

Master Privato

Animazione 2D





tech università
tecnologica

Master Privato Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Accreditemento: 60 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/master/master-animazione-2d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 22

06

Metodologia

pag. 32

07

Titolo

pag. 40

01

Presentazione

L'Animazione 2D possiede uno stile visivo senza tempo e affascinante che offre agli sviluppatori la possibilità di creare mondi e personaggi che possano risuonare con il pubblico in modo unico. L'Animazione 2D è particolarmente efficace nel trasmettere emozioni ed espressioni facciali dettagliate, contribuendo a un'esperienza di gioco più coinvolgente. Inoltre, la sua natura più leggera nelle risorse di calcolo consente prestazioni più efficienti rispetto all'animazione 3D, essenziale per i giochi su dispositivi con risorse limitate. La versatilità stilistica dell'Animazione 2D consente anche ai designer di sperimentare una varietà di stili artistici, dalla *pixel art* alle animazioni più elaborate. In questo contesto, TECH ha implementato questo programma online al 100%, completamente flessibile, consentendo la connessione dello studente sempre e ovunque.





“

Affinerai le tue abilità nell'Animazione 2D, che preserva l'eleganza e il calore delle tecniche tradizionali, diventando una piattaforma creativa ricca di possibilità narrative e stilistiche"

L'Animazione 2D offre una vasta gamma di vantaggi, soprattutto per il suo stile visivo classico e senza tempo, che consente la creazione di personaggi e ambienti, catturando l'immaginazione dello spettatore in modo affascinante. Inoltre, la sua apparente semplicità facilita la narrazione di storie complesse in modo accessibile, consentendo una connessione più profonda con il pubblico. La versatilità di questo mezzo consente la sperimentazione con stili visivi ed espressivi, offrendo ai creatori una libertà straordinaria.

Nasce così questo Master Privato in Animazione 2D, che presenta un piano di studi completo che comprenderà moduli, progettati per formare i progettisti nelle sfaccettature dell'animazione bidimensionale. Così, i professionisti affronteranno le basi del design grafico, capendo come l'uso corretto di linee, forme e colori contribuisce alla narrazione visiva nell'animazione. Inoltre, approfondirai i principi di base che governano il movimento e l'espressione in questo mezzo, creando sequenze animate convincenti.

Inoltre, si approfondirà le tecnologie attuali, fornendo conoscenze su Software e tecniche digitali essenziali per la creazione di animazioni 2D contemporanee. A questo bisogna aggiungere una profonda comprensione di aspetti specifici, dallo sviluppo dei personaggi all'applicazione di tecniche avanzate.

Allo stesso modo, gli studenti si prepareranno a pianificare progetti di animazione in modo efficace, considerando aspetti come la sceneggiatura e la progettazione della produzione, per poi concentrarsi sulla realizzazione dei progetti, applicando le loro conoscenze nella creazione di animazioni complete. Infine, gli studenti saranno dotati di competenze per perfezionare e promuovere le loro creazioni sul mercato, comprendendo l'importanza del Marketing e della commercializzazione in questo settore.

Il programma accademico offrirà quindi un'opportunità unica, presentando una modalità completamente online e flessibile. Questo approccio garantirà agli studenti un'ampia libertà nell'organizzazione del proprio programma di studio, consentendo loro di conciliare meglio le responsabilità quotidiane personali e lavorative.

Questo **Master Privato in Animazione 2D** possiede il programma educativo 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
- ♦ Speciale 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



L'Animazione 2D è facilmente adattabile a una varietà di piattaforme, dalla televisione ai social media, ed è quindi uno strumento efficace per raggiungere un pubblico di tutte le età. Iscriviti subito!"

“

Approfondirai i concetti chiave che governano il movimento nell'animazione, come l'anticipazione, il sovraccarico e il monitoraggio dell'azione, attraverso la rivoluzionaria metodologia Relearning"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, 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. A tal fine, potrai contare su un innovativo sistema video interattivo realizzato da esperti riconosciuti.

Combinerai la tradizione artistica con le tecnologie digitali, affrontando progetti di animazione da molteplici prospettive creative.

Perfezionerai e promuoverai le tue creazioni sul mercato, comprendendo l'importanza del Marketing e della commercializzazione nell'industria dell'Animazione 2D.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma sarà quello di fornire ai progettisti le competenze e le conoscenze avanzate necessarie per eccellere nella creazione e produzione di animazioni bidimensionali. Così, questo programma accademico approfondirà la comprensione dei principi fondamentali dell'animazione, dalla creazione di personaggi e scenari alla narrazione visiva. Inoltre, i laureati acquisiranno competenze tecniche nel Software specializzato e abilità creative per concettualizzare e progettare animazioni di impatto. Inoltre, il Master Privato incoraggerà la capacità dei partecipanti di esplorare diversi stili artistici ed espressivi nel campo dell'Animazione 2D.



“

L'obiettivo di TECH sarà quello di formarvi come professionista altamente qualificato e creativo, che può contribuire in modo significativo al settore dell'animazione e dell'intrattenimento"



Obiettivi generali

- ◆ Padroneggiare il linguaggio visivo nell'animazione 2D
- ◆ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e coinvolgenti
- ◆ Ricercare 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

Modulo 1. Linguaggio 2D

- ♦ 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 interessanti
- ♦ 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

Modulo 2. Principi di Animazione 2D

- ♦ Analizzare e impiegare tecniche di anticipazione, comprendendo la composizione di forze parallele e inverse e del loro valore narrativo nella creazione di sequenze animate
- ♦ Sviluppare capacità di messa in scena per ottimizzare la presentazione visiva di personaggi e oggetti in movimento
- ♦ Integrare l'azione complementare e l'azione sovrapposta in modo strategico per arricchire le narrazioni visive, apportando strati di movimento ed espressività ai personaggi e agli oggetti animati

Modulo 3. Animazione Tradizionale Avanzata

- ♦ Analizzare e impiegare tecniche di anticipazione, comprendendo la composizione di forze parallele e inverse e del loro valore narrativo nella creazione di sequenze animate
- ♦ Sviluppare capacità di messa in scena per ottimizzare la presentazione visiva di personaggi e oggetti in movimento
- ♦ Integrare le curve complete in modo fluido nell'animazione 2D, affrontando la rappresentazione realistica e stilizzata delle rotazioni di personaggi e oggetti in diversi contesti narrativi
- ♦ Sviluppare competenze avanzate nell'applicazione del colore nell'animazione, considerando la tavolozza, l'illuminazione e la consistenza visiva

Modulo 4. Strumenti digitali

- ♦ Esplorare alternative digitali nella creazione di storyboard, utilizzando strumenti e software avanzati per ottimizzare l'efficienza e la qualità
- ♦ Sviluppare storyboard progettati per animatori, considerando la struttura narrativa e visiva per guidare il processo di animazione in modo coerente
- ♦ Applicare tecniche avanzate di animazione, integrando gli elementi visivi pianificati negli storyboard in modo coerente ed espressivo

Modulo 5. Disegno e Animazione dei Personaggi

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

Modulo 6. Animazione Vettoriale

- ♦ Utilizzare Adobe Animate in modo esperto, applicando i suoi strumenti e funzioni per creare animazioni 2D con efficienza e precisione
- ♦ Maneggiare Toon Boom Harmony con destrezza, sfruttando le sue funzioni avanzate per la creazione e la manipolazione di animazioni 2D
- ♦ Sfruttare le capacità di Story Board Pro in fase di pre-produzione, utilizzando i suoi strumenti per la pianificazione dettagliata delle sequenze animate e la creazione di *storyboard*
- ♦ Utilizzare Moho in modo efficace, esplorando le sue caratteristiche specifiche per la creazione e la manipolazione di personaggi ed elementi animati
- ♦ Applicare il *Greased Pencil* di Blender nell'animazione 2D, sfruttando i suoi strumenti per la creazione e la manipolazione di tratti e elementi visivi

Modulo 7. Animazione Specializzata

- ♦ Esplorare e applicare tecniche avanzate di animazione specializzata, concentrandosi su stili e generi specifici per espandere la versatilità creativa in progetti animati
- ♦ Sviluppare abilità nell'animazione di creature e esseri fantastici, affrontando aspetti come movimenti unici, comportamenti e caratteristiche visive distintive
- ♦ Sviluppare competenze nell'animazione di sequenze d'azione, garantendo fluidità, impatto e coerenza nella rappresentazione visiva di movimenti rapidi ed emozionanti
- ♦ Applicare tecniche di animazione specifiche per i videogiochi, adattando la narrazione visiva e i movimenti dei personaggi alle dinamiche e ai vincoli dell'animazione interattiva

Modulo 8. Pre-produzione

- ♦ Padroneggiare la creazione di storyboard e storyboard dettagliati, applicando principi narrativi e visivi per pianificare efficacemente la sequenza dell'animazione
- ♦ Utilizzare tecniche di animazione di anteprima per valutare la fattibilità e l'impatto visivo delle idee prima della fase di produzione completa
- ♦ Ricercare e analizzare riferimenti visivi, stili artistici e tendenze rilevanti per ispirare e arricchire il processo di pre-produzione
- ♦ Integrare efficacemente lo storyboard con elementi concettuali e visivi, garantendo una pianificazione completa e dettagliata delle sequenze animate

Modulo 9. Produzione

- ♦ Monitorare e regolare la qualità visiva dell'animazione, effettuando revisioni e correzioni necessarie per garantire la coerenza e l'impatto estetico
- ♦ Risolvere problemi e sfide imprevisti durante la produzione, adattarsi ai cambiamenti e proporre soluzioni creative per garantire il successo del progetto animato
- ♦ Integrare tecnologie emergenti e tendenze attuali nella produzione di animazione 2D, rimanendo aggiornati con le innovazioni del settore



Modulo 10. Post produzione e Marketing

- ♦ Applicare tecniche avanzate di post-produzione in animazioni 2D, tra cui editing video, correzione del colore ed effetti visivi
- ♦ Integrare elementi sonori, musicali ed effetti in modo efficaci post-produzione, garantendo un'esperienza audiovisiva completa e coerente
- ♦ Sviluppare strategie di marketing specifiche per le animaciones2D, considerando la promozione e la distribuzione su diverse piattaforme e mercati
- ♦ Sviluppare capacità di presentazione e comunicazione per spiegare efficacemente le decisioni e i concetti creativi dietro le animazioni
- ♦ Collaborare con team specializzati in Marketing e Comunicazione, assicurando coerenza nella strategia di marketing globale per i progetti animati

“

Affinerai le tue capacità creative e tecniche, permettendoti di comprendere in profondità i principi dell'animazione, dalla creazione di personaggi e narrative, all'implementazione di effetti visivi”

03

Competenze

Questo programma di Animazione 2D fornirà ai professionisti una serie di competenze che copriranno sia gli aspetti tecnici che creativi. In ambito tecnico, i progettisti acquisiranno competenze avanzate nell'uso del Software di animazione, padroneggiando le tecniche di progettazione di personaggi e scenari e sviluppando la capacità di creare sequenze di animazione fluide e visivamente di impatto. Da una prospettiva creativa, i laureati comprenderanno i principi fondamentali dell'animazione, perfezionando la loro capacità di raccontare storie efficaci e perfezionando il loro stile artistico personale.





Questo Master Privato 100% online ti fornirà una combinazione equilibrata di abilità tecniche e creative, per distinguerti nel settore dinamico ed esigente dell'Animazione 2D"



Competenze generali

- ♦ Sviluppare competenze avanzate nell'animazione tradizionale per raggiungere risultati eccezionali
- ♦ Utilizzare in modo efficiente strumenti digitali rilevanti nel processo di animazione 2D
- ♦ Progettare e animare i personaggi in modo efficace, considerando la loro personalità e il contesto narrativo
- ♦ Applicare tecniche di animazione vettoriale per ottenere movimenti fluidi ed espressivi
- ♦ Dirigere e gestire la produzione di animazioni 2D, coordinando team e risorse in modo efficiente
- ♦ Sviluppare competenze nella gestione del tempo e dell'organizzazione, assicurando l'efficienza nell'attuazione dei progetti animati entro termini prestabiliti
- ♦ Applicare capacità di risoluzione dei problemi in situazioni complesse durante il processo creativo, adattandosi a sfide inaspettate e proponendo soluzioni innovative
- ♦ Applicare strategie di marketing specifiche per l'animazione 2D, comprendendo la promozione e la distribuzione di progetti su diverse piattaforme e mercati





Competenze specifiche

- Utilizzare sapientemente l'interfaccia di Toon Boom Harmony per la creazione e gestione efficiente delle animazioni 2D
- Gestire l'interfaccia di Adobe Animate in modo efficiente, sfruttando i suoi strumenti per la creazione e la modifica di animazioni
- Applicare efficacemente il principio di compressione e stretching (*squash e stretch*) per creare personaggi e oggetti con una sensazione di peso ed elasticità
- Applicare la tecnica di animazione lineare (*straight ahead*) per esplorare la creazione spontanea e continua di sequenze, potenziando fluidità e naturalezza nella narrazione visiva
- Apportare modifiche alla posa dei personaggi (*breakdown*) in modo preciso e significativa, assicurando la coerenza nella rappresentazione dei personaggi per tutta la durata dell'animazione
- Applicare tecniche di accelerazione, decelerazione e ritmo per ottenere un'animazione 2D dinamica ed emotivamente risonante
- Utilizzare l'esagerazione in modo consapevole e creativo, potenziando espressioni facciali, gesti e movimenti per trasmettere emozioni di impatto e memorabile
- Padroneggiare la tecnica della rotoscopia, utilizzando riferimenti e documentazione in modo efficace per migliorare l'autenticità e il realismo di movimenti specifici
- Realizzare registrazioni vocali di alta qualità per la successiva sincronizzazione labiale, garantendo una corrispondenza precisa tra dialoghi e movimenti
- Padroneggiare l'uso di Storyboard Pro come strumento fondamentale nella creazione di storyboard
- Utilizzare Roughboard in modo efficace nella fase di pre-produzione, creando schizzi rapidi e schematici
- Sviluppare competenze avanzate nella progettazione dei personaggi
- Utilizzare strumenti di recitazione nell'animazione dei personaggi, incorporando tecniche che evidenziano l'autenticità e l'emotività
- Padroneggiare le tecniche di animazione in bitmap e vettoriali, sfruttando al massimo delle possibilità e delle caratteristiche specifiche di ciascun tipo di immagine
- Padroneggiare l'animazione di effetti speciali, incorporando elementi visivi come particelle, luci e ombre per creare impatto visivo e narrativo nelle sequenze animate



Un programma che ti renderà un professionista di spicco grazie ai contenuti specifici del settore"

04

Direzione del corso

Gli insegnanti saranno fondamentali nella formazione completa degli studenti, fornendo una combinazione unica di esperienza pratica e conoscenze teoriche nell'animazione bidimensionale. Questi istruttori sono professionisti altamente qualificati, con un background eccezionale nel settore dell'animazione, che consente loro di condividere preziose prospettive del mondo reale e rimanere al passo con le ultime tendenze e tecnologie del settore. Oltre alle loro abilità tecniche, gli insegnanti di questo programma incoraggeranno la creatività e l'espressione artistica, guidando gli studenti verso lo sviluppo di uno stile unico.



-VALVES V



“

L'approccio educativo dell'insegnante integra teoria e pratica, fornendo le competenze tecniche necessarie e una comprensione approfondita dei principi fondamentali dell'Animazione 2D"

VARIANT -

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.ssa Marqueta Moreno, Patricia

- ♦ Esperta di Animazione ed Effetti Speciali
- ♦ Coordinatrice di Produzione per Giggiebug Entertainment
- ♦ Responsabile della Produzione presso Lighthouse Studios
- ♦ Assistente di Produzione presso Able and Baker
- ♦ Assistente di produzione presso The SPA Studios
- ♦ Laureata presso U-tad - Centro universitario di tecnologia e arte digitale

Dott. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Specialista in Animazione personaggi
- ♦ 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) presso varie società
- ♦ *Storyboard* e *layout* per la televisione
- ♦ Animatore di videogiochi

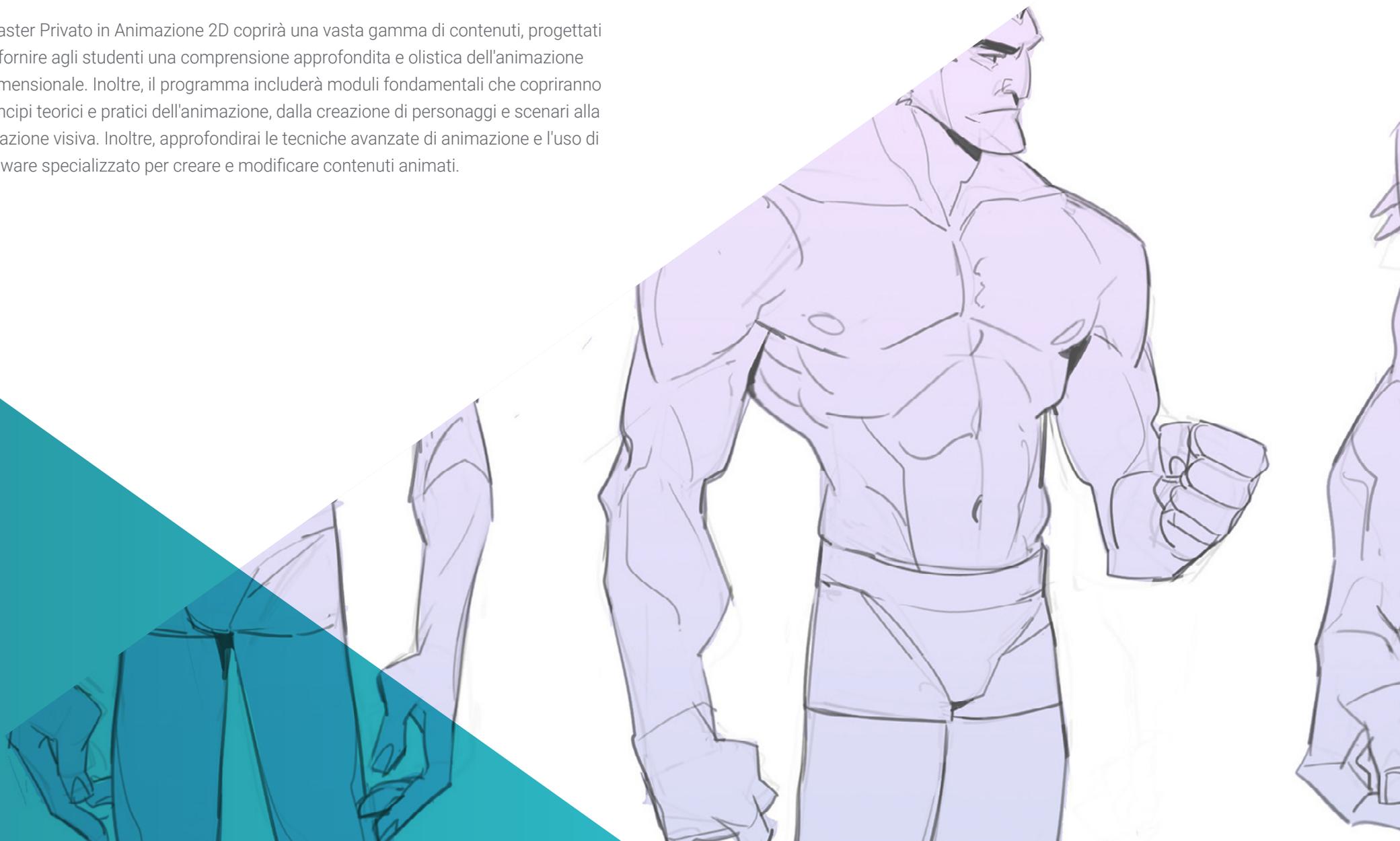


Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi in materia e applicali alla tua pratica quotidiana"

05

Struttura e contenuti

Il Master Privato in Animazione 2D coprirà una vasta gamma di contenuti, progettati per fornire agli studenti una comprensione approfondita e olistica dell'animazione bidimensionale. Inoltre, il programma includerà moduli fondamentali che copriranno i principi teorici e pratici dell'animazione, dalla creazione di personaggi e scenari alla narrazione visiva. Inoltre, approfondirai le tecniche avanzate di animazione e l'uso di Software specializzato per creare e modificare contenuti animati.





“

Un piano di studi realizzato da esperti e un contenuto di qualità sono la chiave affinché il tuo apprendimento sia di successo"

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

Modulo 2. Principi di Animazione 2D

- 2.1. Comprimere e allungare (*squash e stretch*)
 - 2.1.1. compressa e conservazione della massa
 - 2.1.2. Stiramenti e conservazione della massa
 - 2.1.3. Applicazione nei media digitali e altre deformazioni
- 2.2. Anticipazione, composizione di forze parallele e inverse e loro valore narrativo
 - 2.2.1. Anticipazione fisica
 - 2.2.2. L'anticipazione narrativa e altri tipi di anticipazione.
 - 2.2.3. Anticipazione dell'anticipazione
- 2.3. Messa in scena
 - 2.3.1. Messa in scena
 - 2.3.2. Attrattiva visiva e disegno fermo
 - 2.3.3. Animazione secondaria
- 2.4. Animazione lineare (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animazione lineare
 - 2.4.2. Animazione posa per posa
 - 2.4.3. Animazione ibrida
- 2.5. Modifiche della posa del personaggio (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Interleaving diretto e interleaving con *breakdowns*
 - 2.5.2. Cambi di direzione
 - 2.5.3. Cambiamenti di velocità
- 2.6. Azione complementare e sovrapposte
 - 2.6.1. Azione complementare
 - 2.6.2. Pettini
 - 2.6.3. Azione di sovrapposizione

- 2.7. Accelerazioni, decelerazioni e velocità
 - 2.7.1. Decelerazione
 - 2.7.2. Accelerazione
 - 2.7.3. Curve di accelerazione
- 2.8. Archi
 - 2.8.1. Il perno e l'asse di rotazione
 - 2.8.2. Archi di movimento
 - 2.8.3. Altri percorsi organici di movimento
- 2.9. Esagerazione
 - 2.9.1. Esagerazione della posa
 - 2.9.2. Esagerazione nel ritmo
 - 2.9.3. Reazioni dei personaggi (*take* e *double take*)
- 2.10. Contatti e attriti
 - 2.10.1. Registro
 - 2.10.2. Contatti
 - 2.10.3. Attrito e resistenze

Modulo 3. Animazione Tradizionale Avanzata

- 3.1. Animazione di posizioni
 - 3.1.1. Silhouette
 - 3.1.2. Linee d'Azione
 - 3.1.3. *Contrapposizioni e inversioni*
- 3.2. Sincronizzazione delle labbra
 - 3.2.1. Movimenti della bocca
 - 3.2.2. Intercalare di vocalizzi e movimenti della bocca
 - 3.2.3. Sincronizzazione digitale automatizzata
- 3.3. Cicli di camminata
 - 3.3.1. Contatti e cambi di posizione
 - 3.3.2. Cambi di posizione del ciclo di marcia
 - 3.3.3. Ciclo di camminata lineare e ciclo di camminata in Animate e Toon Boom
- 3.4. Camminate, cicli di corsa e cicli alternativi
 - 3.4.1. Passeggiate
 - 3.4.2. Corse
 - 3.4.3. Cicli alternativi

- 3.5. Giri completi
 - 3.5.1. Di testa
 - 3.5.2. Giri completi e oggetto
 - 3.5.3. Curve tronche
- 3.6. Esagerare e calmarsi
 - 3.6.1. Esagerare
 - 3.6.2. Calmare
 - 3.6.3. Rimbalzare (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopia, riferimento e documentazione
 - 3.7.1. Rotoscopia
 - 3.7.2. Riferimento video
 - 3.7.3. Integrazione del live-action
- 3.8. Sweep, multipli e sfocature
 - 3.8.1. Sweeps
 - 3.8.2. Multipli
 - 3.8.3. Defocus
- 3.9. Colpi puliti e assistenza
 - 3.9.1. Assistenza
 - 3.9.2. Interleaving
 - 3.9.3. Pulizia dei tratti
- 3.10. Applicazione del colore
 - 3.10.1. L'ombreggiatura come secondo livello di animazione
 - 3.10.2. Proiezione d'ombra
 - 3.10.3. Automazione digitale del colore e delle ombre con Toon Boom

Modulo 4. Strumenti digitali

- 4.1. Miniature
 - 4.1.1. Importanza dello storyboard come strumento narrativo e di produzione e strumento di produzione
 - 4.1.2. Storyboard di base e anteprime
 - 4.1.3. Miniature e sceneggiature iniziali
- 4.2. Registrazione vocale
 - 4.2.1. Registrazione vocale
 - 4.2.2. Edizione dei dialoghi
 - 4.2.3. Montaggio di musica ed effetti sonori

- 4.3. Preparazione
 - 4.3.1. Formato e proporzioni
 - 4.3.2. Composizione
 - 4.3.3. Zone di sicurezza
- 4.4. Simbologia
 - 4.4.1. Simbologia standardizzata
 - 4.4.2. Simulazione dei movimenti della telecamera
 - 4.4.3. Lo storyboard digitale
- 4.5. Utilizzo di Storyboard Pro
 - 4.5.1. Interfaccia
 - 4.5.2. Linea sonora e linea temporale
 - 4.5.3. Strumenti aggiuntivi
- 4.6. Alternative digitali
 - 4.6.1. Storyboard con Photoshop
 - 4.6.2. Storyboard di Adobe Animate
 - 4.6.3. Storyboard in After Effects
- 4.7. Storyboarding per animatori
 - 4.7.1. L'artista dello storyboard
 - 4.7.2. Le chiavi di animazione nello storyboard
 - 4.7.3. Lavoro in livelli
- 4.8. Utilizzo di Roughboard
 - 4.8.1. Esplorazione grafica
 - 4.8.2. Preparazione di *rough board*
 - 4.8.3. Esecuzione
- 4.9. Sceneggiatura grafica
 - 4.9.1. Composizione
 - 4.9.2. Fondi
 - 4.9.3. Lavoro con i personaggi
- 4.10. Animazione
 - 4.10.1. Editing in tempo reale
 - 4.10.2. Revisioni
 - 4.10.3. Post-produzione

Modulo 5. Disegno e Animazione dei Personaggi

- 5.1. Progettazione di personaggi
 - 5.1.1. Silhouette e proporzioni
 - 5.1.2. Colore, stile e personalità
- 5.2. Guida al personaggio
 - 5.2.1. Studi dei personaggi
 - 5.2.2. Coerenza e tolleranza
 - 5.2.3. Scrittura e struttura di una guida al personaggio
- 5.3. Scheda modello
 - 5.3.1. Presentarlo in diverse pose
 - 5.3.2. Scheda espressioni e linguaggio del corpo
 - 5.3.3. Foglio delle Vocalizzazioni, della scala e di quelle aggiuntive
- 5.4. Interpretazione del testo
 - 5.4.1. Testo, genere e tono. Le informazioni che possiamo ricavare da esso
 - 5.4.2. Sottotesto e ironia
 - 5.4.3. Funzione narrativa e intenzione autoriale
- 5.5. Strumenti d'azione
 - 5.5.1. Azione formale ed esperienziale
 - 5.5.2. Analisi del personaggio e dello sfondo
 - 5.5.3. Stimoli esterni e stimoli interni
- 5.6. Pantomima e linguaggio del corpo
 - 5.6.1. Linguaggio del corpo, interazioni
 - 5.6.2. Gestì delle mani
 - 5.6.3. Ritmo, movimenti minimi e compito scenico
- 5.7. Espressioni facciali
 - 5.7.1. Studio dei tratti e delle espressioni del viso
 - 5.7.2. Gli occhi e le loro proprietà espressive
 - 5.7.3. Riferimento e documentazione
- 5.8. Animazione di un dialogo
 - 5.8.1. Il contributo del doppiatore
 - 5.8.2. Esplorazione di un dialogo registrato
 - 5.8.3. Sfruttare la pausa

- 5.9. Autoreferenzialità nel video
 - 5.9.1. L'autoreferenzialità
 - 5.9.2. Trascrizione e reinterpretazione
 - 5.9.3. Pulizia e lucidatura
- 5.10. Animazione di personaggi
 - 5.10.1. Laboratorio di animazione del corpo
 - 5.10.2. Aggiunta della recitazione facciale
 - 5.10.3. Aggiunta della recitazione facciale

Modulo 6. Animazione Vettoriale

- 6.1. Bitmap e vettoriali
 - 6.1.1. Bitmap
 - 6.1.2. Disegno vettoriale
 - 6.1.3. Confronti e applicazioni
- 6.2. Uso di Adobe Animate
 - 6.2.1. Simboli, grafica e strumento *movie clip*
 - 6.2.2. Interpolazione di movimento e movimento semi-tridimensionale
 - 6.2.3. Interpolazione di forma e fotocamera virtuale
- 6.3. Uso di Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Librerie
 - 6.3.2. Ossa e deformatori
 - 6.3.3. Auto colore
- 6.4. Preparare un personaggio per Adobe Animate
 - 6.4.1. Separazione di elementi e tracciato
 - 6.4.2. Tracce chiave interne
 - 6.4.3. Costruzione di personaggio
- 6.5. Preparare un personaggio per Toon Boom Harmony
 - 6.5.1. Tracciato
 - 6.5.2. Ossa e controllo digitale
 - 6.5.3. Regolazioni
- 6.6. Luci e ombre in Toon Boom Harmony
 - 6.6.1. Impostare i volumi
 - 6.6.2. Luci e fotocamera virtuali
 - 6.6.3. Proiezione d'ombre



- 6.7. Utilizzo di Story Board Pro
 - 6.7.1. Interfaccia
 - 6.7.2. Linea del tempo
 - 6.7.3. Edizione digitale
- 6.8. Software alternativi
 - 6.8.1. Krita
 - 6.8.2. Animation Paper
 - 6.8.3. Open Toonz- Anime
- 6.9. Uso di Muffa
 - 6.9.1. Esplorazione dell'interfaccia
 - 6.9.2. Strumento di *Smart Warp*
 - 6.9.3. Strumento *Smart bones* e *pin bones*
- 6.10. Uso di *Greased Pencil* di Blender
 - 6.10.1. Riconoscimento del Software
 - 6.10.2. Driver e funzionalità aggiuntive
 - 6.10.3. Sincronizzazione automatica delle labbra

Modulo 7. Animazione Specializzata

- 7.1. Cicli di cammino di esseri non bipedi
 - 7.1.1. Quadrupedi
 - 7.1.2. Altri animali non plantigradi
 - 7.1.3. Cicli di locomozione alternativi
- 7.2. Ulteriori movimenti pratici
 - 7.2.1. Cicli di volo
 - 7.2.2. Scale, sollevamento di peso, cadute
 - 7.2.3. Colpi, interazioni, danza
- 7.3. Effetti speciali, fluidi
 - 7.3.1. Piccoli corpi idrici
 - 7.3.2. Grandi masse d'acqua
 - 7.3.3. Fluidi viscosi
- 7.4. Effetti speciali, fuoco e fumo
 - 7.4.1. Fuoco
 - 7.4.2. Fumo
 - 7.4.3. Incendi, fiamme e lava

- 7.5. Animazione dei fenomeni meteorologici e climatici
 - 7.5.1. Pioggia, tempeste e fulmini
 - 7.5.2. Neve e vento
 - 7.5.3. Rifrazioni
- 7.6. Animazione di effetti speciali fantastici e fantascientifici
 - 7.6.1. Effetti magici
 - 7.6.2. Effetti enfatici
 - 7.6.3. Effetti di fantascienza
- 7.7. Animazione di capelli e tessuto
 - 7.7.1. Capelli
 - 7.7.2. Tessuto
 - 7.7.3. Carta, corde e altri
- 7.8. Esplosioni, cadute e rotture
 - 7.8.1. Frane
 - 7.8.2. Esplosioni
 - 7.8.3. Rotture
- 7.9. Effetti Illuminazione e proiezione delle ombre
 - 7.9.1. Ombre sopra la figura
 - 7.9.2. Effetti di illuminazione
 - 7.9.3. Proiezione digitale automatizzata di ombre e ombre
- 7.10. Transizione di immagini e trasformazioni
 - 7.10.1. Transizione delle immagini
 - 7.10.2. Deformazioni estreme
 - 7.10.3. Orbite

Modulo 8. Pre-produzione

- 8.1. Direzione dell'animazione
 - 8.1.1. Stile e visione
 - 8.1.2. Responsabilità, proattività, disponibilità e delega
 - 8.1.3. Comunicazione con i team creativi e di produzione
- 8.2. Suddivisione della sceneggiatura
 - 8.2.1. Software di pianificazione
 - 8.2.2. Identificazione delle risorse di animazione (asset)
 - 8.2.3. Creazione di una ripartizione della sceneggiatura

- 8.3. Produzione online e flusso di lavoro
 - 8.3.1. Produzione in linea
 - 8.3.2. Flusso di lavoro
 - 8.3.3. Introduzione al programma Shotgun
- 8.4. Arte concettuale
 - 8.4.1. Dalla sceneggiatura alla concept art
 - 8.4.2. Lo stile visivo
 - 8.4.3. Lavorare con il regista e le referenze
- 8.5. Progettazione della location
 - 8.5.1. Struttura ed esigenze narrative di una location
 - 8.5.2. Il fuori campo, le atmosfere e il colore
 - 8.5.3. Concept art e design della location per il progetto finale
- 8.6. Design degli oggetti di scena e schede dei modelli
 - 8.6.1. Esigenze pratiche di progettazione degli oggetti di scena
 - 8.6.2. Veicoli e oggetti praticabili
 - 8.6.3. Progettazione di oggetti di scena per il progetto finale
- 8.7. Sceneggiatura a colori
 - 8.7.1. Il valore narrativo del colore
 - 8.7.2. Le chiavi di lettura del colore
 - 8.7.3. Sceneggiatura del colore per il progetto finale
- 8.8. Interpretazione dello storyboard
 - 8.8.1. Interpretazione dello storyboard
 - 8.8.2. Impaginazione del *lay out*
 - 8.8.3. *Lay out* finale per il progetto definitivo
- 8.9. Registrazione delle voci finali
 - 8.9.1. Direzione dei doppiatori
 - 8.9.2. Editing audio digitale
 - 8.9.3. Posizione del voice over per il progetto finale
- 8.10. Test e animazione pilota
 - 8.10.1. Test a matita
 - 8.10.2. Integrazione con luoghi e colori
 - 8.10.3. Regolazioni e correzioni del pilota

Modulo 9. Produzione

- 9.1. Utilizzo del Rough Animation
 - 9.1.1. Primo passaggio
 - 9.1.2. Masse, archi e contatti
- 9.2. Progettazione del movimento
 - 9.2.1. Recitazione corporea e spunti narrativi
 - 9.2.2. Recitazione facciale
 - 9.2.3. *Break downs* e *spacing*
- 9.3. Posizioni chiave
 - 9.3.1. Risoluzione delle pose chiave
 - 9.3.2. Revisione delle masse
 - 9.3.3. Chiavi di sincronizzazione labiale
- 9.4. Interleaving
 - 9.4.1. Principi dell'interleaving
 - 9.4.2. Interleaving di archi e percorsi
 - 9.4.3. Interleaving digitale
- 9.5. Pulizia e assistenza delle tracce
 - 9.5.1. Il lavoro dell'assistente all'animazione
 - 9.5.2. La linea nella pulizia del tratto
 - 9.5.3. Pulizia dei tratti e assistenza digitale
- 9.6. Ombreggiatura digitale e tratto per tratto
 - 9.6.1. L'ombreggiatura, un secondo livello di animazione
 - 9.6.2. Gradienti, mezzitoni e livelli d'ombra
 - 9.6.3. Laboratorio di ombreggiatura automatizzato
- 9.7. Animazione aggiuntiva
 - 9.7.1. Animazione di effetti speciali
 - 9.7.2. Introduzione ad After Effects
 - 9.7.3. Effetti digitali
- 9.8. Compositing digitale e telecamere
 - 9.8.1. Compositing digitale
 - 9.8.2. Animazione della telecamera
 - 9.8.3. Telecamera multiplanare e 2.5D

- 9.9. Rendering
 - 9.9.1. Standard industriali
 - 9.9.2. Consegna dei test
 - 9.9.3. Prodotti finali
- 9.10. Progettazione del titolo
 - 9.10.1. Introduzione alla grafica in movimento
 - 9.10.2. Progettazione del titolo
 - 9.10.3. Pratica dei crediti di ingresso e di uscita

Modulo 10. Post produzione e Marketing

- 10.1. Editing e composizione finale
 - 10.1.1. Montaggio
 - 10.1.2. Transizioni
 - 10.1.3. Blocco del movimento
- 10.2. Design del suono
 - 10.2.1. Definizione e analisi degli esempi
 - 10.2.2. Direzione del sound designer
 - 10.2.3. Partiture e colonna sonora
- 10.3. Mixaggio del suono
 - 10.3.1. Definizione e analisi degli esempi
 - 10.3.2. Direzione nel missaggio del suono
 - 10.3.3. Mixaggio finale
- 10.4. Correzione del colore attraverso DaVinci Resolve
 - 10.4.1. Introduzione a DaVinci Resolve
 - 10.4.2. Bilanciamento del colore
 - 10.4.3. Gamma dinamica
- 10.5. Bobina dimostrativa (*Demo reel*)
 - 10.5.1. Selezione ed editing del lavoro
 - 10.5.2. Aspetto sonoro
 - 10.5.3. Piattaforme e promozione

- 10.6. Mercati
 - 10.6.1. Pubblicità
 - 10.6.2. Autogestione sui social media
 - 10.6.3. Animazione, tecnica, medica e altre specialità
- 10.7. Auto-rappresentazione
 - 10.7.1. Negoziazione
 - 10.7.2. Test di animazione e loro quotazione
 - 10.7.3. Domande operative e situazionali
- 10.8. Finanziamento del progetto
 - 10.8.1. Canali e inviti a presentare proposte
 - 10.8.2. Creazione di cartelle
 - 10.8.3. Finanziamenti misti
- 10.9. Finanziamento privato
 - 10.9.1. Equity e imprese creative
 - 10.9.2. Micro-mecenatismo
 - 10.9.3. Trattamento e strategia di vendita
- 10.10. Registrazione e diritti dell'opera
 - 10.10.1. Registrazione delle opere
 - 10.10.2. Diritto d'autore internazionale
 - 10.10.3. Diritti d'autore internazionali



*Un'esperienza educativa unica,
cruciale e decisiva per crescere
professionalmente"*

06

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

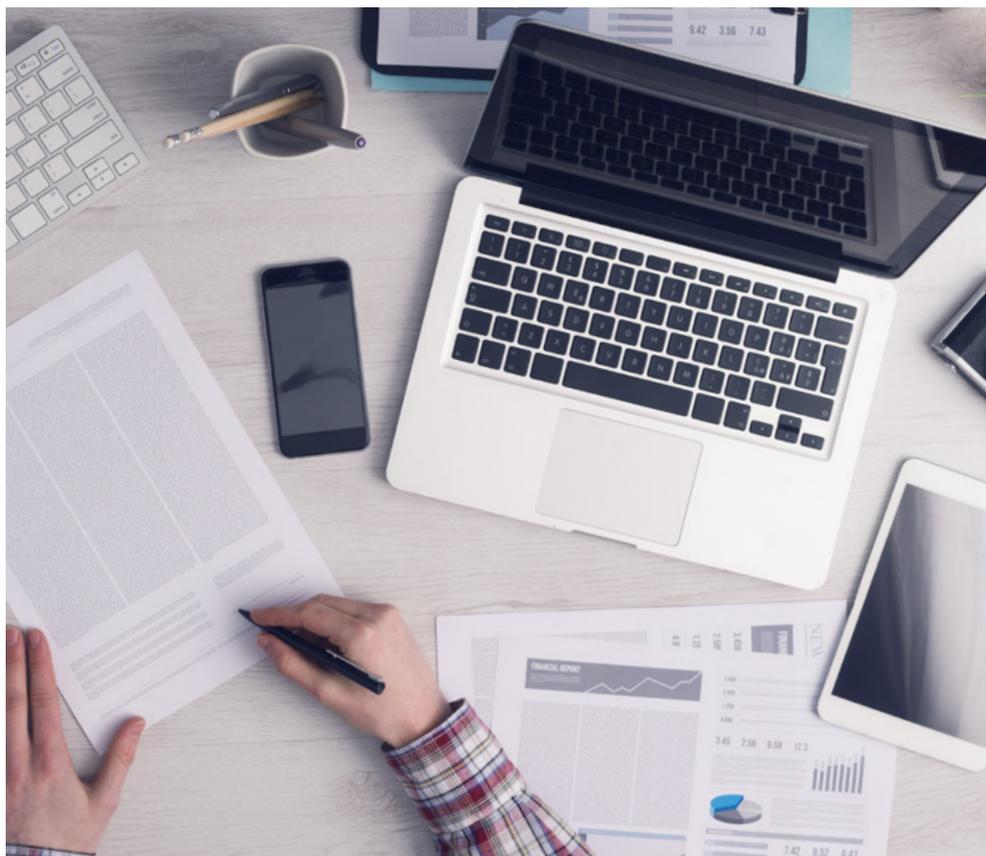
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

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.



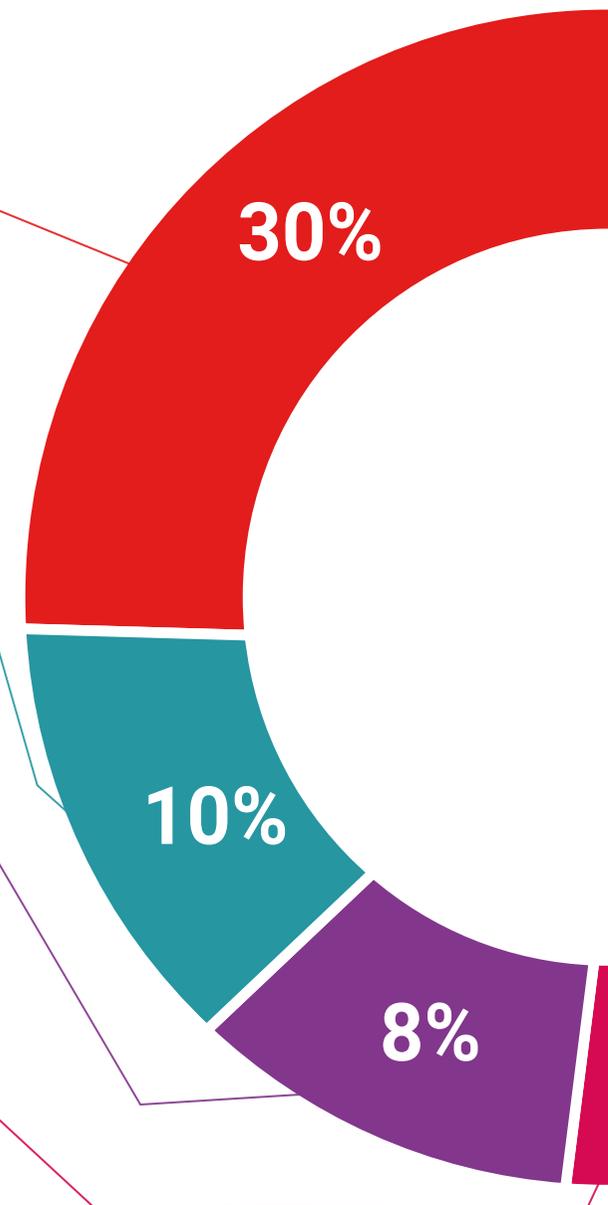
Pratiche di competenze e competenze

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.



07 Titolo

Il Master Privato in Animazione 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Master Privato in Animazione 2D** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato.

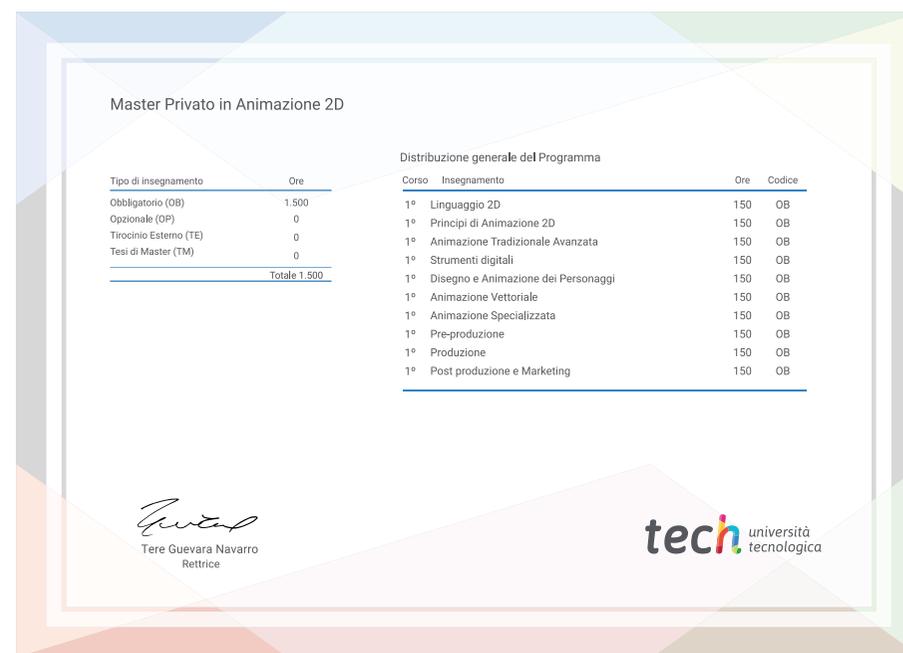
Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Animazione 2D**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**



*Apostille dell'Aia. 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

Master Privato Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Master Privato

Animazione 2D

