

# Corso Universitario

## Progettazione e Animazione dei Personaggi





## Corso Universitario Progettazione e Animazione dei Personaggi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-animazione-personaggi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-animazione-personaggi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 16*

05

Titolo

---

*pag. 24*

# 01

# Presentazione

I videogiochi sono composti da una serie di elementi che ne determinano il successo al momento del lancio sul mercato. Pertanto, il genere a cui appartengono, la qualità della grafica e della musica, così come il loro gameplay, sono alcune delle caratteristiche che possono renderli un successo commerciale. Tuttavia, c'è un'altra questione fondamentale: i Personaggi. Un buona Progettazione dei Personaggi può trasformare un videogioco in un bestseller ed è per questo che rappresenta una questione centrale quando si inizia un progetto. Questa specializzazione offre agli studenti tutte le conoscenze necessarie per specializzarsi nella Progettazione e nell'Animazione dei personaggi dei Videogiochi, in modo che possano diventare grandi esperti del settore.





“

*Senza buoni personaggi, i videogiochi non potrebbero avere successo: specializzati e diventa un professionista altamente ricercato nell'industria videoludica”*

Quando si pensa a un videogioco di successo, sono molte le cose che vengono in mente agli appassionati: la colonna sonora, il gameplay, gli scenari, le novità all'interno di un genere o la grafica. Un altro degli elementi che possono rendere un titolo assolutamente memorabile sono i Personaggi. Una buona Progettazione e una buona Animazione dei Personaggi sono fondamentali per far sì che un videogioco si distingua a livello commerciale.

Tuttavia, per poter produrre progetti avvincenti e ben animati, sono necessarie conoscenze specifiche in questa materia. Inoltre, il settore richiede sempre più professionisti qualificati in grado di svolgere tali compiti. Per questo motivo, la specializzazione è il modo migliore per entrare in questo settore in piena espansione.

Questo Corso Universitario in Progettazione e Animazione dei Personaggi fornisce allo studente tutte le conoscenze e le competenze necessarie per diventare esperti nella Progettazione e Animazione dei Personaggi per videogiochi, in modo da poter lavorare nelle migliori aziende del settore e lanciare con loro i giochi più famosi del presente e del futuro.

Questo **Corso Universitario in Progettazione e Animazione dei Personaggi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti dell'industria dei Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che raccolgono informazioni scientifiche e pratiche sulla Progettazione e Animazione dei Personaggi
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative per la Progettazione dei Personaggi 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



*Apprendi le migliori tecniche di Character Animation e lavora con le aziende leader del settore”*



“

*L'industria dei videogiochi ha bisogno di professionisti qualificati che possano contribuire al lancio dei titoli di maggior successo del futuro”*

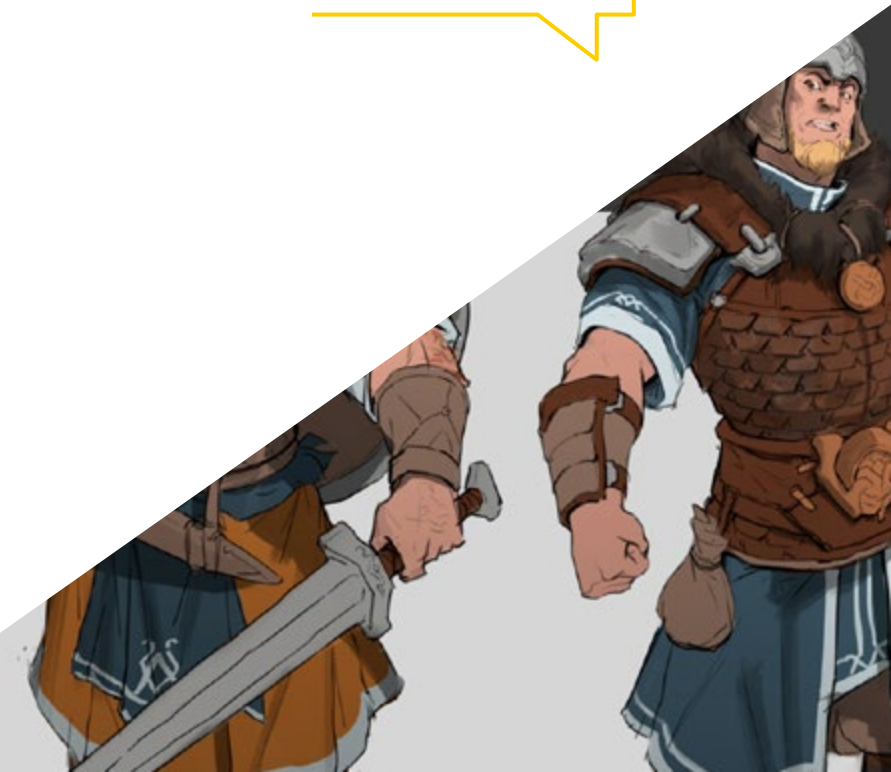
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano per tutta la durata del corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*La Progettazione dei Personaggi è fondamentale per il successo di un videogioco.*

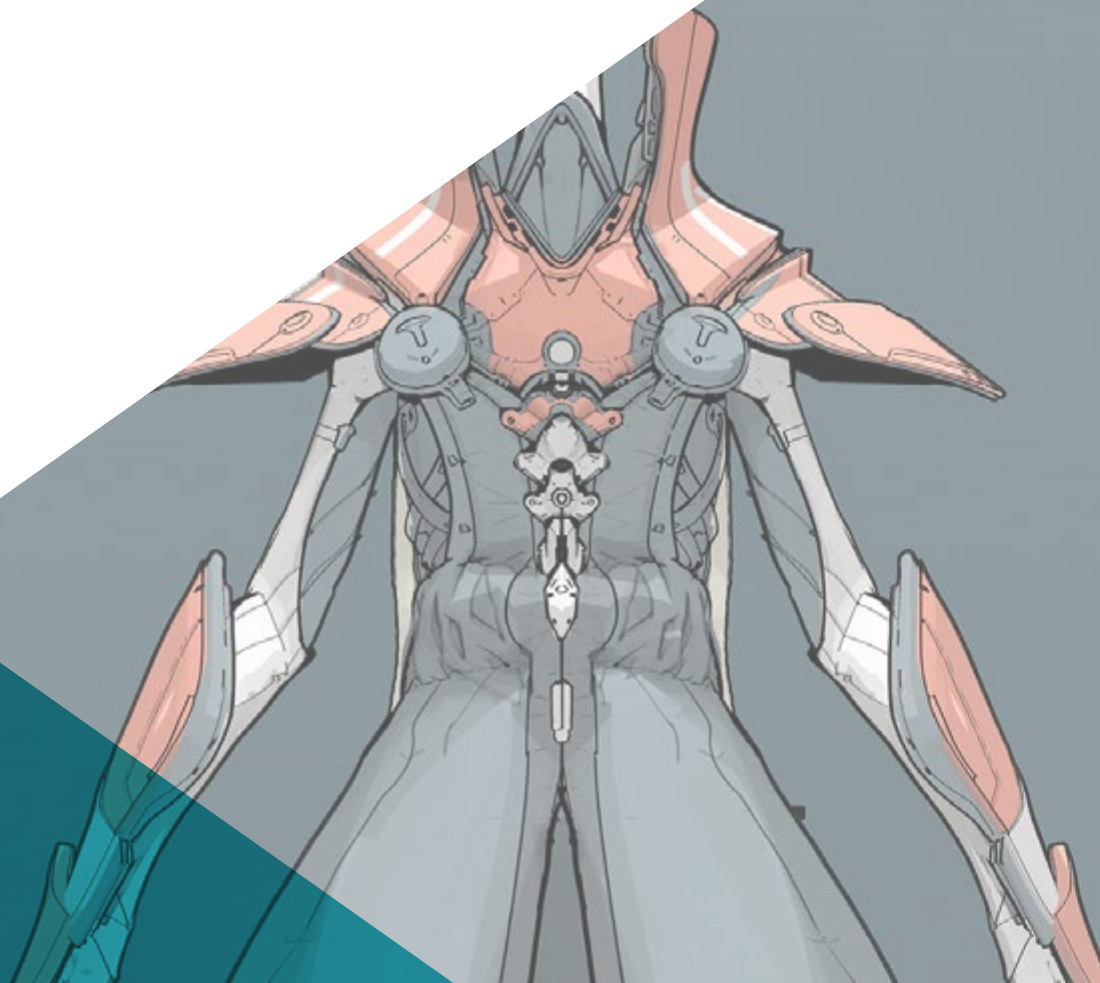
*Senza buoni personaggi, i videogiochi non potrebbero avere successo.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Progettazione e Animazione dei Personaggi è quello di fornire allo studente le migliori conoscenze in materia di Progettazione e Animazione dei Personaggi per videogiochi, in modo da avere la possibilità di accedere a importanti posizioni professionali in questo settore. In questo modo, lo studente potrà ricavare il massimo dai contenuti di questa specializzazione, tanto che, al termine, le grandi aziende vorranno contare su di lui per lo sviluppo dei prossimi giochi di successo.





HELMET



“

*Il tuo obiettivo è quello di lavorare per le grandi aziende del settore e questo Corso Universitario ti aiuterà a raggiungerlo”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Approfondire l'importanza del Character Design
- ◆ Assimilare le conoscenze di base della Progettazione dei videogiochi applicate alla creazione dei personaggi
- ◆ Conoscere le esigenze dell'industria dei videogiochi per quanto riguarda il Character Design
- ◆ Osservare le differenze tra la modellazione 2D e 3D applicata ai personaggi





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Applicare i principi della creazione dei Personaggi
- ◆ Comprendere i concetti di base dell'Animazione
- ◆ Conoscere le applicazioni della modellazione e dell'Animazione dei Personaggi nel contesto dei videogiochi
- ◆ Definire gli scheletri dei personaggi e utilizzarli per controllarne il movimento



# 03

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario di Laurea in Progettazione e Animazione dei Personaggi sono strutturati in 1 modulo, suddiviso in 10 tematiche, attraverso le quali lo studente imparerà tutto ciò che serve per progettare e animare tutti i tipi di personaggi dei videogiochi. Tra le materie che verranno affrontate ci sono la Progettazione in 2D, la modellazione in 3D e i diversi stili e tecniche di Progettazione e Animazione, in modo da seguire un processo di apprendimento completo che possa servire allo studente nella sua vita professionale.





“

*I migliori contenuti per i  
professionisti più ambiziosi”*



## Modulo 1. Progettazione e Animazione dei Personaggi

- 1.1. Perché l'estetica e la Design dei Personaggi sono così importanti nei videogiochi?
  - 1.1.1. Design con personalità
  - 1.1.2. Fonti di ispirazione: Fare riferimento non è plagio
  - 1.1.3. Filtrare la realtà
  - 1.1.4. Adottare uno stile proprio
- 1.2. Fase 2D: alternative di utilizzo del Software o *hand drawing*
  - 1.2.1. Bozzetto veloce
  - 1.2.2. *Cleanup*
  - 1.2.3. Colore
  - 1.2.4. Presentazione
- 1.3. Fase 2D: parte I
  - 1.3.1. Archetipi
  - 1.3.2. Personalità
  - 1.3.3. Stile
  - 1.3.4. Geometria di base
  - 1.3.5. Proporzioni e anatomia
  - 1.3.6. Lavoro di Squadra
- 1.4. Fase 2D: parte II
  - 1.4.1. Tavolozza dei colori
  - 1.4.2. Illuminazione e contrasto
  - 1.4.3. Livello di dettaglio
  - 1.4.4. Adattamento alla *pipeline* 2D
- 1.5. Fase 3D: Modelado: conceptos y *pipeline* 3D
  - 1.5.1. Modellazione adattata alla produzione
  - 1.5.2. Modellazione per un progetto audiovisivo
  - 1.5.3. Modellazione per un progetto interattivo
  - 1.5.4. *Pipeline* 3D: fasi







- 1.6. Fase di modellazione 3D: introduzione a Blender
  - 1.6.1. Navigazione
  - 1.6.2. *Outliner* e *Viewport: Workbench Render*
  - 1.6.3. Concetto di vertice, bordo e faccia
  - 1.6.4. Concetto di normalità
  - 1.6.5. *Loops*
- 1.7. Fase di modellazione 3D: Nozioni di base sulla modellazione
  - 1.7.1. Strumento di Estrusione
  - 1.7.2. Strumento *Bevel*
  - 1.7.3. Applicare trasformazioni
  - 1.7.4. Strumento *Knife*
  - 1.7.5. Altri strumenti utili
- 1.8. Fase 3D Modellazione: topologia
  - 1.8.1. *Loops* dei bordi
  - 1.8.2. *Loops* delle facce
  - 1.8.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
  - 1.8.4. Flusso di forme
  - 1.8.5. *Quads* vs. *Tris*
- 1.9. Fase di modellazione 3D: texture, materiali e UV
  - 1.9.1. Introduzione ai nodi in Blender
  - 1.9.2. Creazione di texture procedurali di base
  - 1.9.3. Applicazione di materiali
  - 1.9.4. Le UV, cosa sono?
  - 1.9.5. Utilità delle UV
  - 1.9.6. Evitare l'allungamento nelle UV e l'ottimizzazione
- 1.10. Fase 3D Introduzione all'Animazione
  - 1.10.1. *AutoKey*
  - 1.10.2. Inserire *Keys*
  - 1.10.3. Curve di Animazione: Graph Editor
  - 1.10.4. Tipi di interpolazione

04

# 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.



# 05 Titolo

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





“

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

Questo **Corso Universitario in Progettazione e Animazione dei Personaggi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Progettazione e Animazione dei Personaggi**

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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingua

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Progettazione e Animazione  
dei Personaggi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

## Progettazione e Animazione dei Personaggi

