

ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN 2D EN VIDEOJUEGOS



CURSO CUATRIMESTRAL
Octubre 2017 - Febrero 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 **17 de Octubre** y terminamos el **16 de Febrero**. El horario de clases es **Martes y Viernes de 18:00 a 21:00**.

Además, todos los días hay **“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 en nuestros ordenadores sin problema.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?



DANIEL CISNEROS

Contamos con Dani Cisneros, Co-Fundador y Director artístico de **Level App Studios**. Dani es un Ilustrador y diseñador freelance licenciado en Bellas Artes de Sevilla con 5 años de experiencia creando videojuegos y más de 20 como diseñador.

Actualmente su estudio se encuentra desarrollando dos nuevos títulos **"Ramboat 2"** y **"Ninja Dash"** en las instalaciones de **Genera Games**.

PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio total es de **650 €** o **600 €** si optas a uno de nuestros descuentos. El pago del curso se hace en 5 plazos según las siguientes tablas.

Tabla 1. Precio total 650€ sin descuento.

| | |
|--------------------|--------------|
| Inscripción | 200€ |
| Octubre | 200 € |
| Noviembre | 100 € |
| Diciembre | 100€ |
| Enero | 50€ |

Tabla 2. Precio total 600€ a plazos.

| | |
|--------------------|-------------|
| Inscripción | 200€ |
| Octubre | 150€ |
| Noviembre | 100€ |
| Diciembre | 100€ |
| Enero | 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 Mayo 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

- 3.1 Anatomía y proporciones.
- 3.2 Desarrollo de concepts (formas, elección de línea artística).
- 3.3 Estilo y definición
- 3.4 Ficha de personaje y estudio de expresión y poses.

4. DISEÑO DE ESCENARIOS

- 4.1 Composición y perspectiva.
- 4.2 Thumbnails, técnicas cromáticas.
- 4.3 Teoría del color y la luz. Integración del paisaje con el videojuego.

5. DISEÑO DE INTERFAZ

- 5.1 Creación de sistema de interfaz para videojuego.
- 5.2 Optimización de la usabilidad e integración gráfica.

6. INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS 2D

- 6.1 Preparación de elementos gráficos para la animación 2D.
- 6.2 Animación por frames (Photoshop CS).
- 6.3 Animación mediante Spine (Esoteric Software).