

Corso Universitario

Colore nella Progettazione di Personaggi 2D





Corso Universitario

Colore nella Progettazione di Personaggi 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 O.**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/colore-progettazione-personaggi-2d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

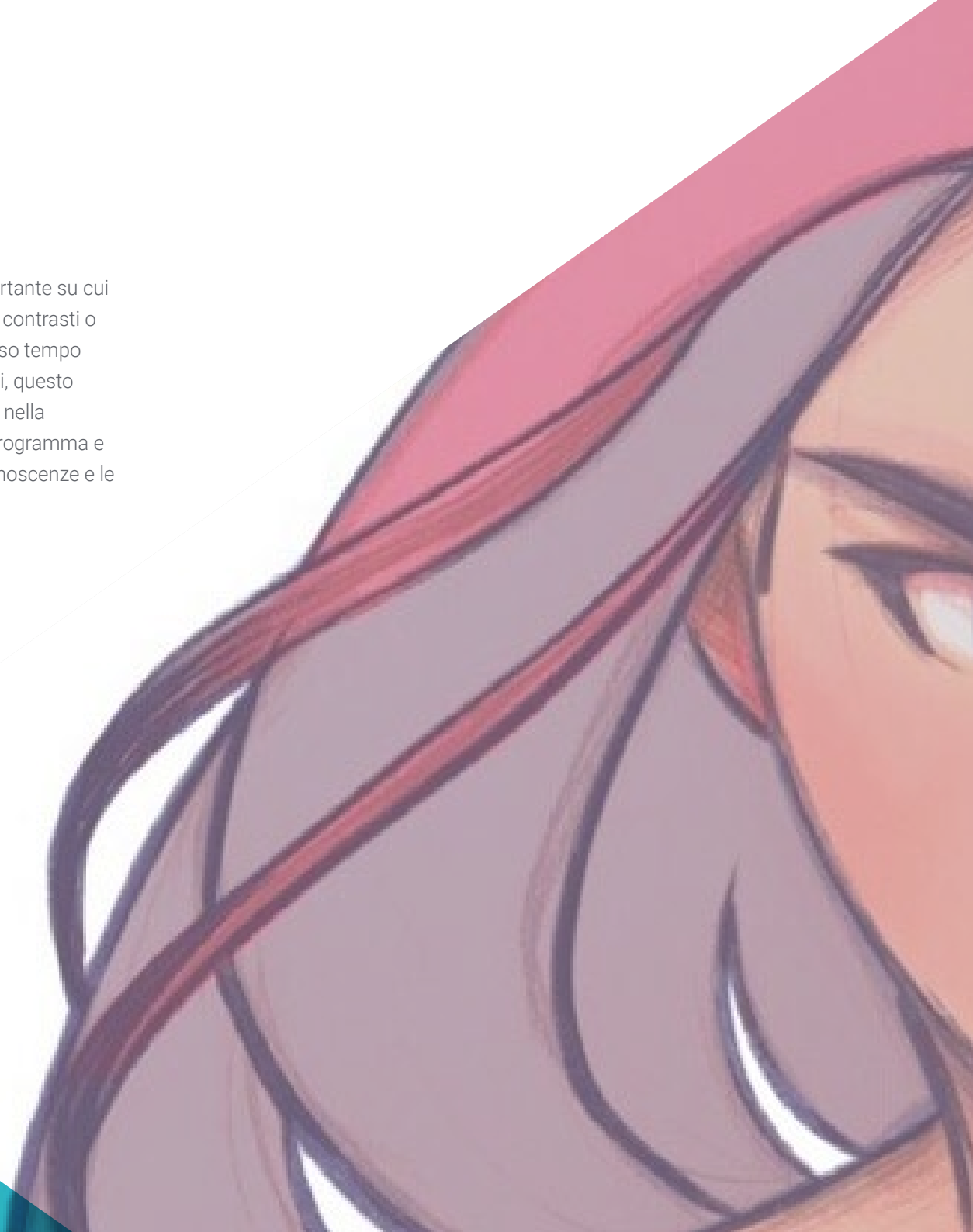
Titolo

pag. 28

01

Presentazione

L'utilizzo dei colori nella progettazione dei personaggi è un aspetto molto importante su cui lavorare per ottenere un buon risultato finale. Attraverso aspetti come la luce, i contrasti o persino la psicologia applicata ai colori, è possibile dare personalità e allo stesso tempo rappresentare uno stato emotivo. Consapevoli dell'importanza di questi aspetti, questo programma si pone l'obiettivo di completare la specializzazione dello studente nella progettazione di personaggi per differenti videogiochi. Grazie a un esaustivo programma e a un personale docente altamente qualificato, lo studente acquisirà tutte le conoscenze e le competenze necessarie per svolgere questo compito.





“

Attraverso diverse combinazioni cromatiche è possibile dare una personalità unica alle proprie creazioni”

Affinché la progettazione e la successiva creazione finale di un personaggio siano corretti, è importante sapere come applicare i colori, oltre a prendere in considerazione altri aspetti come, ad esempio, la luce. I colori trasmettono emozioni e talvolta, aiutano il giocatore a immedesimarsi in sensazioni molto specifiche. L'applicazione dei colori è, in molte occasioni, fondamentale per un buon risultato. Quale gamma cromatica utilizzare? Come lavorare con luci e ombre? Sono alcune delle domande a cui verrà data risposta in questo programma accademico.

Grazie a un personale docente altamente qualificato, questo programma è dotato di tutti gli strumenti necessari affinché lo studente possa adottare i concetti e le tecniche necessarie. Lo studente potrà migliorare le sue abilità nella creazione di personaggi per i videogiochi.

TECH offre una metodologia al 100% online. In questo modo è più facile per lo studente organizzare il proprio tempo di studio e conciliarlo con altre attività personali o lavorative. Un'altra caratteristica notevole di questo programma è il *Relearning*, una tecnica di studio approvata da professionisti, che consiste nella ripetizione dei concetti chiave da parte del docente.

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

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



Preparati a perfezionare i tuoi personaggi facendo un uso professionale dei colori"

“

Questo Corso Universitario sarà la guida definitiva che ti permetterà di sviluppare nuove competenze”

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.

Dai vita alle tue creazioni impiegando diverse tecniche di colorazione.

Amplia le tue conoscenze in questo settore grazie alla nostra metodologia online.



02

Obiettivi

Frequentando questo Corso Universitario, lo studente svilupperà diverse competenze che perfezioneranno le sue conoscenze nel campo della progettazione dei personaggi 2D. Seguendo una struttura chiara e concisa, in cui si trovano tutti i punti più importanti di questo soggetto di studio, i docenti hanno elaborato un programma molto completo. Si lavorerà anche su aspetti come le relazioni cromatiche e l'illuminazione.





“

Applica le diverse tecniche che imparerai in questo programma e gioca con i colori a seconda dello stato d'animo che vuoi rappresentare nei tuoi personaggi”



Obiettivo generale

- ◆ Padroneggiare l'arte di colorare i personaggi creati

“

Seguendo gli obiettivi del programma raggiungerai anche i tuoi. Cogli l'opportunità di affinare le tue abilità nell'arte della progettazione dei personaggi per videogiochi”





Obiettivi specifici

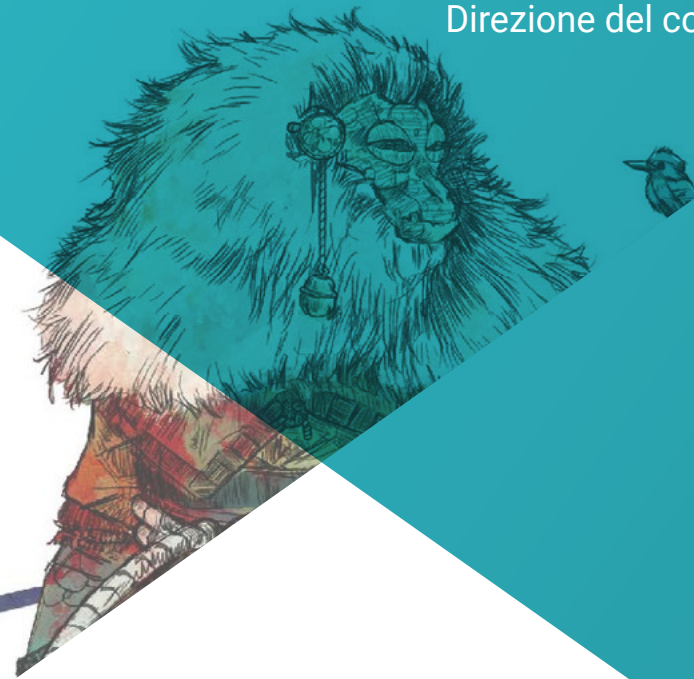
- ◆ Imparare ad applicare la luce, l'ambientazione e le ombre
- ◆ Lavorare il colore e le sue combinazioni
- ◆ Applicare il colore ai personaggi in base alla loro personalità o al loro stato d'animo

03

Direzione del corso

Per l'insegnamento di questa specializzazione, ci avvaliamo di professionisti del mondo dei videogiochi che hanno sviluppato un programma molto completo ed equilibrato. Grazie ad essi, lo studente apprenderà tutti i concetti relativi all'uso dei colori nei processi di creazione dei personaggi.





“

Con una buona padronanza di questo campo, otterrai grandi vantaggi rispetto agli altri designer”

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

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

Personale docente

Dott. Lobo González, Manuel

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



I



II



III



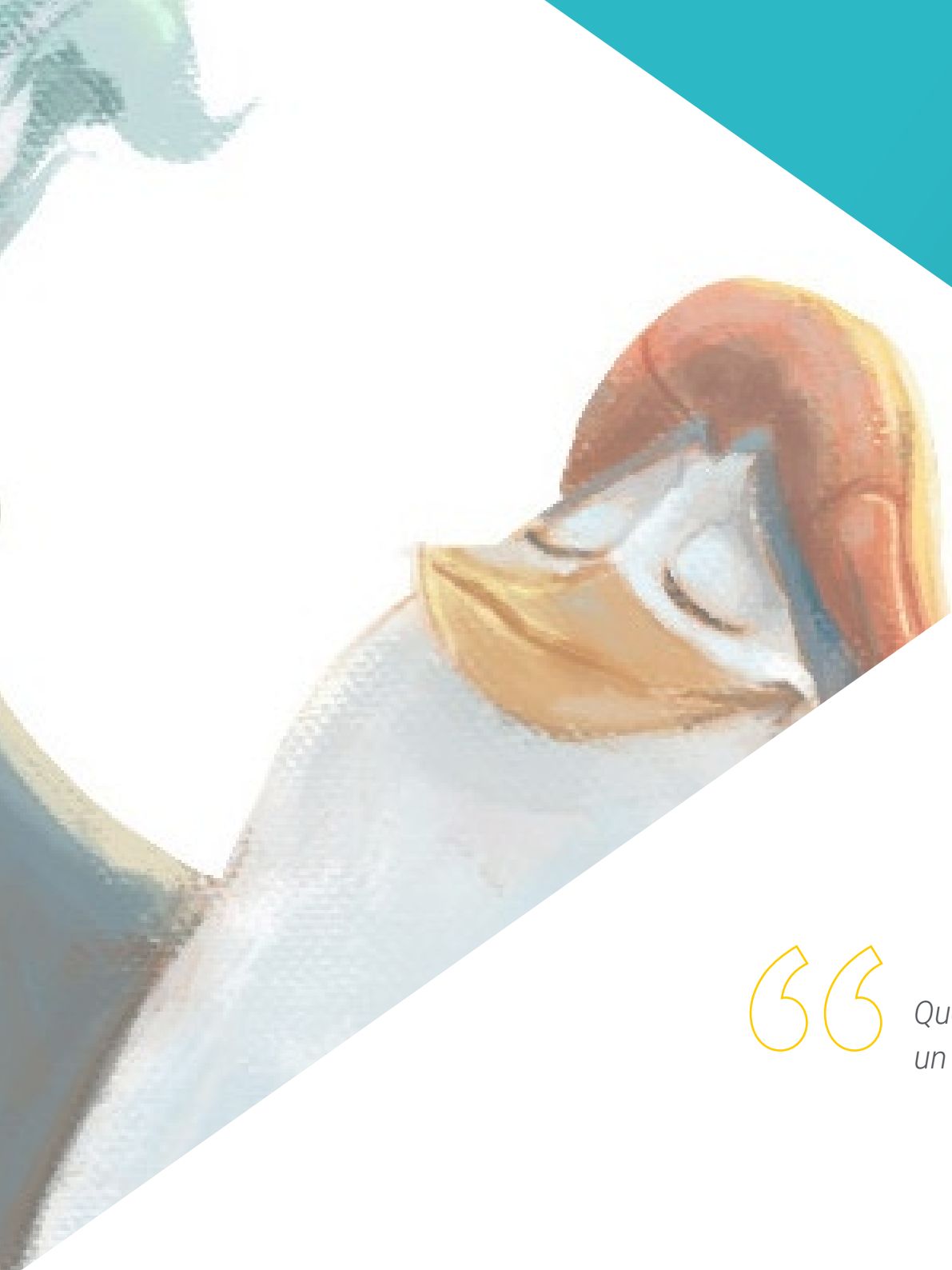
IV

04

Struttura e contenuti

Nell'ambito di questo Corso Universitario lo studente avrà accesso a un ampio archivio, che metterà a sua disposizione il materiale aggiornato sull'uso del colore nei personaggi 2D. TECH garantisce ai suoi studenti materiali di qualità che assicurano un'esperienza di apprendimento completa e di qualità. Tutto questo comprende una struttura che permetterà di lavorare sugli aspetti più importanti e imprescindibili della specializzazione.





“

*Questo programma ti permetterà di diventare
un vero esperto nel settore”*

Modulo 1. Colore

- 1.1. Basi del colore
 - 1.1.1. Colori primari, secondari e terziari
 - 1.1.2. Il colore digitale e la problematica del colore su schermi e supporti diversi
 - 1.1.3. Il colore e il pigmento
- 1.2. Teoria del colore
 - 1.2.1. Il cerchio cromatico e le sue scale
 - 1.2.2. CMYK e RGB
 - 1.2.3. Esadecimale e pantone
- 1.3. Teoria della luce
 - 1.3.1. La luce e i suoi effetti
 - 1.3.2. Schemi nel cinema di animazione
 - 1.3.3. Qualità fisiche del colore
- 1.4. Relazioni cromatiche
 - 1.4.1. Temperatura
 - 1.4.2. Contrasto, equilibrio
 - 1.4.3. Percezione. Sinestesia
- 1.5. Contrasti e armonie
 - 1.5.1. Peso visuale del colore
 - 1.5.2. Il colore e la musica
 - 1.5.3. Armonie ed equivalenze
- 1.6. Psicologia, simbologia e metafora del colore
 - 1.6.1. Il colore emozionale e simbolico
 - 1.6.2. Il significato del colore nelle diverse culture
 - 1.6.3. Il colore di goethe





- 1.7. Il colore nella narrazione
 - 1.7.1. Analisi del colore nelle diverse narrazioni
 - 1.7.2. *Color Script*
 - 1.7.3. Progetto
- 1.8. Colore del personaggio sullo sfondo
 - 1.8.1. Ambientazione
 - 1.8.2. Contrasti
 - 1.8.3. Tavolozza dei colori
- 1.9. Applicazione digitale
 - 1.9.1. Strati
 - 1.9.2. Filtri
 - 1.9.3. Texture
- 1.10. Illuminazione
 - 1.10.1. Luci
 - 1.10.2. Ombre
 - 1.10.3. Lucentezza

“

Questo Corso Universitario deve il suo successo, in parte, a una struttura di contenuti chiara e concisa che non manca di dettagli”

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo”



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



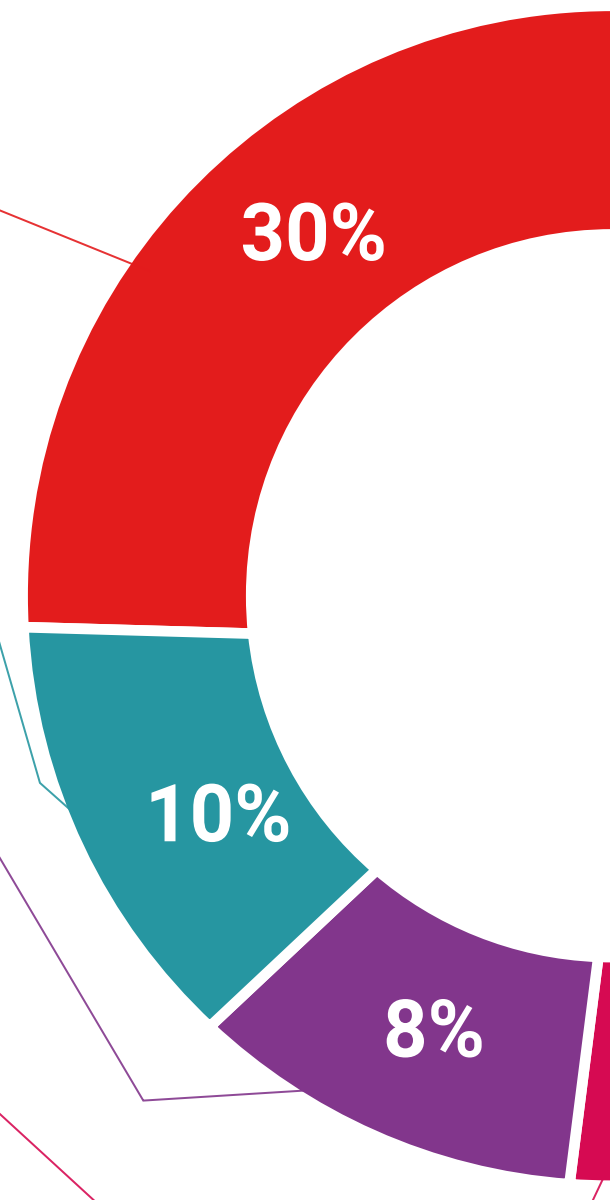
Pratiche di competenze e competenze

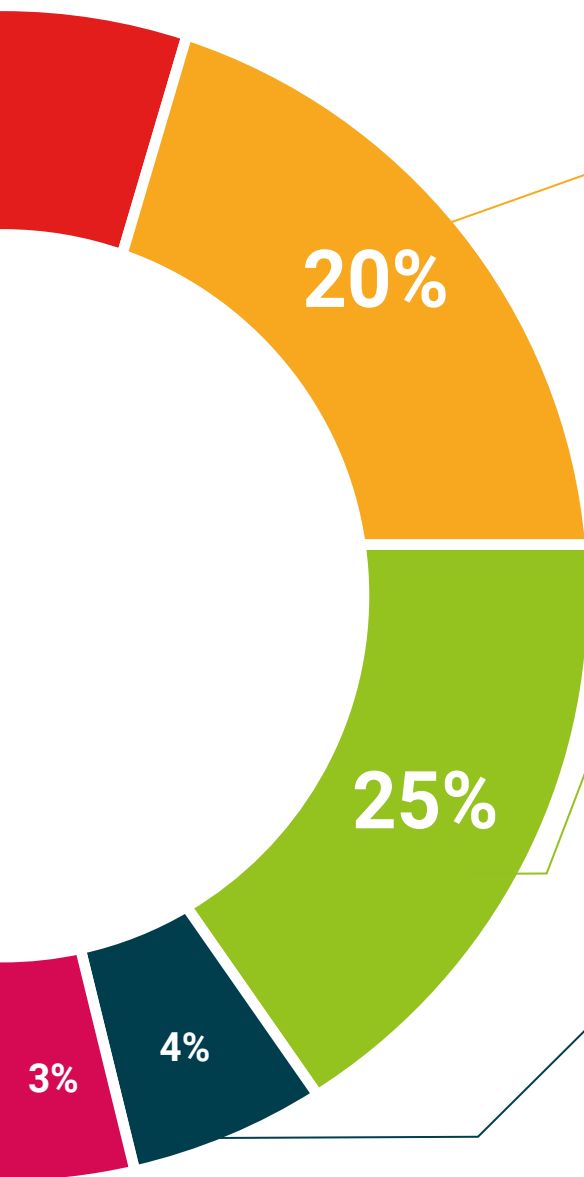
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



06 Titolo

Il Corso Universitario in Colore nella Progettazione di Personaggi 2D ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Colore nella Progettazione di Personaggi 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Colore nella Progettazione di Personaggi 2D**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario

Colore nella
Progettazione di
Personaggi 2D

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150 O.

Corso Universitario

Colore nella Progettazione di Personaggi 2D

