

ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN 2D EN VIDEOJUEGOS



CURSO CUATRIMESTRAL
Marzo - Junio 2018

PRESENTACIÓN

El artista 2D es el creativo por excelencia en la industria digital y el responsable directo para que un videojuego atraiga o no al jugador. Es él quien plasma la idea inicial sobre un papel y de él sale la estética final de un videojuego. Su calidad es percibida directamente por el jugador.

Este curso está dirigido a alumnos con una base de dibujo y que sepan manejar alguna herramienta de edición de imágenes como Photoshop. La edad mínima del alumnado de este curso son 18 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación para jóvenes de la escuela de verano.

La evaluación del curso se realizará al final del mismo, tras la entrega por parte del alumnado de un **proyecto íntegro** que deberás desarrollar en equipo, durante los meses que dura la formación. Del mismo modo, la participación en la **GameJam** será objeto de evaluación con el mismo fin, ya que son dos ámbitos distintos en los que poder demostrar diferentes destrezas que consideramos son necesarias para poder obtener la **certificación de Aula Arcade**.

¿POR QUÉ CON AULA ARCADE?

Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos, nuestra formación está enfocada de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar. No hace falta que te traigas nada, en nuestra aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un PC por alumno.

Nuestras clases son **100% presenciales**. Además, como alumno/a nuestro/a podrás asistir a talleres especializados que anunciaremos durante el desarrollo del curso.

Todos nuestros grupos son reducidos (Entre 8 y 12 personas) ofreciendo una formación personalizada y de calidad. **Somos la 1^a Escuela especializada de videojuegos de Andalucía** y garantizamos la excelencia en nuestra formación a través de nuestro equipo de docentes, quienes cuentan con una extensa trayectoria, influencia y experiencia en el sector de los videojuegos.

HORARIOS

La duración total del curso es de **90 horas** comenzamos el **5 de Marzo** y terminamos el **29 de Junio**. El horario de clases es **Martes y Jueves de 9:00h a 12:00h**

Además, contamos con **“horas de uso libre”** del aula, así, si quieres seguir avanzando en tu proyecto o necesitas terminar algún ejercicio antes o después de clase, podrás hacerlo nuestros ordenadores sin problema.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?



ROCÍO RODRÍGUEZ (Ilustración)

Ha estudiado Bellas Artes y se especializó en el medio digital tras su paso por la facultad. Con un amplio recorrido como ilustradora y *concept artist*, en el campo del videojuego ha trabajado para el estudio indie **Ninja Code**, encargándose de los gráficos de **Space Crew** y **Taps & Dragons**.

Además, los aficionados a los juegos de mesa y cartas seguro que conocen **Warlords of Terra**, un interesante título que vio la luz gracias a una campaña en Verkami: Rocío formó parte de los artistas que contribuyeron a dar vida a las cartas. Podéis conocer más sobre ella [en su web](#).



DANIEL FERNÁNDEZ (Animación)

Ilustrador casi de nacimiento, empezó a especializarse en la industria del videojuego en 2014, justo después de finalizar sus estudios, primero de **Animación** y posteriormente de Realización Audiovisual.

Ha trabajado en **Genera Games** y **Sunflower Games**. Su [página web](#) incluye todo un compendio de sus trabajos hasta la fecha: desde tráilers de apps hasta VFX y animación 2D, pasando por modelado y texturizado.

PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio del curso es de **650 €** o **600 €** si optas a uno de nuestros descuentos. El pago del curso además podrás hacerlo en 5 plazos según las siguientes tablas, realizando los mismos mediante efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Tabla 1. Precio total 650€ sin descuento.

Inscripción	200€
Marzo	200 €
Abril	100 €
Mayo	100€
Junio	50€

Tabla 2. Precio total 600€ a plazos.

Inscripción	200€
Marzo	150€
Abril	100€
Mayo	100€
Junio	50€

DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 50€.

- Si vienes con un **amigo/a** ambos/as tendréis descuento.
- Realizando un **pago único**.
- Si eres **antiguo/a alumno/a** o estás cursando otro de nuestros cursos.
- Si realizas la **preinscripción antes del 31 de Diciembre de 2017**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

TEMARIO

1. APROXIMACIÓN A LAS HERRAMIENTAS

- 1.1 Introducción al Software para el trabajo digital en 2D.
- 1.2 Esbozo digital, herramientas digitales útiles para el concept art en videojuegos.

2. DISEÑO DE PERSONAJES

- 2.1 Introducción
- 2.2 Anatomía y proporciones
- 2.3 Desarrollo de concepts (formas, elección de línea artística)
- 2.4 Estilo y definición
- 2.5 Ficha de personaje y estudio de expresión y poses
- 2.6 Construcción del personaje para animación 2D

3. DISEÑO DE ESCENARIOS

- 3.1 Introducción
- 3.2 Composición y perspectiva.
- 3.3 Thumbnails, técnicas cromáticas.
- 3.4 Integración del paisaje con el videojuego. Teoría del color y la luz.

4. DISEÑO DE INTERFAZ

- 4.1 Introducción
- 4.2 Creación de sistema de interfaz para videojuego
- 4.3 Optimización de la usabilidad e integración gráfica

5. INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS 2D

- 5.1 Animación por frames (Photoshop CS)
 - Los 12 principios básicos de la animación
- 5.2 Preparación de elementos gráficos para la animación 2D
 - División del personaje
 - Instalación de script para exportar de Photoshop a Spine
 - Exportación de gráficos desde Photoshop
 - Importación de gráficos a Spine
- 5.3 Animación mediante Spine (Esoteric Software)
 - Conocimiento de la interface de usuario
 - Importación de gráficos
 - Creación de huesos
 - Creación de mallas
 - Pesado de vértices
 - Constrains

CALENDARIO

Calendario lectivo Cursos 2017-2018



2017	Octubre	Noviembre	Diciembre
	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
	2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 9 10 11 12	4 5 6 7 8 9 10
	9 10 11 12 13 14 15	13 14 15 16 17 18 19	11 12 13 14 15 16 17
	16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	18 19 20 21 22 23 24
	23 24 25 26 27 28 29	27 28 29 30	25 26 27 28 29 30 31
	30 31		
2018	Enero	Febrero	Marzo
	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
	1 2 3 4 5 6 7	5 6 7 8 9 10 11	5 6 7 8 9 10 11
	8 9 10 11 12 13 14	12 13 14 15 16 17 18	12 13 14 15 16 17 18
	15 16 17 18 19 20 21	19 20 21 22 23 24 25	19 20 21 22 23 24 25
	22 23 24 25 26 27 28	26 27 28	26 27 28 29 30 31
	29 30 31		
	Abril	Mayo	Junio
	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
	2 3 4 5 6 7 8	7 8 9 10 11 12 13	4 5 6 7 8 9 10
	9 10 11 12 13 14 15	14 15 16 17 18 19 20	11 12 13 14 15 16 17
	16 17 18 19 20 21 22	21 22 23 24 25 26 27	18 19 20 21 22 23 24
	23 24 25 26 27 28 29	28 29 30 31	25 26 27 28 29 30
	30		

Inicio cursos superiores y diseño
 Inicio cursos cuatrimestrales

Inicio cursos cuatrimestrales

Fin Cursos cuatrimestrales

días festivos (no lectivos)

Fin Cursos Superiores

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00	Modelado 3D y animación para Videjuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modelado 3D y animación para Videjuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modelado 3D y animación para Videjuegos (Curso Superior)
11:30		Aula en uso libre		Aula en uso libre	
12:00	Aula Cerrada				
16:00	Iniciación a la programación de videojuegos		Iniciación a la programación de videojuegos	Iniciación a la programación de videojuegos	Clases Extraescolares
18:00	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity

- Horario de clases y uso libre de Aula -

aulaarcade.com

