi e parti del volto

- 2.6. Capelli
    - 2.6.1. Femminili
    - 2.6.2. Maschili
    - 2.6.3. Pettinature
  - 2.7. Creazione di personaggi cartoon
    - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
    - 2.7.2. Teste ed espressioni
    - 2.7.3. Profilo e pose
  - 2.8. Animali cartoon
    - 2.8.1. Animali da compagnia
    - 2.8.2. Quadropedi e volatili
    - 2.8.3. Altri tipi
  - 2.9. Estremità
    - 2.9.1. La Costruzione
    - 2.9.2. Articolazioni
    - 2.9.3. Pose
  - 2.10. Mani
    - 2.10.1. La costruzione generale
    - 2.10.2. Umani
    - 2.10.3. Cartoon
- 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 cinque pose
    - 3.2.2. Linee guida
    - 3.2.3. Simmetrie e non simmetrie
  - 3.3. Pose
    - 3.3.1. Pose d'azione
    - 3.3.2. Interazione con i props
    - 3.3.3. Posizione della telecamera nella posa
  - 3.4. Espressioni
    - 3.4.1. Neutre
    - 3.4.2. Allegre
    - 3.4.3. Tristi e arrabbiate
  - 3.5. Mani
    - 3.5.1. La costruzione
    - 3.5.2. Posizioni e movimenti
    - 3.5.3. Interazione con i props
  - 3.6. Confronti
    - 3.6.1. Divisione in teste e linee guida
    - 3.6.2. Adattamento degli altri personaggi al protagonista
    - 3.6.3. Interazione
  - 3.7. Codici delle bocche
    - 3.7.1. Standard universali e addizionali
    - 3.7.2. Corrispondenze fonetiche e lettura
    - 3.7.3. Neutre, allegre, arrabbiate e tristi
  - 3.8. Blink
    - 3.8.1. Forme neutre e altre espressioni
    - 3.8.2. Posizione chiusa
    - 3.8.3. Gli interstrati
  - 3.9. Messa in scena
    - 3.9.1. Posizione sullo sfondo
    - 3.9.2. Posizione delle telecamere
    - 3.9.3. Interazioni
  - 3.10. Schede dei difetti
    - 3.10.1. Sì
    - 3.10.2. No
    - 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
- 4.2. Accessori
  - 4.2.1. Accessori e abbigliamento
  - 4.2.2. Accessori reali: mestieri
  - 4.2.3. Accessori fantasy e di fantascienza
- 4.3. Macchine
  - 4.3.1. Classiche
  - 4.3.2. Attuali
  - 4.3.3. Futuristiche
- 4.4. Moto
  - 4.4.1. Attuali
  - 4.4.2. Futuristiche
  - 4.4.3. 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. Disegno in base al periodo
  - 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 robotizzate
- 4.10. Props nei videogiochi
  - 4.10.1. Differenze con i props dell'animazione
  - 4.10.2. Props e il loro utilizzo
  - 4.10.3. Disegno

## Modulo 5. Animali

- 5.1. Quadrupedi
  - 5.1.1. Anatomia comparata
  - 5.1.2. Realistici e il loro impiego
  - 5.1.3. Cartoon
- 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. Cartoon
- 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. Volatili
  - 5.7.1. Anatomia
  - 5.7.2. Pose
  - 5.7.3. Cartoon
- 5.8. Rettili e anfibi
  - 5.8.1. Costruzione
  - 5.8.2. Pose
  - 5.8.3. Cartoon
- 5.9. Dinosauri
  - 5.9.1. Tipologie
  - 5.9.2. Costruzione
  - 5.9.3. Pose
- 5.10. Insetti
  - 5.10.1. Disegno
  - 5.10.2. Pose
  - 5.10.3. Confronti

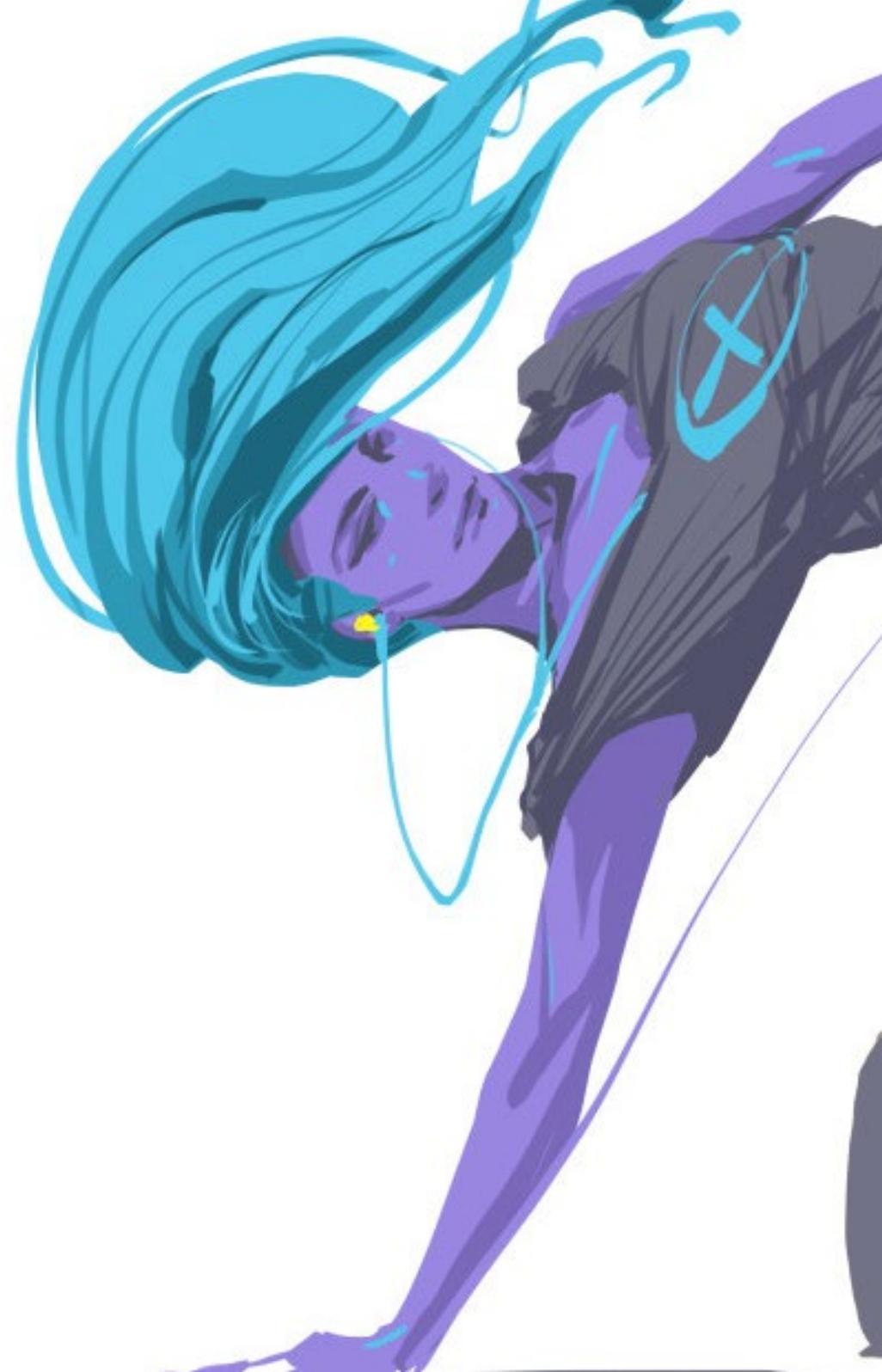
## Modulo 6. Oggetti e piante come personaggi

- 6.1. Fiori
  - 6.1.1. Esempi
  - 6.1.2. Costruzione
  - 6.1.3. Pose ed espressioni
- 6.2. Vegetali
  - 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. Tipologie
  - 6.5.2. Costruzione
  - 6.5.3. Pose ed espressioni
- 6.6. Arbusti
  - 6.6.1. Tipologie
  - 6.6.2. Costruzione
  - 6.6.3. Pose ed espressioni
- 6.7. Oggetti
  - 6.7.1. Esempi
  - 6.7.2. Personalità
  - 6.7.3. Tipologie
- 6.8. Elettrodomestici
  - 6.8.1. Tipologie
  - 6.8.2. Costruzione
  - 6.8.3. Pose ed espressioni
- 6.9. Veicoli
  - 6.9.1. Tipologie
  - 6.9.2. Costruzione
  - 6.9.3. Pose ed espressioni
- 6.10. Altri oggetti
  - 6.10.1. Tipologie
  - 6.10.2. Costruzione
  - 6.10.3. Pose ed espressioni

## Modulo 7. Creature fantastiche

- 7.1. Draghi e idre
  - 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 rispetto a quelle reali
  - 7.4.2. Costruzione
  - 7.4.3. Pose ed espressioni
- 7.5. Del sottosuolo
  - 7.5.1. Forme geometriche
  - 7.5.2. Sviluppo
  - 7.5.3. Pose ed espressioni
- 7.6. Esseri fatati
  - 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. Il mostro di Frankenstein
  - 8.2.1. Anatomia
  - 8.2.2. Costruzione
  - 8.2.3. Pose ed espressioni
- 8.3. Lupo mannaro
  - 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. Zombie
  - 8.7.1. Anatomia umana
  - 8.7.2. Animali zombie
  - 8.7.3. Costruzione e pose
- 8.8. Dott. Jekyll y 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. Nozioni fondamentali sui colori
  - 9.1.1. Colori primari, secondari e terziari
  - 9.1.2. Il colore digitale e il problema 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. Hexadecimal Pantone
- 9.3. Teoria della luce
  - 9.3.1. La luce e i suoi effetti
  - 9.3.2. Schemi nel cinema d'animazione
  - 9.3.3. Qualità fisiche del colore
- 9.4. Rapporti cromatici
  - 9.4.1. Temperatura
  - 9.4.2. Contrasto, equilibrio
  - 9.4.3. Percezione: Sinestesia
- 9.5. Contrasti e armonie
  - 9.5.1. Peso visivo del colore
  - 9.5.2. Colori e musica
  - 9.5.3. Armonie ed equivalenze
- 9.6. Psicologia, simbolismo e metafora del colore
  - 9.6.1. Colore emotivo 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 in 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. Tavolozze di 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. Tipologie
  - 10.2.1. 2D-3D
  - 10.2.2. Piattaforme e tipi
  - 10.2.3. Personaggi pixelati
- 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: creare 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. Librerie

- 10.8. 3D
  - 10.8.1. Riferimenti
  - 10.8.2. Disegno
  - 10.8.3. Costruzione
- 10.9. Personaggi pixelati
  - 10.9.1. Riferimenti e documentazione
  - 10.9.2. Disegno
  - 10.9.3. Pose
- 10.10. Riferimento per la modellazione 3D
  - 10.10.1. Tavolozze di colori
  - 10.10.2. Texture
  - 10.10.3. Luci e ombre



*L'aula virtuale sarà disponibile 24 ore su 24, accessibile in qualsiasi momento, in modo che tutti possano studiare seguendo i propri ritmi"*

# 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 in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



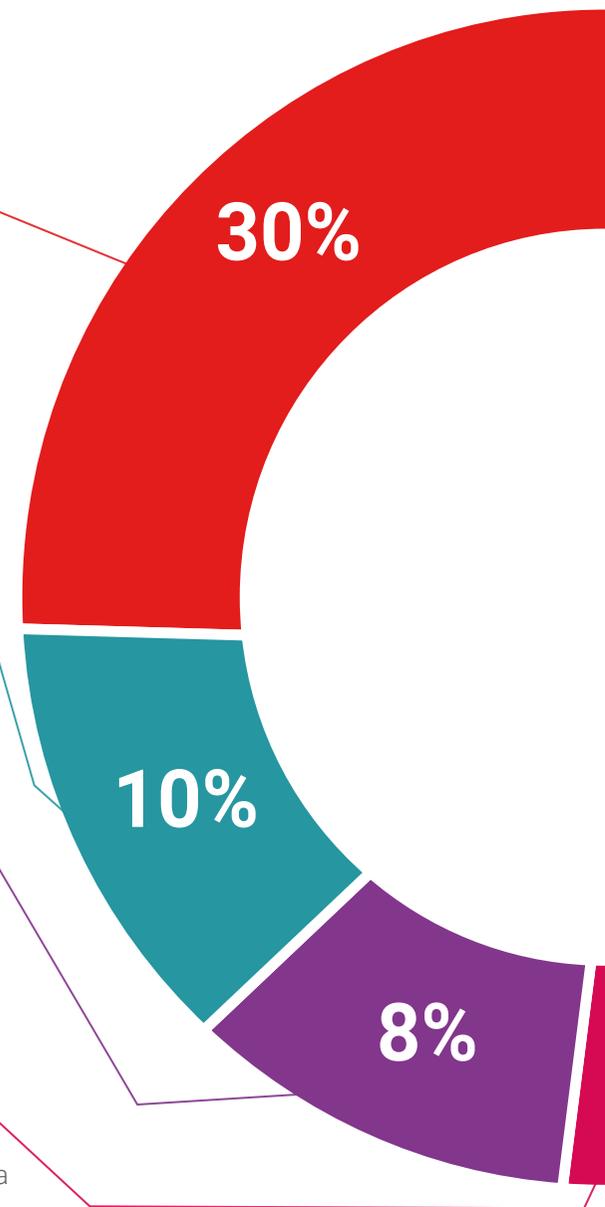
#### Pratiche di competenze e competenze

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



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 07 Titolo

Il Master Privato in Disegno e Creazione di Personaggi 2D ti garantisce, oltre alla formazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso al Master Privato rilasciato dalla TECH Università Tecnologica.



“

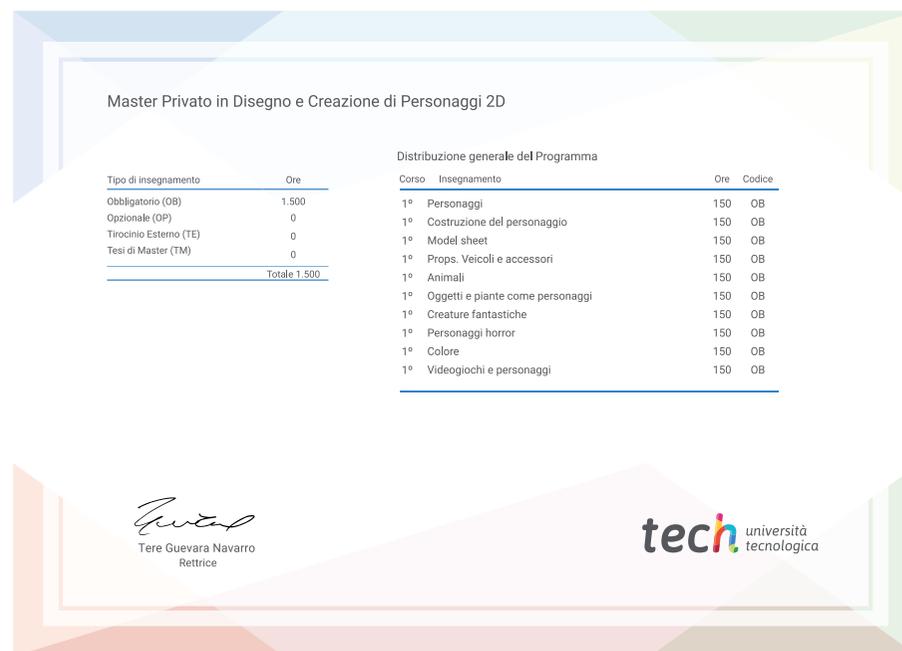
*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Master Privato in Disegno e Creazione di Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato presente sul mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, il suo corrispondente titolo **Master Privato** rilasciato da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** indica 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 Disegno e Creazione di Personaggi 2D**  
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  
Disegno e Creazione  
di Personaggi 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Master Privato

## Disegno e Creazione di Personaggi 2D

