



ANIMACIÓN 2D PARA VIDEOJUEGOS
- SPINE • DRAGONBONES • UNITY -

ILUSTRACIÓN: ORI AND THE BLIND FOREST

CURSO CUATRIMESTRAL
Marzo - Junio 2019

PRESENTACIÓN

Aprende a animar personajes, escenarios e interfaces y domina tres de las tecnologías más versátiles y utilizadas en la animación de videojuegos 2D; Spine (Esoteric), Dragon Bones y Unity.

Este curso está dirigido a alumnos con una base o experiencia dibujo a lápiz o digital y que sepan manejar alguna herramienta de edición de imágenes como Photoshop. No es necesario tener experiencia previa en animación.

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 el aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un PC por alumno, tabletas digitales, etc.

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 **120 horas** comenzamos el **5 de Marzo** y terminamos el **18 de Junio**. El horario de clases es **Martes, Jueves de 9:00h a 12:00h y Viernes de 11:00h a 13:00h**.

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?



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 **990 €** o **900 €** 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 (Caja Rural)**

Tabla 1. Precio total 990€ sin descuento.

Inscripción	270€
Marzo	250 €
Abril	200 €
Mayo	170€
Junio	100€

Tabla 2. Precio total 900€ a plazos.

Inscripción	270€
Marzo	250€
Abril	200€
Mayo	130€
Junio	50€

DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 90€.

- 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 2018**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

TEMARIO

1. Introducción a la animación 2D:

1.1. Los doce principios de la animación.

1.2. Animación tradicional con Photoshop.

- Capas.
- Máscaras.
- Timeline.

2. Software de animación 2D para videojuegos

2.1. Preparación de personajes para animación cut out

- Edición de capas
- Recortes
- Instalación de scripts
- Exportación

2.2. Animación con Spine

- Importación
- Creación de esqueletos
- Creación y deformación de mallas
- Animación de sprites
- Exportación
- Integración en Unity 3D

2.3. Animación con Dragon Bones

- Ventajas de DragonBones
- Importación
- Creación de esqueletos
- Creación y deformación de mallas
- Animación de sprites
- Exportación
- Integración en Unity 3D

2.4. Animación con Unity 3D

- Importación
- Creación de esqueletos
- Creación y deformación de mallas
- Animación de sprites

3. Diseño de interfaces

3.1. Experiencia de usuario (UX)

- Wireframes
- Tipos de Interfaces
- Conceptos de usabilidad

3.2. Interfaz de usuario (UI)

- Diseño de interface
- Exportación

3.3. Integración en Unity 3D

- Maquetación
- Animación

4. Introducción a los sistemas de partículas de Unity 3D

4.1. Conceptos iniciales

4.2. Sistemas de partículas predefinidos

4.3. Sistemas de partículas personalizados

- Emission y Shapes.
- Control de parámetros.

5. Proyecto fin de curso

CALENDARIO

Calendario lectivo Cursos 2018-2019



AulaArcade
 Escuela especializada
 en videojuegos

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Inicio cursos superiores
 Inicio cursos cuatrimestrales

-12 de Octubre. Fiesta Nacional Española

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

-1 de Noviembre. Día de Todos los Santos

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

-6 de Diciembre. Día de la Constitución Española
 -8 de Diciembre. Inmaculada Concepción
 -25 de Diciembre. Navidad

Enero

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

-1 de Enero. Año nuevo
 -6 de Enero. Epifanía del Señor (Se traslada al 6 de Enero)

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

-28 de Febrero. Día de Andalucía

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Fin Curso Ilustración
 Inicio cursos cuatrimestrales

Abril

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

-1 de Mayo. Día del trabajo
 -30 de Mayo. San Fernando

Junio

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Fin Curso Ilustración
 Fin Curso Diseño
 Fin Curso Iniciación
 Fin Curso Unity
 Fin Curso Modelado 3D

aulaarcade.com



- Festivos locales
- Festivos regionales
- Festivos nacionales
- Días no lectivos