

Corso Universitario

Animazione Vettoriale in 2D





Corso Universitario Animazione Vettoriale in 2D

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

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

Moho si è affermato come uno degli strumenti più utilizzati dai professionisti dell'industria dei videogiochi. Questo software di animazione 2D ha molteplici vantaggi, tra cui risalta la creazione di animazioni di sequenze cinematografiche che raccontano la storia in modo emozionante. In questo modo, i giocatori possono vivere un'esperienza di gioco più coinvolgente e identificarsi con i personaggi. A questo si aggiunge la capacità di aggiungere effetti visivi alle animazioni come particelle, flash ed effetti di movimento. Queste sensazioni possono migliorare l'aspetto visivo del gioco e creare momenti visivi sorprendenti. Di fronte a questo, TECH sviluppa una formazione che approfondirà la gestione di Moho. E tutto in un flessibile formato 100% online.





“

*Per raggiungere i tuoi obiettivi accademici in
maniera flessibile, TECH ti offre una metodologia di
apprendimento online al 100% basata sull'accesso
libero ai contenuti"*

Sempre più entità legate al settore dei videogiochi cercano di incorporare nei loro team professionali l'Animazione Vettoriale in 2D. Questo perché questa tecnica fornisce efficienza, flessibilità nel design e uno stile visivo distintivo. Aiuta quindi gli sviluppatori a ottimizzare le prestazioni, mantenere la coerenza visiva e creare esperienze di gioco coinvolgenti per i giocatori. Per sfruttare queste opportunità, i professionisti devono rimanere aggiornati sugli ultimi sviluppi in questo campo di specializzazione. Inoltre, devono acquisire le competenze necessarie per utilizzare strumenti tecnologici all'avanguardia per creare animazioni di alta precisione.

Per contribuire a questo aggiornamento, TECH propone un programma che analizzerà in modo completo le tecniche più avanzate per produrre Animazioni Vettoriali in 2D. Realizzato da un personale docente esperto, il piano di studi approfondirà l'uso di Adobe Animate, concentrandosi sui suoi simboli e la grafica. Inoltre, si concentrerà sulla preparazione di un personaggio per Adobe Animate. In questo modo gli studenti saranno in grado di separare elementi e tracciati. In relazione a ciò, i materiali didattici esamineranno l'uso di Blender Greased Pencil, che servirà ad aggiungere contenuti aggiuntivi a un gioco (come scene animate) per arricchire l'esperienza degli utenti.

La formazione si basa sul metodo *Relearning*, di cui TECH è un pioniere. Questo sistema utilizza la reiterazione dei contenuti chiave in modo naturale, assicurando che vengano conservati nella mente degli studenti senza bisogno di memorizzarli. Per accedere al Campus virtuale è sufficiente un dispositivo con accesso a Internet (telefoni cellulari, tablet o computer). Inoltre, gli studenti potranno accedere a una biblioteca digitale ricca di materiali didattici aggiuntivi per arricchire la loro esperienza di apprendimento.

Questo **Corso Universitario in Animazione Vettoriale in 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali 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



Utilizzerai efficacemente il Grease Pencil e creerai storyboard per visualizzare in anteprima le sequenze di gioco prima della produzione completa"

“

*Utilizzerai luci e ombreggiature
sui tuoi personaggi per stabilire i
volumi”*

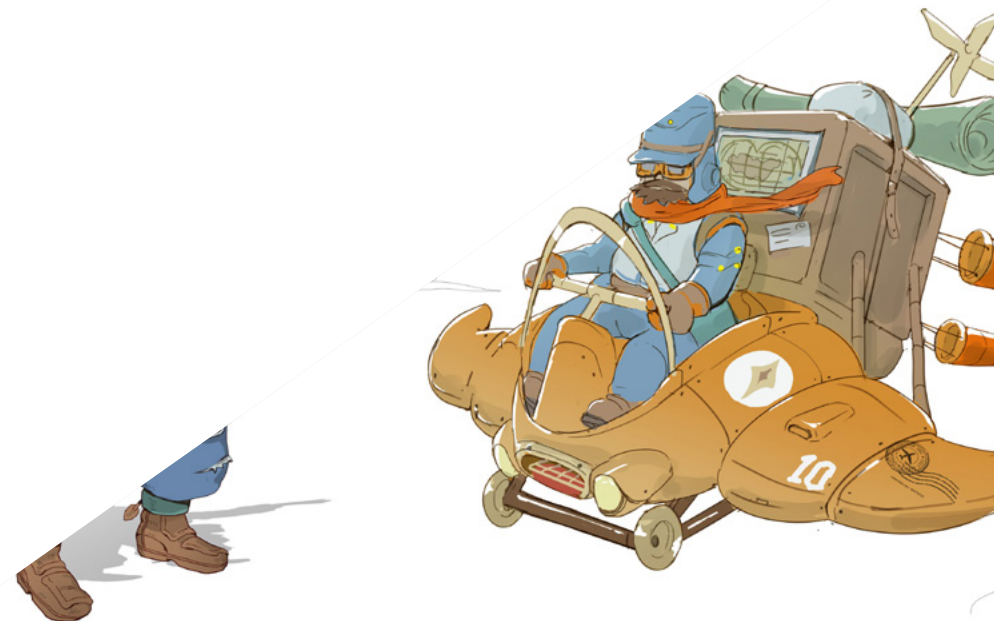
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Padroneggerai software
alternativi come Krita, Animation
Paper e Open Toonz-Anime.*

*Approfitta di tutti i vantaggi della
metodologia Relearning, che ti permetterà
di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di
studio, adattandolo ai tuoi impegni.*



02

Obiettivi

Al termine di questa qualifica universitaria, gli studenti utilizzeranno Adobe Animate in modo esperto, applicando i tuoi strumenti per creare animazioni 2D in modo efficiente. Inoltre, gli studenti potranno padroneggiare Toon Boom Harmony con abilità, sfruttando le sue funzioni avanzate per la progettazione di personaggi o oggetti in 2D. Inoltre, sfrutteranno al massimo le capacità di Story Board Pro nella fase di pre-produzione, potendo pianificare in dettaglio le sequenze animate. Inoltre, utilizzeranno Moho per manipolare elementi e personaggi di alta qualità.





“

*Accedi alla biblioteca di risorse multimediali e
all'intero programma dal primo giorno.
Nessun orario fisso, nessuna frequenza!"*



Obiettivi generali

- ♦ Padroneggiare il linguaggio visivo nel campo dell'animazione 2D
- ♦ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e accattivanti
- ♦ Ricercare 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

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



Ottieni una formazione specializzata e adattata alla tua professione per migliorare ogni giorno nella progettazione di Animazione Vettoriale in 2D"



03

Direzione del corso

TECH è all'avanguardia dell'istruzione e quindi offre un insegnamento d'élite per gli studenti che frequentano le sue qualifiche, insieme a risorse didattiche grazie alle quali riescono a portare avanti con successo lo sviluppo di ciascuno dei loro programmi accademici. In questo modo, lo studente avrà accesso a un importante materiale sviluppato da un personale docente esperto e altamente qualificato in Animazione Vettoriale in 2D. La sua solida esperienza e il suo grande bagaglio nel settore forniranno una solida conoscenza agli studenti che frequentano questo programma.





“

I principali esperti di Animazione Vettoriale in 2D si sono uniti a questo programma per mostrarti tutte le loro conoscenze in questo campo"

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"



“

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

04

Struttura e contenuti

Questa qualifica fornirà agli studenti gli strumenti più avanzati per la creazione di Animazione Vettoriale in 2D. Per fare questo, il piano di studi approfondirà la preparazione di un personaggio per Toon Boom Harmony, prendendo in considerazione aspetti come il tracciamento, le ossa o il controllo digitale. Inoltre, il piano di studi analizzerà l'uso di Adobe Animate, affrontando l'interpolazione di forma e macchina fotografica virtuale. I materiali didattici saranno incentrati sull'utilizzo di Story Board Pro per la pianificazione e l'anteprima di scene, sequenze e narrazioni visive.



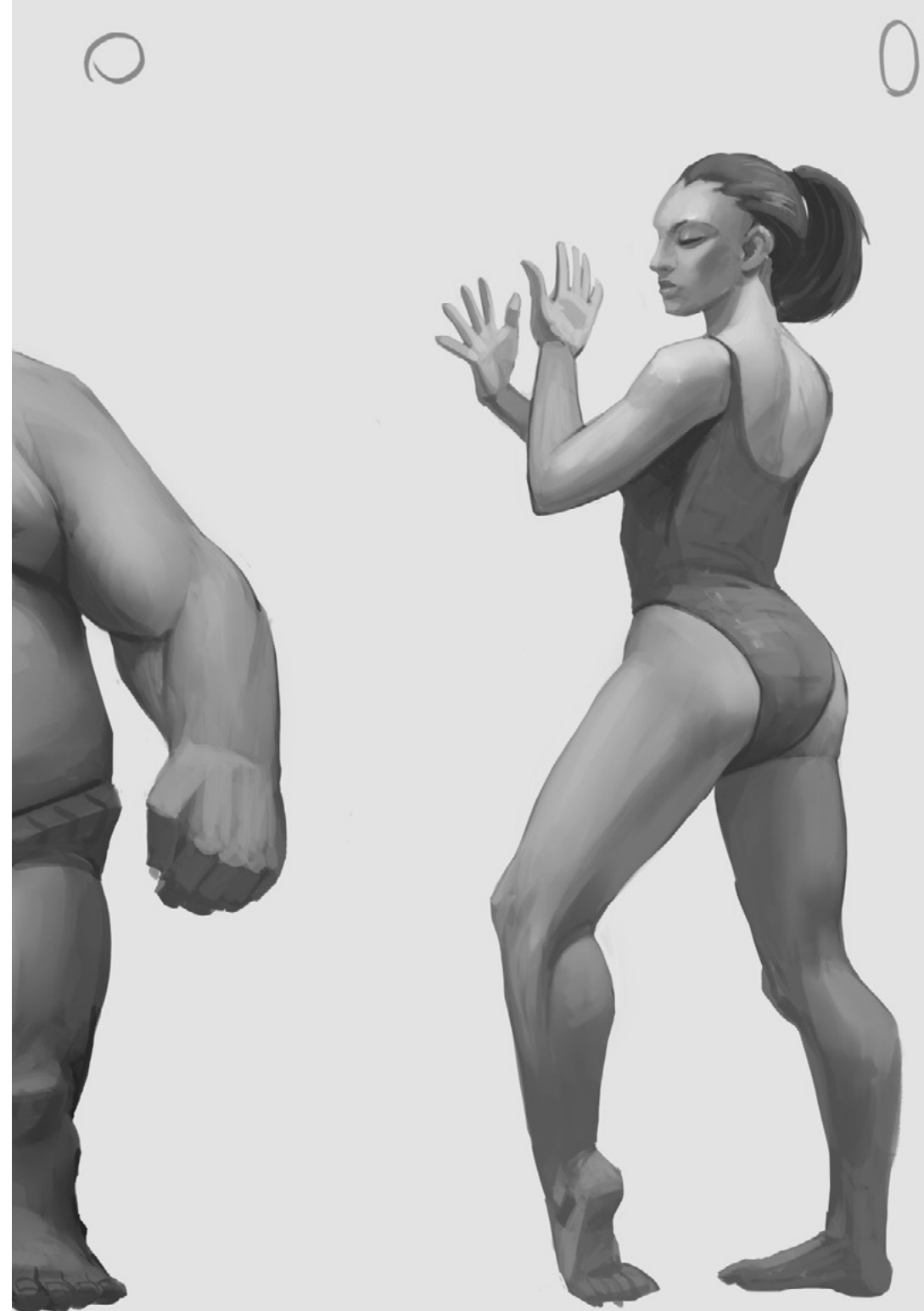


“

*Un studi completo e attuale configurato
come uno strumento di formazione di alta
qualità”*

Modulo 1. Animazione Vettoriale

- 1.1. Bitmap e vettori
 - 1.1.1. Bitmap
 - 1.1.2. Disegno vettoriale
 - 1.1.3. Comparazioni e applicazioni
- 1.2. Uso di Adobe Animate
 - 1.2.1. Simboli, grafiche e strumento movie clip
 - 1.2.2. Interpolazione di movimento e movimento semi-tridimensionale
 - 1.2.3. Interpolazione di forma e telecamera virtuale
- 1.3. Uso di Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Librerie
 - 1.3.2. Ossa e deformanti
 - 1.3.3. Auto colore
- 1.4. Preparazione di un personaggio per Adobe Animate
 - 1.4.1. Separazione degli elementi e disegno
 - 1.4.2. Tratti chiave interni
 - 1.4.3. Costruzione del personaggio
- 1.5. Preparazione di un personaggio per Toon Boom Harmony
 - 1.5.1. Disegno
 - 1.5.2. Ossa e controllo digitale
 - 1.5.3. Regolazioni
- 1.6. Luci e ombre su Toon Boom Harmony
 - 1.6.1. Impostare i volumi
 - 1.6.2. Luci e telecamere virtuali
 - 1.6.3. La proiezione delle ombre
- 1.7. Uso di Story Board Pro
 - 1.7.1. Interfaccia
 - 1.7.2. Linea del tempo
 - 1.7.3. Edizione digitale





- 1.8. Software alternativi
 - 1.8.1. Krita
 - 1.8.2. Animation Paper
 - 1.8.3. Open Toonz- Anime
- 1.9. Uso di Moho
 - 1.9.1. Esplorazione dell'interfaccia
 - 1.9.2. Strumento Smart Warp
 - 1.9.3. Strumenti Smart bones e pin bones
- 1.10. Uso di Greased Pencil di Blender
 - 1.10.1. Riconoscimento del software
 - 1.10.2. Driver e caratteristiche aggiuntive
 - 1.10.3. Sincronizzazione labiale automatizzata



Non perdere l'opportunità di promuovere la tua carriera con questo programma innovativo in soli 6 mesi"

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.

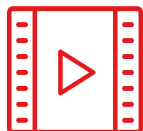
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

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

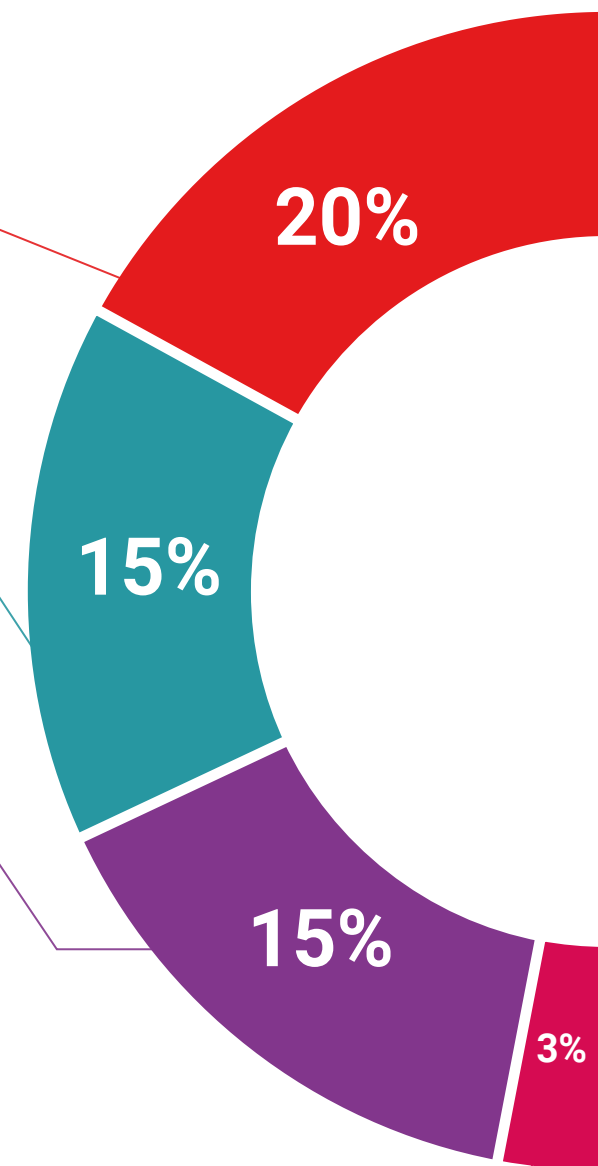
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

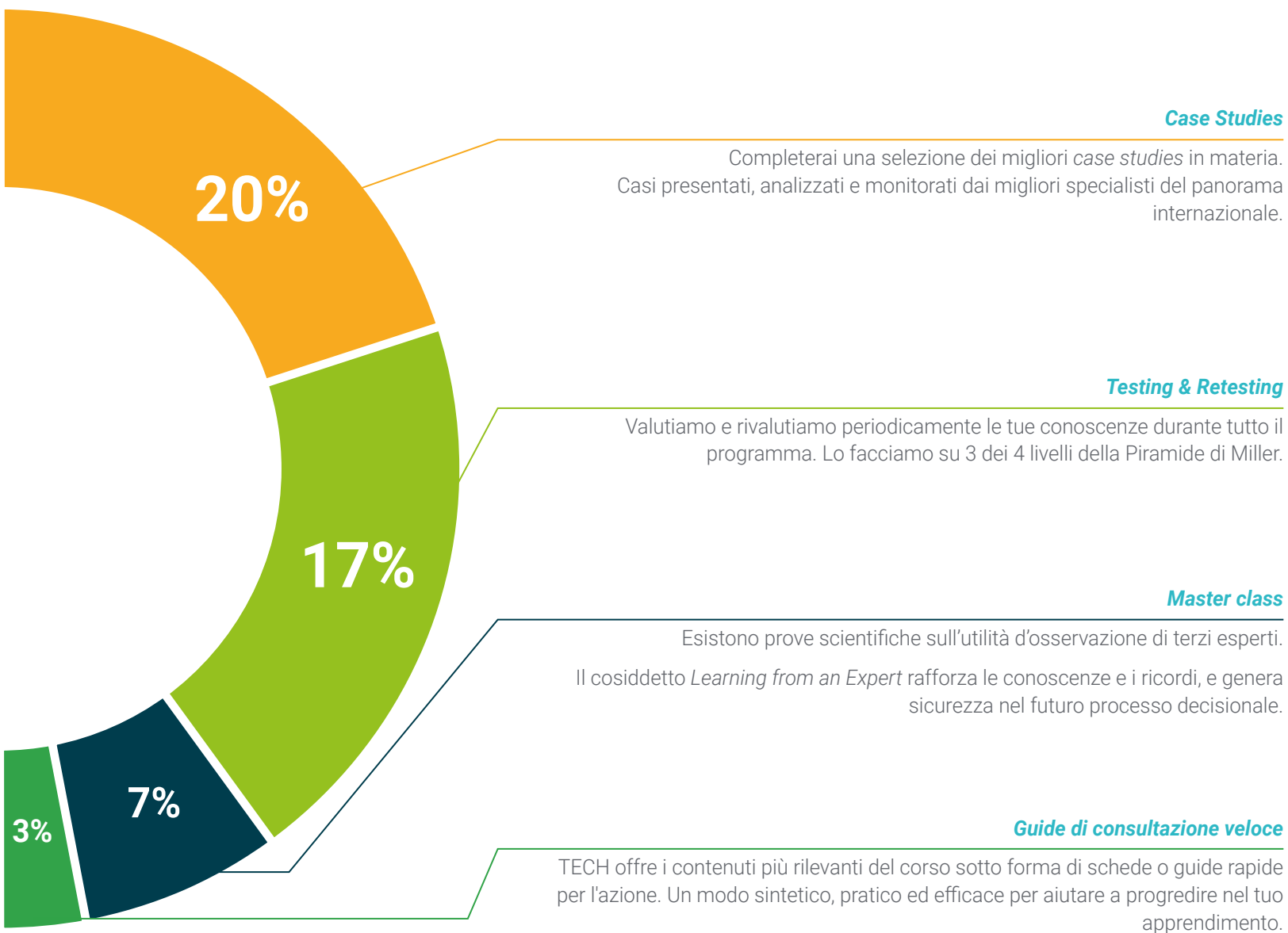
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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 Animazione Vettoriale 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 Animazione Vettoriale 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 Animazione Vettoriale 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.



Corso Universitario
Animazione Vettoriale in 2D

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

Corso Universitario

Animazione Vettoriale in 2D

