

Corso Universitario

Progettazione e Animazione di Personaggi in 2D





Corso Universitario Progettazione e Animazione di Personaggi in 2D

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progettazione-animazione-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 di studio

pag. 20

06

Titolo

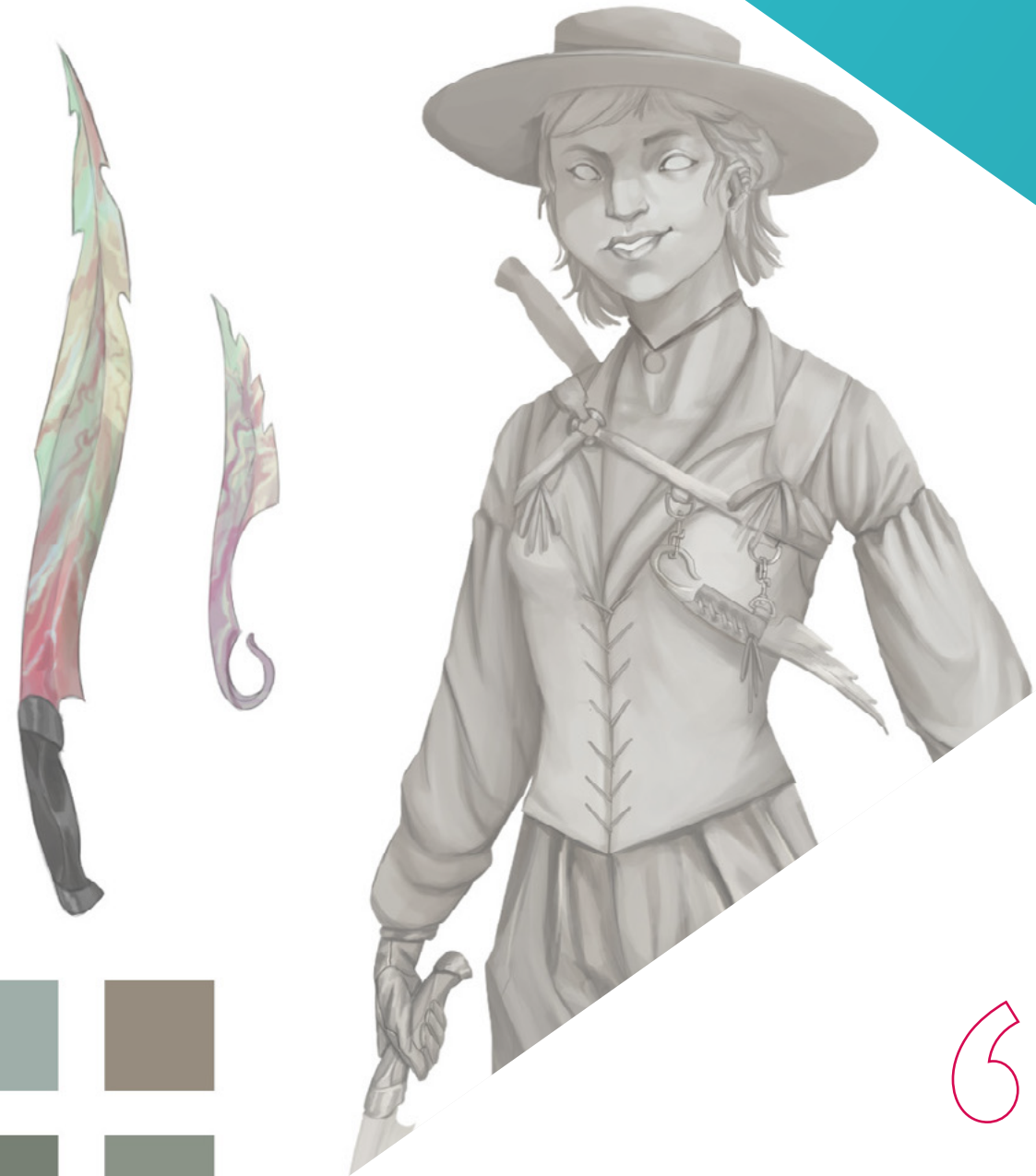
pag. 30

01

Presentazione

Le Espressioni Facciali nei personaggi dei videogiochi sono un modo potente per comunicare emozioni e stati d'animo. Questo permette ai giocatori di connettersi emotivamente con i protagonisti, comprendendo sia i loro sentimenti che le loro motivazioni. Va sottolineato che questi aspetti rendono le figure più credibili e umane. Questo è particolarmente importante nei giochi che cercano di rappresentare mondi o personaggi autentici. Inoltre, contribuiscono a promuovere l'empatia dei giocatori, che si preoccupano di più delle esperienze dei personaggi nel videogioco. Di fronte a questo, TECH implementa una qualifica avanzata che riguarderà in dettaglio la rappresentazione di fazioni ed espressioni facciali. Inoltre, si basa su un formato 100% online per una maggiore comodità.





“

*Approfondisci l'Animazione dei Dialoghi
nella migliore università digitale del mondo
secondo Forbes"*

La Progettazione e l'Animazione dei Personaggi in 2D giocano un ruolo fondamentale nella qualità e nel successo dei videogiochi. Questi aspetti sono essenziali per raccontare storie all'interno del gioco. La personalità, le motivazioni e le relazioni dei personaggi possono dare impulso alla trama, aggiungendo profondità e coerenza alla narrazione. In questo senso, i progettisti devono creare pezzi in grado di connettersi con la mente degli utenti per il loro realismo. Per fare questo, i professionisti devono concentrarsi sulla progettazione di dettagli come linguaggio del corpo, gesti, personalità o movimenti.

Per questo, TECH propone un Corso Universitario che fornirà agli studenti un approccio integrale alla Progettazione e all'Animazione di Personaggi in 2D. Il piano di studi esaminerà l'importanza di model sheets dettagliati, per fornire riferimenti visivi completi che guidino le animazioni. Inoltre, il programma fornirà numerosi strumenti di recitazione, analizzando così i personaggi e i loro stimoli.

La formazione analizzerà la pantomima o il linguaggio del corpo, con l'obiettivo di far sì che i protagonisti non manchino di gesti e movimenti. Inoltre, il materiale didattico esaminerà le tecniche per animare i dialoghi, tenendo conto del contributo dell'attore vocale.

Tutto questo sarà possibile grazie a un programma insegnato in modalità completamente online, il che consente agli studenti di distribuire il carico didattico in base alle proprie esigenze. Inoltre, la metodologia in cui viene insegnato, il *Relearning*, è basata sulla ripetizione di concetti, senza la necessità di investire ore extra nella memorizzazione. L'unica cosa di cui gli studenti avranno bisogno è un dispositivo elettronico con accesso a Internet per poter accedere al Campus Virtuale e approfittare di materiali didattici di alta qualità. In questo ambiente virtuale troveranno anche una ricca biblioteca di risorse multimediali, che rafforzeranno le conoscenze in modo dinamico.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di 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
- ♦ 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
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



*Stai cercando di specializzarti nelle
Espressioni Facciali dei personaggi? Ottieni
tale obiettivo con questa formazione"*

“

Padroneggi sia la Pantomima che il Linguaggio del Corpo per contribuire al coinvolgimento dei giocatori”

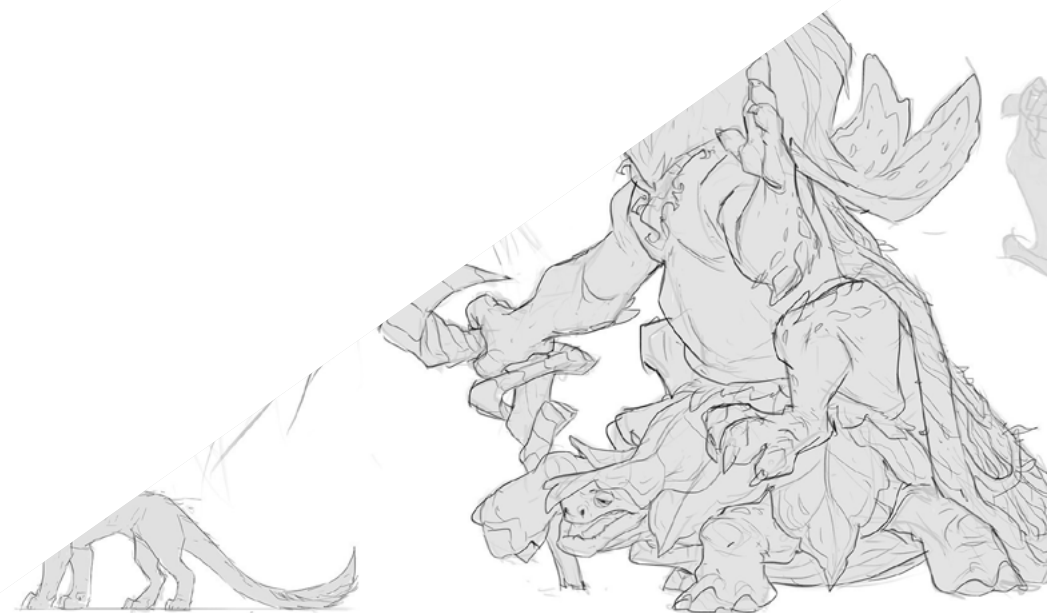
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 Progettazione di Personaggi e fornirai colori o stili a seconda della sua personalità.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella tua specializzazione professionale.



02

Obiettivi

Attraverso questo Corso Universitario, gli studenti acquisiranno competenze avanzate per la Progettazione e l'Animazione di Personaggi in 2D. Gli studenti saranno quindi in grado di creare personaggi con espressioni facciali e gesti, contribuendo a che siano visivamente convincenti. Inoltre, gli esperti elaboreranno model sheets dettagliati, offrendo molteplici riferimenti visivi completi per guidare l'animazione e garantire la coerenza nella rappresentazione dei protagonisti.

Allo stesso modo, gli studenti avranno a disposizione una vasta gamma di risorse per superare qualsiasi ostacolo che si presenti durante lo sviluppo della loro attività.





“

Grazie ai mezzi di studio più apprezzati dell'insegnamento online, questo Corso Universitario ti permetterà di avanzare in modo inarrestabile nella tua crescita professionale”



Obiettivi generali

- ♦ Padroneggiare il linguaggio visivo nel campo dell'animazione 2D
- ♦ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e accattivanti
- ♦ Ricerare e applicare le tendenze e i progressi tecnologici nell'animazione 2D, mantenendosi aggiornati sulle 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 stili e generi diversi
- ♦ Padroneggiare le fasi di pre-produzione per pianificare e concettualizzare i progetti animati in modo efficace
- ♦ Implementare tecniche di post-produzione e strategie di marketing per ottimizzare la diffusione e l'impatto delle produzioni animate
- ♦ Analizzare e valutare il proprio lavoro e quello degli altri, identificando le aree di miglioramento e l'applicazione di regolazioni per ottimizzare la qualità finale delle animazioni





Obiettivi specifici

- ♦ Elaborare model sheets dettagliati, offrendo molteplici riferimenti visivi completi per guidare l'animazione e garantire la coerenza nella rappresentazione dei protagonisti
- ♦ Sviluppare abilità nella rappresentazione di espressioni facciali, esplorando la variabilità dei gesti e delle emozioni per ottenere personaggi visivamente convincenti

“

TECH ti offre un sistema video interattivo che ti renderà più facile studiare questo programma”

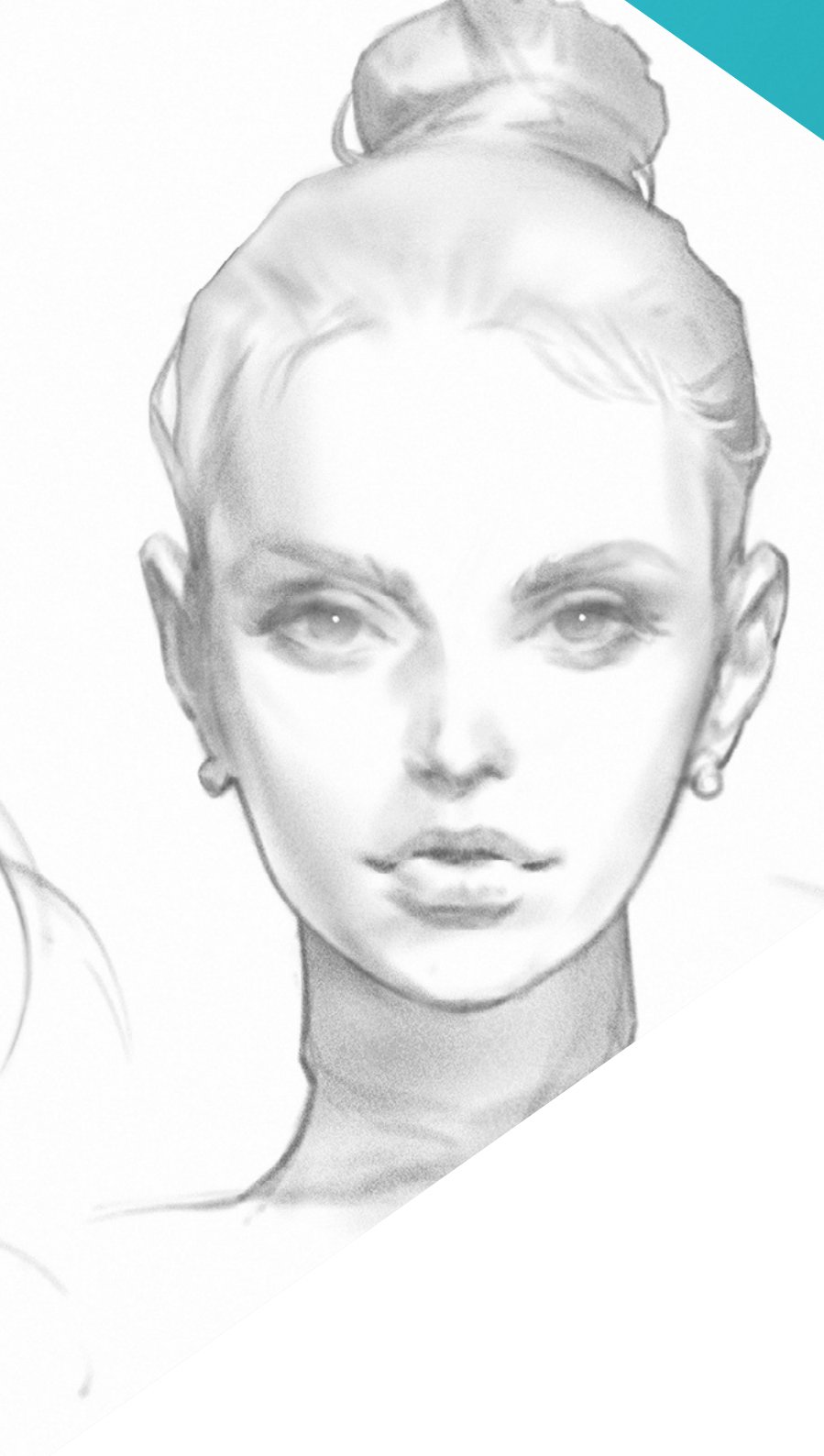


03

Direzione del corso

Mantenendo l'obiettivo di apportare agli studenti un insegnamento d'élite accessibile a tutti i gruppi, TECH dispone di professionisti specializzati e di grande riconoscimento nel settore della Progettazione e dell'Animazione di Personaggi in 2D. Pertanto, il presente Corso universitario ha personale docente specializzato e con esperienza nel settore. Grazie a ciò, agli studenti viene offerta una garanzia di apprendimento che ha l'obiettivo di ampliare le conoscenze durante l'intero programma universitario.





“

*Avrai il supporto di un personale docente
formato da illustri professionisti in Progettazione
e Animazione di Personaggi in 2D"*

Direzione



Dott. Larrauri, Julián

- Produttore Esecutivo presso Capitán Araña
- Produttore Delegato presso Arcadia Motion Pictures
- *Head of Production*, Regista e Sceneggiatore presso 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 presso la Audiovisual Business School
- Master in Direzione di Comunicazione e Pubblicità presso ESIC
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- Nominato come "Miglior Regista di Produzione" ai Premi Goya per l'opera "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



Personale docente

Dott. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Supervisore dell'Animazione presso Dreamwall
- ♦ Animatore di Personaggi *Lead/Artista* di *Layout* presso Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animatore di personaggi senior in vari progetti
- ♦ Animatore di personaggi (2D/3D) in varie imprese
- ♦ *Storyboard* e *layout* televisivi
- ♦ Specialista in Animazione di Personaggi
- ♦ Animazione di Videogiochi

Dott. Miranda, Carlos

- ♦ Supervisore dell'Animazione presso B-Water Animation Studios
- ♦ Animatore 2D in Pubblicità
- ♦ Animatore di Storyboard per serie e pubblicità
- ♦ Illustratore per Audiolibri Musicali
- ♦ Diploma in Animazione Commerciale presso la VanArts School
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di La Laguna
- ♦ Esperto di Clown con Jesús Jara e Fraser Hooper
- ♦ Esperto di Introduzione a Maya, programma formativo "Anímate" da parte di Cabildo de Tenerife



Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi in questo campo e applicarli alla tua pratica quotidiana"

04

Struttura e contenuti

Il presente programma fornirà agli studenti una visione completa della Progettazione e dell'Animazione di Personaggi in 2D. Per fare questo, il piano di studi approfondirà la struttura di una guida del personaggio, con l'obiettivo di dargli maggiore consistenza. Inoltre, affronterà in dettaglio l'interpretazione dei testi, tenendo conto di fattori come il tono, l'ironia o la funzione narrativa. In sintonia con questo, i materiali didattici esamineranno la pantomima e il linguaggio del corpo. In questo modo, gli studenti saranno in grado di dare ritmo e gesti ai loro protagonisti.





“

Questo programma ti offre l'opportunità di aggiornare le tue conoscenze in un contesto reale, con il massimo rigore scientifico di un'istituzione all'avanguardia tecnologica"

Modulo 1. Progettazione e Animazione di Personaggi

- 1.1. Progettazione di personaggi
 - 1.1.1. Silhouette e proporzione
 - 1.1.2. Colore, stile e personalità
- 1.2. Guida del personaggio
 - 1.2.1. Studi del personaggio
 - 1.2.2. Consistenza e tolleranza
 - 1.2.3. Redazione e struttura di una guida del personaggio
- 1.3. Model sheets
 - 1.3.1. Presentarlo in diverse pose
 - 1.3.2. Documento di espressioni e linguaggio del corpo
 - 1.3.3. Documento di vocalizzazioni, scale e complementi
- 1.4. Interpretazione del testo
 - 1.4.1. Testo, genere e tono: Le informazioni che possiamo ottenere
 - 1.4.2. Il sottotesto e l'ironia
 - 1.4.3. La funzione narrativa e l'intenzione autoriale
- 1.5. Strumenti di azione
 - 1.5.1. Azione formale e esperienziale
 - 1.5.2. Analisi del personaggio e della storia
 - 1.5.3. Stimoli esterni e interni
- 1.6. Pantomima e linguaggio del corpo
 - 1.6.1. Linguaggio del corpo, interazioni
 - 1.6.2. Gestualità delle mani
 - 1.6.3. Ritmo, movimenti minimi e arte scenica
- 1.7. Espressioni facciali
 - 1.7.1. Studio di caratteristiche ed espressioni facciali
 - 1.7.2. Gli occhi e le loro proprietà espressive
 - 1.7.3. Riferimento e documentazione





- 1.8. Animazione di un dialogo
 - 1.8.1. Il contributo del doppiatore
 - 1.8.2. Analisi di un dialogo registrato
 - 1.8.3. Utilizzo della pausa
- 1.9. Autoriferimento in video
 - 1.9.1. Autoriferimento
 - 1.9.2. Trascrizione e reinterpretazione
 - 1.9.3. Pulizia e lucidatura
- 1.10. Animazione dei personaggi
 - 1.10.1. Laboratorio di animazione del corpo
 - 1.10.2. Aggiunta di performance facciale
 - 1.10.3. Aggiunta di sincronizzazione vocale

“

*Imparerai attraverso casi reali e la
risoluzione di situazioni complesse in
ambienti di apprendimento simulati”*

05

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

*TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in
ambienti incerti e a raggiungere il successo
nella tua carriera"*

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto.

Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi"

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

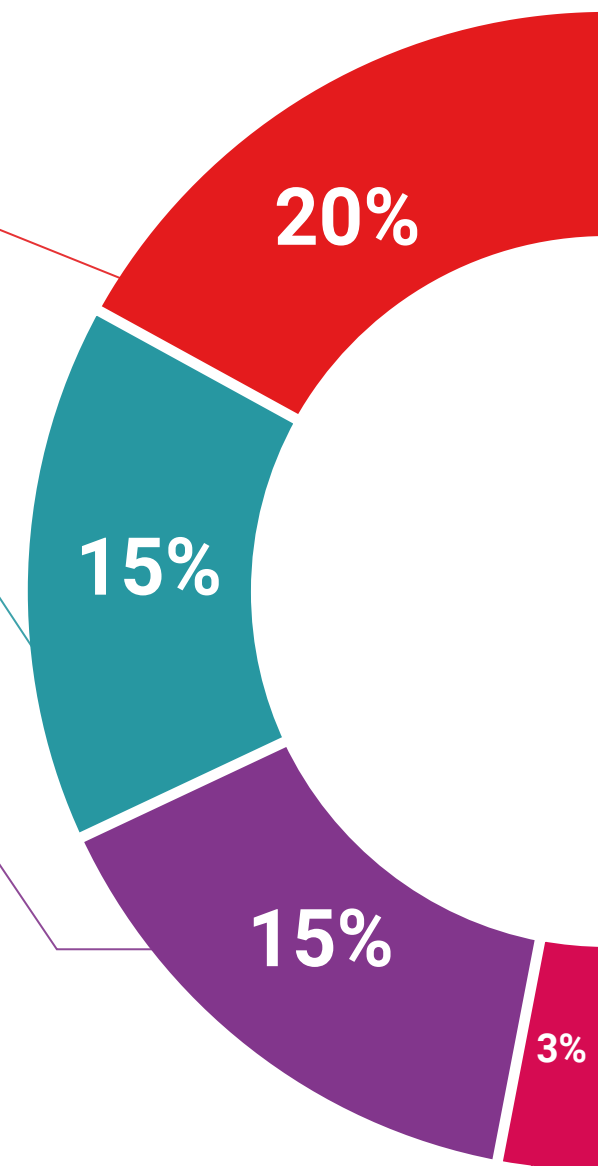
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

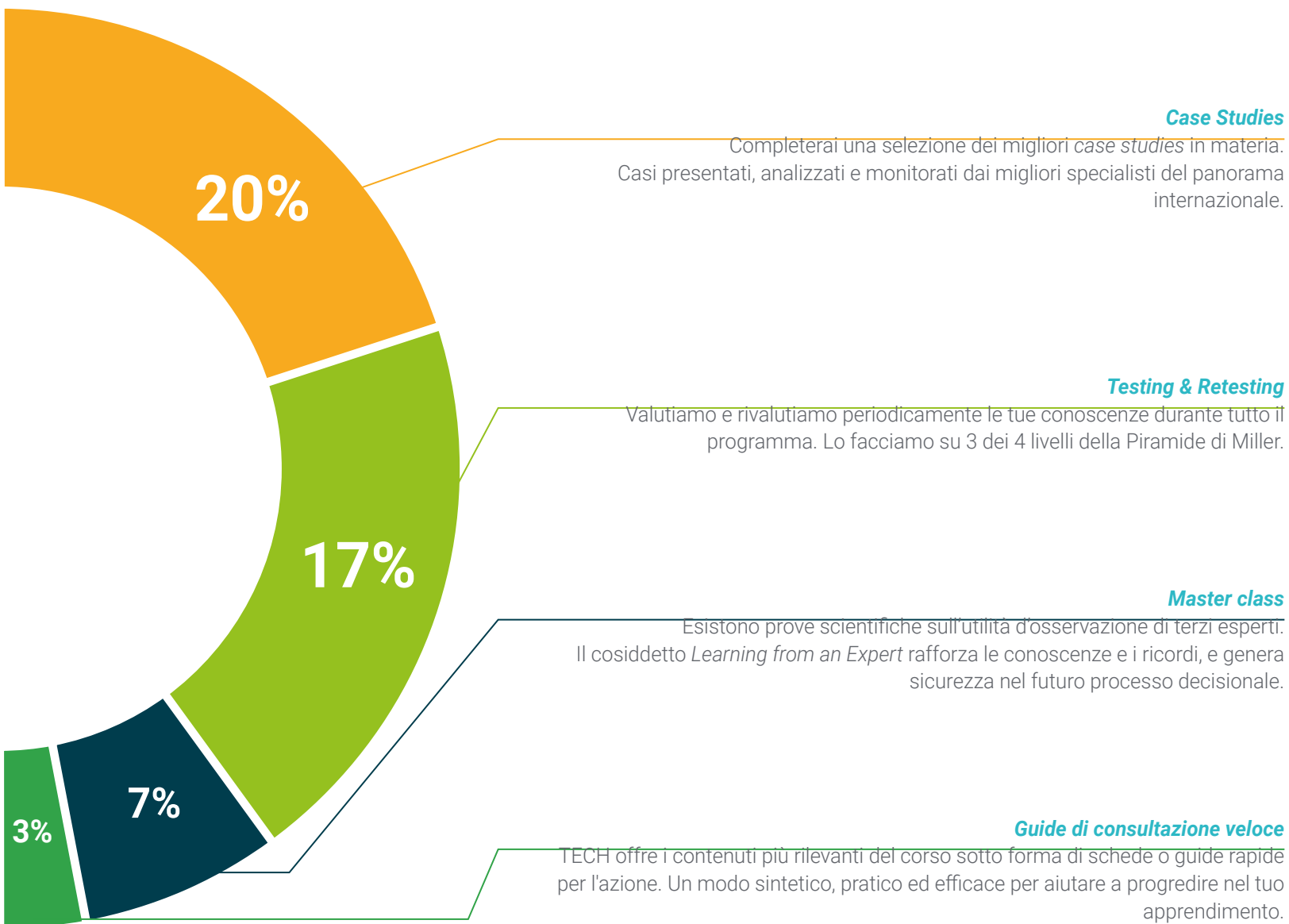
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





06 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione e Animazione di Personaggi in 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Progettazione e Animazione di Personaggi in 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 Progettazione e Animazione di Personaggi in 2D**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



*Apostilla dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostilla dell'Aia, TECH Global University 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 classe
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingua



Corso Universitario
Progettazione e Animazione di
Personaggi in 2D

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

Corso Universitario

Progettazione e Animazione di Personaggi in 2D

