

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di Props,
Animali, Oggetti e Piante 2D





Esperto Universitario Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D

Modalità: **Online**

Durata: **6 mesi**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **450 O.**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-progettazione-creazione-props-animali-oggetti-piante-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'arte dei videogiochi si basa sull'invenzione di un mondo da zero. Pertanto, lo sviluppatore deve essere in grado di creare scenari attraenti che accompagnino le narrazioni più emozionanti del mondo virtuale. A tal fine, sono necessarie competenze specifiche di progettazione e animazione che consentano al professionista di raggiungere un elevato livello di produzione ed estetica. Iscrivendosi a questo programma, il designer appassionato di videogiochi potrà diventare un professionista nel settore della progettazione e della creazione di props, animali e piante. Raggiungi la padronanza delle tecniche e metti in pratica la tua creatività, riuscendo a trasferire oggetti dal mondo reale alla realtà virtuale 2D.





“

Se sei appassionato di videogiochi in 2D e vuoi fare un salto di qualità come designer nell'industria videoludica, questo programma fa per te"

Questo Esperto Universitario di TECH mira a dare impulso alla carriera dei game designer che desiderano aggiornare e approfondire le proprie conoscenze in materia di progettazione 2D, sulla base di un approccio adattato alle esigenze delle aziende.

Nel corso di questo Esperto Universitario, lo studente assimilerà diverse discipline associate alla progettazione 2D: disegno, modellazione, animazione, texture e produzione. Costruendo e creando elementi completi e ottimizzati, sia per giochi d'azione che per giochi di simulazione.

Il programma ha un approccio completamente pratico ed è adattato alle metodologie del settore. In questo modo, le linee guida per la creazione di un progetto vengono seguite dall'idea iniziale fino alla fase di produzione e presentazione. Lo studente approfondirà gli strumenti di progettazione e animazione, nonché l'organizzazione e la risoluzione dei problemi presentati dai progetti di videogiochi 2D. Sviluppare le competenze necessarie per la pianificazione, la progettazione e lo sviluppo di *props*, per comunicare idee nei media visivi.

TECH offre un Esperto Universitario 100% online, che permette allo studente di studiare comodamente al proprio ritmo. Con un semplice dispositivo dotato di connessione a Internet, potrai spingere la tua carriera verso il successo.

Una modalità al passo con i tempi. Offre tutti i vantaggi per lo studente nell'affrontare gli studi da una prospettiva più dinamica, creativa e professionale, senza interferire con gli impegni di lavorativi o personali.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella Creazione di Props, Oggetti e Piante fino alla loro produzione finale
- ◆ L'apprendimento attraverso un quadro teorico e pratico dei diversi programmi di modellazione e texturing.
- ◆ Lezioni di struttura e organizzazione per la creazione di oggetti 2D con contenuti grafici e schematici, attraverso un approccio completamente pratico
- ◆ Ottimizzazione dei progetti per renderli funzionali e reali
- ◆ Approfondimento delle nuove tecniche specifiche del mercato
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Con i propri ritmi e tempi. In TECH ci adattiamo al tuo stile di vita in modo che tu possa continuare ad approfondire la conoscenza delle tecniche di progettazione e di animazione senza rinunciare a nulla"

“

Diventa un creatore di nuovi scenari e rompi le barriere del design 2D, progettando armi potenti, animali accattivanti e persino piante stravaganti”

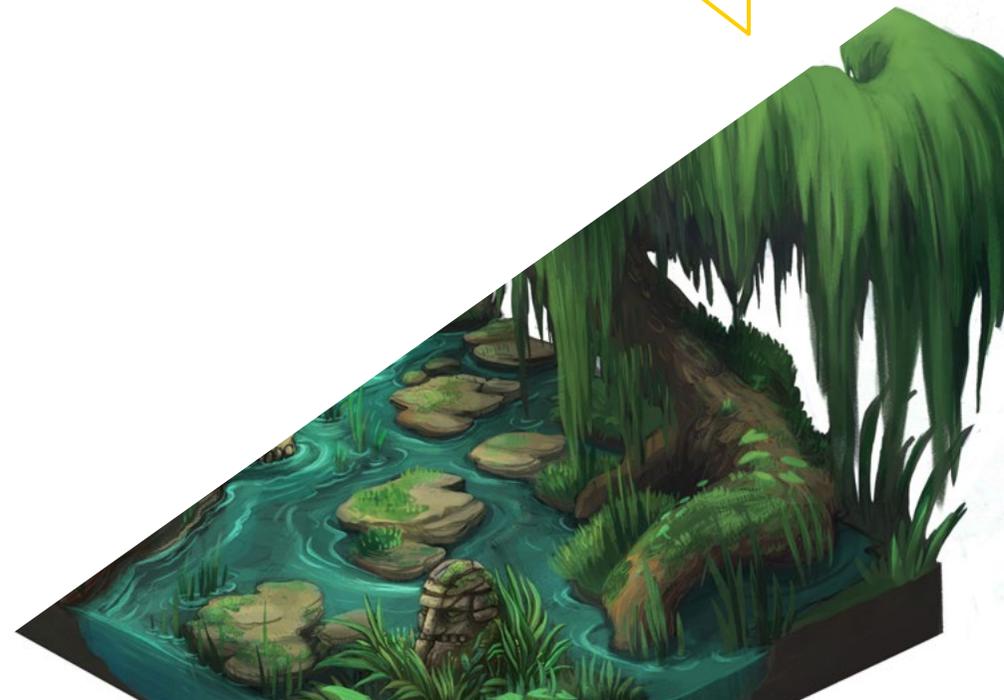
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Mettiti in evidenza nel settore più ambito, sia come sviluppatore indipendente, che come sviluppatore di giochi per un'azienda.

Partecipa alla creazione degli elementi di un videogioco e trasporta ogni elemento in una nuova realtà virtuale.



02

Obiettivi

La progettazione del programma di questo Esperto Universitario consentirà allo studente di acquisire le competenze necessarie per aggiornare le sue conoscenze in questo soggetto, dopo aver approfondito gli aspetti chiave nella Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D. Rafforzare tutti gli aspetti di un artista per perfezionare tecniche e abilità, e assimilare nuove competenze specifiche del settore, sia nei videogiochi che nell'animazione. Per questo motivo, TECH offre un piano di studi completo che aprirà allo studente un'ampia gamma di possibilità e obiettivi. Stabilire una serie di obiettivi generali e specifici per la maggiore soddisfazione dello studente.





“

*TECH ti offre il massimo livello di conoscenza,
in modo che nulla fermi la tua creatività”*



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire gli aspetti chiave della Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D
- ◆ Creare tutti i tipi di oggetti con i programmi del settore
- ◆ Incoraggiare lo sviluppo personale con un approccio completamente aggiornato alla digitalizzazione
- ◆ Sviluppare personaggi specifici in 2D
- ◆ Creare sceneggiature per sviluppare le idee creative in modo strutturato e conciso

“

Amplia le tue conoscenze e sarai in grado di muoverti abilmente tra le tecnologie più avanzate per la creazione in 2D"





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Props*. Veicoli e accessori

- ◆ Implementare le fonti di *props* e accessori reali, fantastici e fantascientifici.
- ◆ Approfondire la creazione di veicoli come auto, moto e veicoli futuristici o contemporanei
- ◆ Creare armi da taglio, armi da fuoco e armi futuristiche
- ◆ Produrre e integrare i *props* nel videogioco

Modulo 2. Animali

- ◆ Conoscere gli animali: canini, felini, erbivori e grandi mammiferi
- ◆ Creare animali animati e realistici per la loro corretta realizzazione
- ◆ Analizzare altri animali marini, uccelli, rettili, anfibi e insetti
- ◆ Studiare l'anatomia degli animali preistorici per la realizzazione di un canone ideale

Modulo 3. Oggetti e piante come personaggi

- ◆ Analizzare le diverse forme di rappresentazione di fiori, ortaggi, frutti e altri tipi di piante
- ◆ Studiare piante esotiche e carnivore
- ◆ Studiare gli alberi: creazione di radici, tronco e foglie, per trasformarli in personaggi animati
- ◆ Elaborare elettrodomestici e veicoli di vario tipo e costruzione

03

Direzione del corso

Il campo della progettazione e dell'animazione è oggi più presente che mai. Per questo motivo, TECH mette a disposizione un personale docente costituito da professionisti altamente qualificati, con alle spalle una rinomata esperienza accademica e lavorativa. Le loro competenze e conoscenze li hanno portati a vincere prestigiosi premi. Tutte queste caratteristiche si combinano per mettere le loro competenze al servizio di questo Esperto Università in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D per i videogiochi. Fornire allo studente un'esperienza di apprendimento della massima qualità e al livello del mercato odierno.

“

Cresci insieme ai grandi professionisti che ti accompagneranno in questo percorso, ti insegneranno in modo assertivo e ti incoraggeranno a sperimentare le tue conoscenze"

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Vincitore di un Goya per il cortometraggio *"Pollo"* al quale ha partecipato come assistente
- ◆ Professionista nella creazione di sfondi, storyboard, animazione e assistente in serie TV, pubblicità, lungometraggi, e-learning, come: *"Una magia notte d'estate"*, *"Spirit of the forest"*, *"Rughe"* e *"Phineas e Ferb"*
- ◆ Animatore di *"Juanito Jones"* e *"Miniman"*
- ◆ Progettista di *"Tre gemelle e una strega"*

Personale docente

Dott. Lobo González, Manuel

- ◆ Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione 12 Pingüinos SL
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione CAZATALENTOS SL
- ◆ 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

Dott. Custodio, Nacho

- ◆ Animatore freelance con 20 anni di esperienza
- ◆ Ha collaborato come animatore in cortometraggi come *"Another way to fly"*, *"Kuri"* e *"Cazatalentos"*; serie di Cut out come *"Forrito"* e *"Four and a half friends"*, serie 3D come *"Nivis"* e lungometraggi come *"Rughe"*



04

Struttura e contenuti

Un programma dalla struttura completa, che fornisce le conoscenze in modo chiaro e conciso. Seguendo gli obiettivi prefissati per lavorare in modo trasversale con lo studente e ampliando la prospettiva verso una visione totalmente moderna. Con l'obiettivo di introdurlo al più alto livello di competenze e sviluppo professionale.





“

Contenuti completi e di qualità che garantiscono il successo nel mondo del lavoro di oggi"

Modulo 1. Props. Veicoli e accessori

- 1.1. *Props*
 - 1.1.1. Cos'è un *prop*?
 - 1.1.2. Informazioni generali
 - 1.1.3. *Props* con peso nella trama
- 1.2. Accessori
 - 1.2.1. Accessori e costumi
 - 1.2.2. Accessori reali Professioni
 - 1.2.3. Accessori fantasy e di fantascienza
- 1.3. Auto
 - 1.3.1. Classiche
 - 1.3.2. Attuali
 - 1.3.3. Futuristiche
- 1.4. Motociclette
 - 1.4.1. Attuali
 - 1.4.2. Futuristiche
 - 1.4.2. Moto a 3 ruote
- 1.5. Altri veicoli
 - 1.5.1. Terrestri
 - 1.5.2. Aerei
 - 1.5.3. Marittimi
- 1.6. Armi bianche
 - 1.6.1. Tipi e dimensioni
 - 1.6.2. Design per epoca
 - 1.6.3. Scudi
- 1.7. Armi da fuoco
 - 1.7.1. Lunghe
 - 1.7.2. Corte
 - 1.7.3. Funzionamento Parti mobili
- 1.8. Armi futuristiche
 - 1.8.1. Da fuoco
 - 1.8.2. Di energia
 - 1.8.3. FX delle armi futuristiche

- 1.9. Armature
 - 1.9.1. Classiche e attuali
 - 1.9.2. Futuristiche
 - 1.9.3. Meccanizzate e robotiche
- 1.10. *Props* nei videogiochi
 - 1.10.1. Differenze con i *props* di animazione
 - 1.10.2. *Props* e il loro uso
 - 1.10.3. Progettazione

Modulo 2. Animali

- 2.1. Quadrupedi
 - 2.1.1. Anatomia comparata
 - 2.1.2. Realistici e il loro uso
 - 2.1.3. *Cartoni Animati*
- 2.2. Canini
 - 2.2.1. Anatomia
 - 2.2.2. Progettazione
 - 2.2.3. Pose
- 2.3. Felini
 - 2.3.1. Anatomia comparata
 - 2.3.2. Progettazione
 - 2.3.3. Pose
- 2.4. Erbivori
 - 2.4.1. Ruminanti
 - 2.4.2. Equini
 - 2.4.3. *Cartoni Animati*
- 2.5. Grandi mammiferi
 - 2.5.1. Anatomia comparata
 - 2.5.2. Costruzione
 - 2.5.3. Pose
- 2.6. Marini
 - 2.6.1. Mammiferi
 - 2.6.2. Pesci
 - 2.6.3. Crostacei

- 2.7. Uccelli
 - 2.7.1. Anatomia
 - 2.7.2. Pose
 - 2.7.3. *Cartoni Animati*
- 2.8. Rettili anfibi
 - 2.8.1. Costruzione
 - 2.8.2. Pose
 - 2.8.3. *Cartoni Animati*
- 2.9. Dinosauri
 - 2.9.1. Tipi
 - 2.9.2. Costruzione
 - 2.9.3. Pose
- 2.10. Insetti
 - 2.10.1. Progettazione
 - 2.10.2. Pose
 - 2.10.3. Siti di confronto

Modulo 3. Oggetti e piante come personaggi

- 3.1. Fiori
 - 3.1.1. Esempi
 - 3.1.2. Costruzione
 - 3.1.3. Pose ed espressioni
- 3.2. Ortaggi
 - 3.2.1. Esempi
 - 3.2.2. Costruzione
 - 3.2.3. Pose ed espressioni
- 3.3. Frutti
 - 3.3.1. Esempi
 - 3.3.2. Costruzione
 - 3.3.3. Pose ed espressioni
- 3.4. Piante carnivore
 - 3.4.1. Esempi
 - 3.4.2. Costruzione
 - 3.4.3. Pose ed espressioni

- 3.5. Alberi
 - 3.5.1. Tipi
 - 3.5.2. Costruzione
 - 3.5.3. Pose ed espressioni
- 3.6. Arbusti
 - 3.6.1. Tipi
 - 3.6.2. Costruzione
 - 3.6.3. Pose ed espressioni
- 3.7. Obiettivi
 - 3.7.1. Esempi
 - 3.7.2. Personalità
 - 3.7.3. Tipi
- 3.8. Elettrodomestici
 - 3.8.1. Tipi
 - 3.8.2. Costruzione
 - 3.8.3. Pose ed espressioni
- 3.9. Veicoli
 - 3.9.1. Tipi
 - 3.9.2. Costruzione
 - 3.9.3. Pose ed espressioni
- 3.10. Altri oggetti
 - 3.10.1. Tipi
 - 3.10.2. Costruzione
 - 3.10.3. Pose ed espressioni



Un programma adattato alle nuove esigenze del mercato per i migliori esperti"

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.

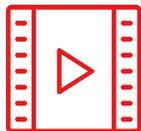
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

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:



Materiale 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.



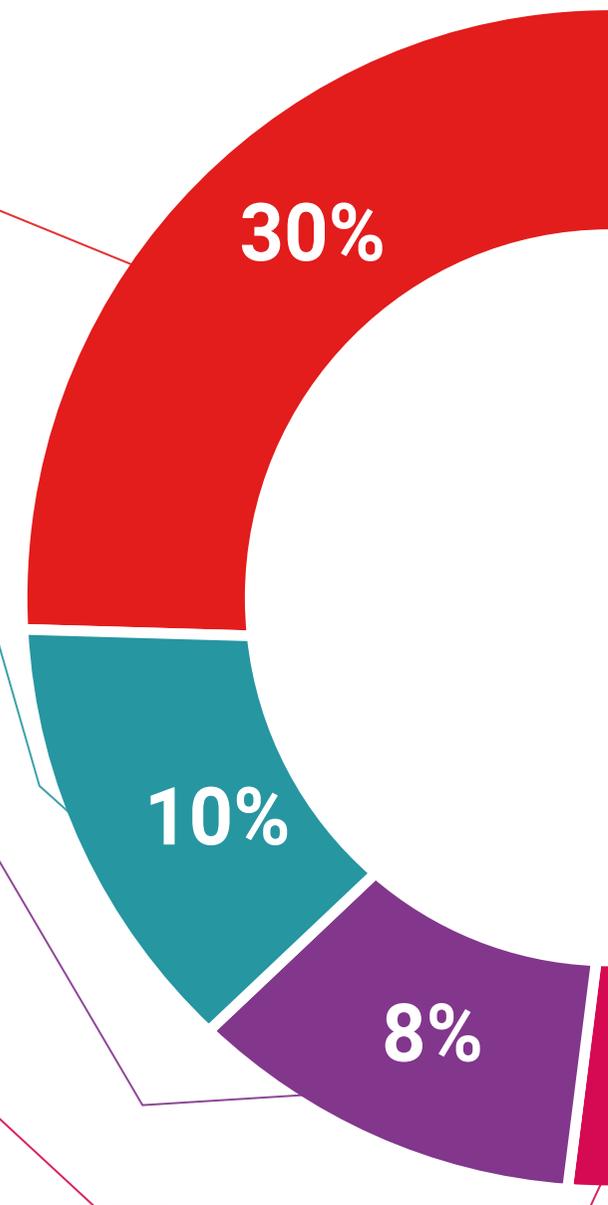
Pratiche di competenze e competenze

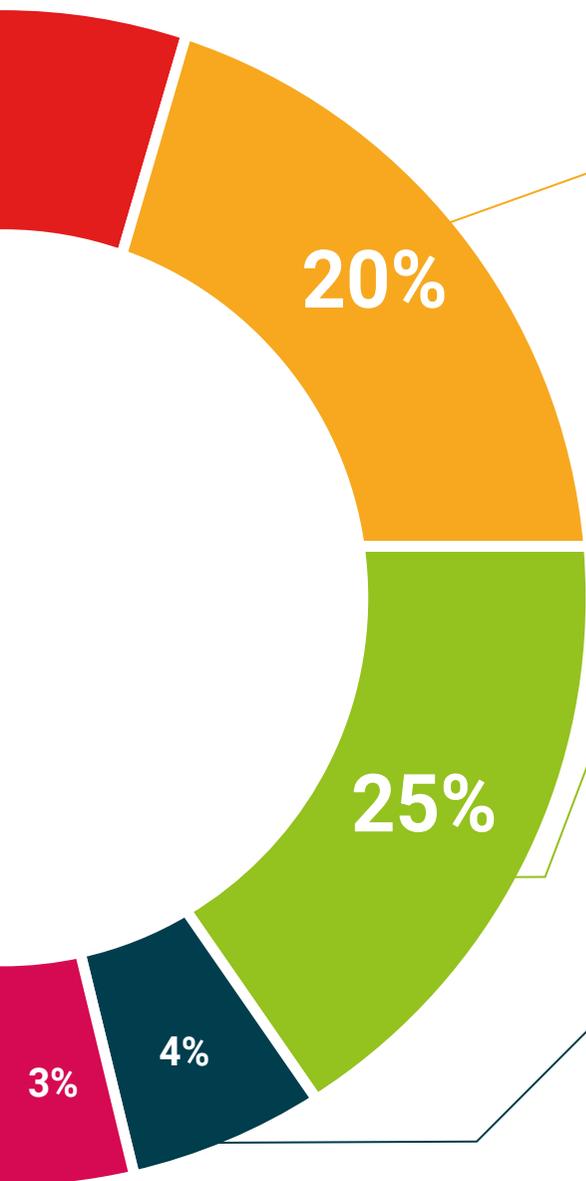
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

L'Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Progettazione e Creazione di Props, Animali, Oggetti e Piante 2D**

N. Ore Ufficiali: **450 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 lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Progettazione e Creazione
di Props, Animali, Oggetti
e Piante 2D

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 O:

Esperto Universitario

Progettazione e Creazione di Props,
Animali, Oggetti e Piante 2D

