

Corso Universitario

Linguaggio nell'Animazione 2D





Corso Universitario Linguaggio nell'Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/linguaggio-animazione-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

Toon Boom Harmony si è affermato come uno degli strumenti software più potenti per l'industria dell'Animazione. Tra i suoi vantaggi, si distingue per la sua capacità di creare animazioni dettagliate per i personaggi in giochi 2D. Questo è particolarmente utile per i videogiochi con uno stile artistico distintivo o che richiedono animazioni complesse. Può anche essere utilizzato per progettare sequenze di introduzione accattivanti. Queste scene animate possono raccontare la storia del gioco e persino fornire transizioni visive scioccanti tra i diversi livelli. In questo contesto, i professionisti devono avere una conoscenza approfondita di questo programma e acquisire competenze avanzate per usarlo efficacemente. Ecco perché TECH sviluppa una qualifica che approfondirà l'uso di questa interfaccia.





“

Approfondirai le strategie e il Linguaggio di Produzione più innovativi per lo sviluppo di Animazioni 2D grazie a questo completo studio"

Una delle priorità degli animatori è quella di creare esperienze completamente coinvolgenti attraverso i videogiochi, per entrare in contatto con la mente dei giocatori. In questo senso, il Linguaggio nell'Animazione 2D svolge un ruolo fondamentale nella narrazione efficace e nella definizione della personalità e delle caratteristiche dei personaggi. A sua volta, viene utilizzato per fornire istruzioni chiare e concise, che aiutano i giocatori a comprendere il gioco per far progredire la trama. D'altro canto, può essere utilizzato per creare l'atmosfera del gioco. In questo modo, i dialoghi o gli spunti ambientali contribuiscono a creare l'atmosfera desiderata.

Alla luce di ciò, TECH sviluppa un Corso Universitario che affronterà in modo completo il linguaggio audiovisivo cinematografico. Per questo motivo, il programma approfondirà aspetti come le inquadrature in base al rapporto che hanno con l'oggetto, i movimenti di macchina e gli elementi morfologici. Inoltre, il programma approfondirà la Sceneggiatura Audiovisiva, esaminando la sinossi, lo storyboard e l'applicazione Storybeats. D'altro canto, gli studenti acquisiranno nuove competenze per gestire l'Animazione 2D di Adobe. Questo permetterà loro di includere grafica e animazioni nei loro videogiochi, arricchendo così l'esperienza visiva dei giocatori.

Questa formazione si basa su una metodologia 100% online, in modo che lo studente possa seguire le lezioni in qualsiasi momento della giornata, con il vantaggio della flessibilità oraria. In questo modo, il laureato richiederà solo un dispositivo con accesso a Internet per accedere ai contenuti. Questo programma si basa sull'innovativo sistema di insegnamento del *Relearning*, che implementa un metodo di ripetizione sugli argomenti più rilevanti del settore, rendendo gli studenti più facilmente assimilabili. In questo senso, questo titolo di studio dispone di una varietà di risorse multimediali con i quali gli studenti potranno collegare alla loro prassi le competenze necessarie per eccellere in un campo in piena crescita.

Questo **Corso Universitario in Linguaggio nell'Animazione 2D** possiede il programma didattico più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Animazione 2D
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Utilizzerai l'interfaccia di Toon Boom Harmony per creare animazioni di alta qualità per migliorare l'esperienza del giocatore nei videogiochi"

“

Vuoi padroneggiare il tradizionale Adobe Animazione tradizionale 2D applicato ai media digitali? Questo programma TECH è l'opportunità accademica di cui hai bisogno"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 il professionista 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.

Approfondirai la descrizione delle inquadrature e delle sequenze in base al loro scopo narrativo.

Dimenticati di memorizzare! Grazie al sistema Relearning integrerai i concetti in modo naturale e progressivo.



02 Obiettivi

Attraverso questo programma, i laureati acquisiranno competenze avanzate per guidare progetti innovativi basati su animazioni 2D. In questo modo, gli studenti padroneggeranno programmi come Adobe Animation 2D o Toon Boom Harmony per creare animazioni di grande impatto che sorprenderanno i consumatori. In sintonia con questo, avranno una profonda conoscenza del linguaggio cinematografico e audiovisivo per potenziare la narrazione visiva dei loro pezzi. I professionisti saranno quindi altamente preparati a sfruttare al meglio le opportunità che offre un settore in costante espansione.



KE IN
MODULE
NCH
DECOMPRESS CABIN
2. TROUBLESHOOT
ELECTRICAL SYSTEM PER
FLIGHT CREW CHECKLIST
BOOST FIRE PROCEDURES.
B• ALL
1. TROUBLESHOOT/COMBAT
FIRE PER FLIGHT
CREW CHECKLIST
EMERGENCY PROCEDURES
2. ASSESS DAMAGE AND
REMOVE POWER FROM
AFFECTED SYSTEMS
3. ENTER NEXT / BEST

“

Grazie ai migliori metodi di supporto all'apprendimento nell'insegnamento online, questo Corso Universitario ti consentirà di apprendere in modo fluido, coerente ed efficace”



Obiettivi generali

- ♦ Padroneggiare il linguaggio visivo nell'animazione 2D
- ♦ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e coinvolgenti
- ♦ Ricerare e applicare le tendenze e i progressi tecnologici nell'animazione 2D, tenendo il passo con le innovazioni e adattando le pratiche agli standard del settore
- ♦ Incoraggiare la creatività e l'originalità nella generazione di concetti, personaggi e trame, promuovendo l'innovazione e la differenziazione nei progetti animati
- ♦ Specializzarsi in specifiche aree di animazione, adattando le competenze a diversi stili e generi
- ♦ Padroneggiare le fasi di pre-produzione per pianificare e concettualizzare efficacemente i progetti animati
- ♦ Implementare tecniche di post-produzione e strategie di marketing per ottimizzare la diffusione e l'impatto delle produzioni animate
- ♦ Analizzare e valutare il lavoro proprio e di altri, identificando le aree di miglioramento e applicando adeguamenti per ottimizzare la qualità finale delle animazioni





Obiettivi specifici

- ♦ Sviluppare competenze per la creazione di script specifici per i progetti di animazione 2D, considerando la narrazione visiva
- ♦ Comprendere e applicare i principi chiave del linguaggio grafico nella creazione di elementi visivi coerenti ed esteticamente attraenti
- ♦ Analizzare e applicare i concetti di linguaggio cinematografico e audiovisivo per potenziare la narrazione visiva
- ♦ Acquisire una solida conoscenza del linguaggio di produzione, che comprende dalla pianificazione alla consegna finale



Potrai usufruire dei contenuti accademici più aggiornati del panorama educativo, disponibili in formati multimediali innovativi per ottimizzare i tuoi studi

03

Direzione del corso

Per preservare intatta l'elevata qualità educativa che caratterizza i suoi programmi universitari, TECH ha selezionato un docente di primo livello per l'insegnamento di questo titolo. Questi professionisti possiedono una vasta esperienza lavorativa nel settore dell'Animazione, dove hanno fornito soluzioni innovative utilizzando strumenti tecnologici di ultima generazione. Durante questo programma, questi esperti spingeranno la creatività degli studenti a sperimentare progressi immediati nelle loro creazioni artistiche.



“

*Un gruppo di insegnanti esperti ti guiderà
durante l'intero processo di apprendimento
e risolverà i dubbi che possono sorgere”*

Direzione



Dott. Larrauri, Julián

- Regista di Televisione e Cinema
- Produttore Esecutivo in Capitan Spider
- Produttore Delegato di Arcadia Motion Pictures
- *Head of Production*, Regista e Sceneggiatore di B-Water
- Produttore Esecutivo, Direttore di Produzione e Responsabile dello Sviluppo presso Ilion Animation Studios
- Direttore di Produzione presso Imira Entertainment
- Dottorato in Scienze Umanistiche presso l'Università Rey Juan Carlos
- Master in Produzione Esecutiva di Film e Serie dalla Business School audiovisivi
- Master in Gestione della Comunicazione e della Pubblicità presso l'ESIC
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- Nominato come "Miglior Direttore di Produzione" ai Premi Goya per il film "Mortadelo y Filemón contro Jimmy el Cachondo"



Personale docente

Dott. Amurrio Vesga, Iñaki

- ♦ Direttore Tecnico di Animazione ed Esperto di Animazione
- ♦ Creatore di Storyboard per il lungometraggio "Blue's Big City Adventure" (Paramount +)
- ♦ Animatore per il programma televisivo "Tiny toons"
- ♦ Direttore dell'animazione per il cortometraggio "Dawn the longest night"
- ♦ Animatore per il lungometraggio "L'ascesa delle Tartarughe Ninja" (Netflix)
- ♦ Animatore per la webserie "Bellies" (Famosa)
- ♦ Direttore dell'animazione e responsabile dello studio della serie anime "Memorie di Idhun" (Netflix)
- ♦ Direttore dell'animazione e direttore tecnico presso Imira Entertainment



Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi in materia e applicali alla tua pratica quotidiana"

04

Struttura e contenuti

Il presente studio fornirà ai laureati una solida comprensione del Linguaggio nell'Animazione 2D. Progettato da un esperto docente, il curriculum approfondirà la sceneggiatura audiovisiva, tenendo conto della sua struttura e terminologia. Inoltre, il programma analizzerà in dettaglio l'utilizzo dell'interfaccia *Toon Boom Harmony*, destinata a progettare ambienti che arricchiscano l'esperienza visiva del gioco. Anche la formazione esaminerà le particolarità del linguaggio cinematografico e audiovisivo, tenendo conto dei movimenti della telecamera. Grazie a questo, i professionisti acquisiranno nuove competenze che ti permetteranno di fare un salto di qualità nel tuo percorso.





“

Creerai Animazioni 2D di alta qualità che si connetteranno con il pubblico grazie a questa formazione 100% online”

Modulo 1. Linguaggio 2D

- 1.1. Animazione 2D
 - 1.1.1. Fotogrammi
 - 1.1.2. Esposizione dei fotogrammi e tipi di animazione
 - 1.1.3. Stili di Animazione 2D
- 1.2. Copione
 - 1.2.1. Sceneggiatura audiovisiva
 - 1.2.2. Precursori della sceneggiatura. Sinossi, storyboard e uso dell'applicazione Storybeats
 - 1.2.3. Struttura e terminologia della sceneggiatura
- 1.3. Uso dell'interfaccia di Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Riconoscimento dell'area di lavoro
 - 1.3.2. Timeline
 - 1.3.3. Strumenti di base
- 1.4. Linguaggio grafico
 - 1.4.1. Disegno
 - 1.4.2. Linguaggio compositivo
 - 1.4.3. Linguaggio del colore
- 1.5. Linguaggio cinematografico e audiovisivo -se-en-scène
 - 1.5.1. I piani in base al loro rapporto con l'obiettivo
 - 1.5.2. Movimenti della macchina da presa, loro nomenclatura e utilità
 - 1.5.3. Elementi morfologici di un'opera audiovisiva
- 1.6. Linguaggio cinematografico e audiovisivo - Aspetto semantico
 - 1.6.1. Montaggio e editing
 - 1.6.2. Transizioni e ritmo
 - 1.6.3. Descrizione delle inquadrature e delle sequenze in base al loro scopo narrativo





- 1.7. Linguaggio di produzione
 - 1.7.1. Flusso di lavoro e diagramma di flusso nella produzione di un progetto di animazione
 - 1.7.2. L'animatore e il suo rapporto con l'area di produzione
 - 1.7.3. L'animatore e il suo rapporto con l'area regia e le altre aree creative
- 1.8. L'interfaccia di Adobe Animate
 - 1.8.1. Esplorazione e riconoscimento dell'area di lavoro
 - 1.8.2. Timeline
- 1.9. Adobe Animazione tradizionale 2D applicata ai media digitali
 - 1.9.1. Terminologie a confronto in Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologie a confronto in Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologie uniche per i media digitali
- 1.10. Lingue aggiuntive
 - 1.10.1. Linguaggio del suono
 - 1.10.2. Linguaggio del colore e della narrazione
 - 1.10.3. Tono, genere e discorso dell'opera audiovisiva



*Iscriviti ora a questo programma
dove potrai padroneggiare strumenti
di produzione avanzati e raggiungere
il successo con le tue Animazioni 2D"*

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

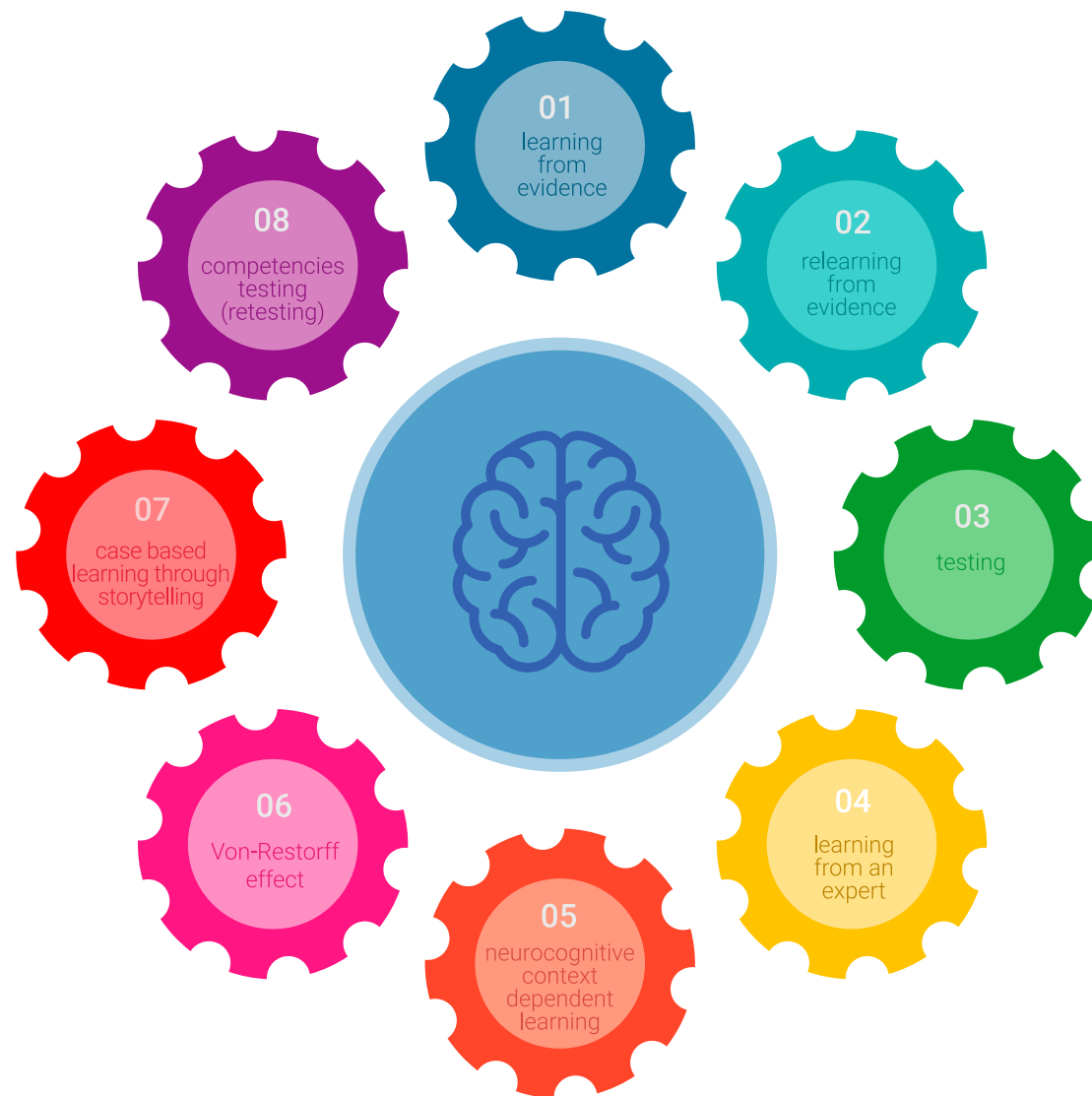
Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

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.

Il veterinario imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate grazie all'uso di software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 65.000 veterinari con un successo senza precedenti in tutte le specializzazioni cliniche indipendentemente dal carico chirurgico. La nostra metodologia è inserita in un contesto molto esigente, con un corpo studenti dall'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.

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.

Il punteggio complessivo del sistema di apprendimento di TECH è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



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.



Ultime tecniche e procedure su video

TECH avvicina l'alunno alle tecniche più innovative, progressi educativi e all'avanguardia delle tecniche e procedure veterinarie attuali. Il tutto in prima persona, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato affinché tu lo possa assimilare e comprendere. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



Riepiloghi interattivi

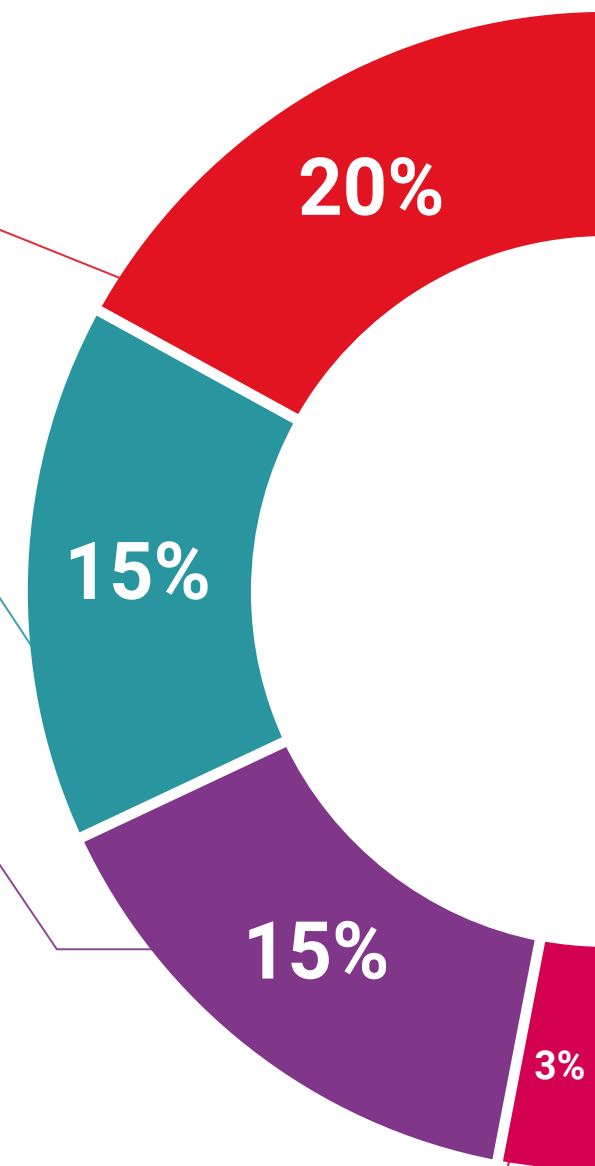
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

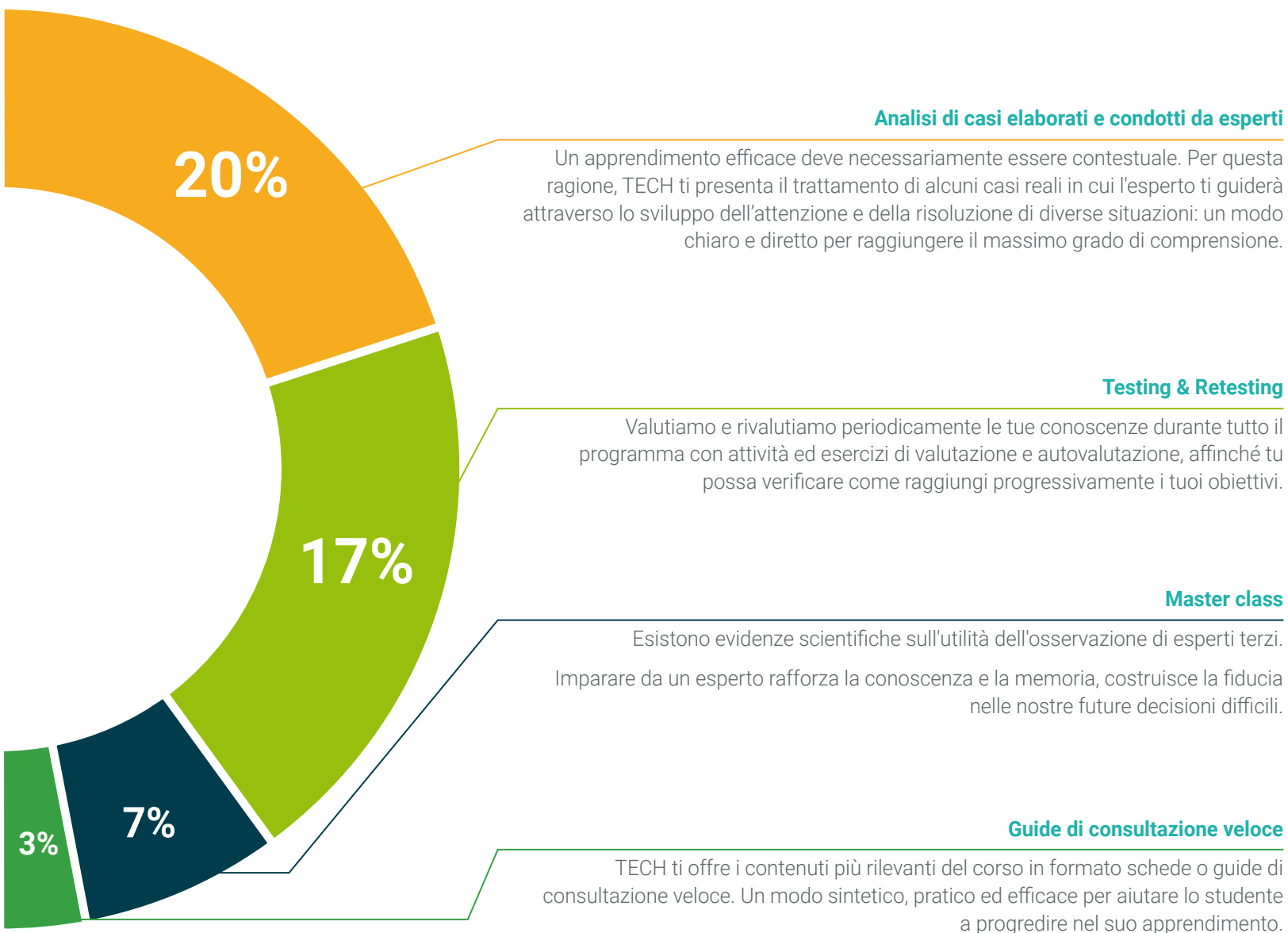
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture 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.





06 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Corso Universitario in Linguaggio nell'Animazione 2D rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi
il tuo titolo universitario senza spostamenti
o fastidiose formalità”*

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Corso Universitario in Linguaggio nell'Animazione 2D** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Linguaggio nell'Animazione 2D**

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 crediti ECTS**



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 lingua



Corso Universitario

Linguaggio nell'Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Linguaggio nell'Animazione 2D