AulaArcade
Escuela especializada
en videojuegos

Arte 2D para videojuegos

Curso Superior. 250h + Proyecto final.
5 de Noviembre 2019 - 3 de Julio 2020

Programas que usamos en nuestro
curso de Arte 2D para videojuegos.

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.

¿A quién está dirigido?

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 para este curso es de 18 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación para jóvenes de verano.

¿Por qué con Aula Arcade?

Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos en activo. Enfocamos los cursos de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar (**Con nosotros realizarás dos videojuegos, uno como proyecto fin de curso y otro en nuestra GameJam de 48 horas**). No hace falta que te traigas nada, disponemos de todo el equipamiento necesario.

Horario

La duración total del curso es de **250 horas + proyecto**. Comenzamos el **5 de Noviembre** y terminamos el **3 de Julio**. El horario es **Martes y Jueves de 9.00 a 12.00 y Viernes de 11.00 a 13.00**.

Precio

El precio del curso es de **1.650€** o **1.485€** si optas a uno de nuestros descuentos. Además, el pago del curso podrás hacerlo en 5 plazos según se indica a continuación, realizando los mismos mediante tarjeta, efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Facilidad de pago

Pago fraccionado **sin descuento** (total: **1.650€**)
Inscripción: 350€ · 1ª cuota: 350€ · 2ª cuota: 300€ · 3ª cuota: 250€ · 4ª cuota: 200€ . 5ª cuota: 200€
Pago fraccionado **con descuento** (total: **1.485€**)
Inscripción: 350€ · 1ª cuota: 300€ · 2ª cuota: 250€ · 3ª cuota: 200€ · 4ª cuota: 200€. 5ª cuota: 185€

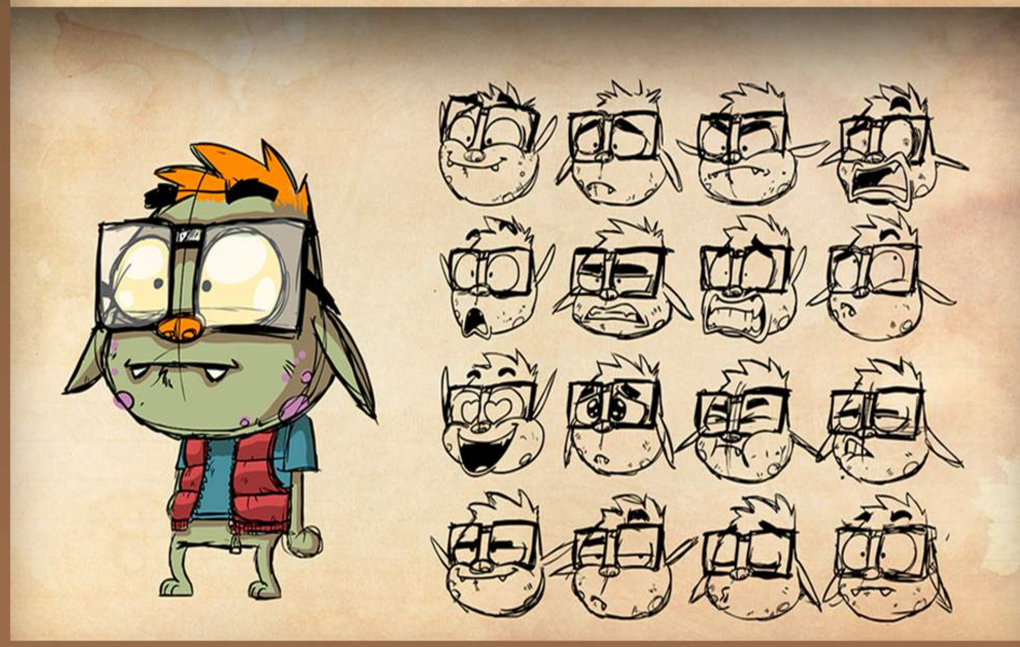
Héctor Toro(@Narehop)

Héctor Toro (Barcelona, 1986) es un reconocido artista especializado en concept art y animación 2D. Ha estudiado en Joso Comic School (Barcelona) y ha trabajado en desarrollo web. Junto a Nikotxan, desarrollan la web serie "Cálico Electrónico". Su colaboración se extiende a otras web series como "Mad dinner", "Super Épico" y "Las Crónicas Troll".

Entre sus trabajos destacan su colaboración con el youtuber español elrubiusOMG. También trabajó con Riot Games a raíz del episodio piloto de una web serie fan sobre League of Legends. Realizó un sketch promocional para Netflix España y varios vídeos promocionales de figuras Amiibo para Nintendo. En la actualidad, su actividad como freelance incluye desarrollo de videojuegos: "Train to Nowhere" y "Alex Kidd in Miracle World Remake", propiedad de SEGA corp., son algunos de sus trabajos.

Índice de contenidos

1. Introducción a los softwares para 2D
   1.1. Adobe Photoshop CC
   1.2. Adobe Animate CC
   1.3. Spine / Anima2D
   1.4. Aseprite
2. Pixelart
   2.1. Introducción a Aseprite
   2.2. Paleta de colores y su importancia
      2.2.1. Limitaciones de paletas por color
      2.2.2. Limitaciones de paletas por sistema
      2.2.3. Creación de una paleta de colores adecuada
   2.3. Estilos y definición
   2.4. Técnicas avanzadas
      2.4.1.Antialiasing
      2.4.2. Jagging
      2.4.3. Dithering
      2.4.4. Lectura de personaje
      2.4.5. Clean Up
   2.5. Creación y preparación de un personaje pixelart
3. Diseño de personajes
   3.1. Introducción
   3.2. Documentación histórica
   3.3. Anatomía y proporciones
      3.3.1. Aprender a deformar la anatomía
      3.3.2. Hipertrofia muscular
   3.4. Antropomorfia
   3.5. Sketches y Concepts
   3.6. Técnicas de abocetado y rapidez (silueteado)
   3.7. Estilos y definición
   3.8. Diseño del personaje y Turnaround
   3.9. Construcción y preparación para animación
4. Diseño de escenarios
   4.1. Introducción
   4.2. Documentación
   4.3. Composición, perspectiva y tipos de cámara
   4.4. Teoría del color y la luz
   4.5. Técnicas de abocetado y rapidez
   4.6. Construcción de escenario y vista real del juego
5. Diseño de assets/props
   5.1. Introducción
   5.2. Documentación (diferencia entre buenos y malos assets)
   5.3. Objetos utilizables y elementos decorativos en el escenario
   5.4. Creación de assets para escenario en videojuego
6. Diseño de interfaz
   6.1. Introducción
   6.2. Aprendiendo la necesidad del usuario
   6.3. Creación de interfaz y HUD para videojuegos
      6.3.1. Iconografía
   6.3.2. Menús y niveles de submenú
   6.3.3. Elementos necesarios e innecesarios
   6.4. Optimización y usabilidad
7. Animación
   7.1. Introducción
      7.1.1. Los 12 principios básicos de la animación
      7.1.2. Ejercicios básicos aplicados
   7.2. Animación frame a frame
      7.2.1. Ejemplos de animación FbF
      7.2.2. Animación rough
      7.2.3. Color y Cleanup
   7.3. Animación cut-out (puppets)
      7.3.1. Preparación de un personaje TIPO
      7.3.2. Biblioteca completa de un personaje Tipo
      7.3.3. Animación básica y lipsync
   7.4. Animación Pixelart
      7.4.1. Animación de personajes
   7.5. Animación por sistemas de Huesos.
      7.5.1.Deformación de mallas y pesos.
8. Animación de GFX
   8.1. Introducción
   8.2. Fluidos
   8.3. Fuego y explosiones
   8.4. Magias
   8.5. Implementación de GFX en escenario / personaje
9. Integración en Unity.
   9.1. Importación de Sprites
   9.2. Integración de animaciones.
      9.2.1.Importación de animaciones
      9.2.2.Configuración de Animator.
   9.3. Configuración de interfaz.
10. Arte para Greybox.



Inscripción y matrícula

Grupos reducidos. + información en:
Whatsapp: 647 627 051
web: aulaarcade.com
Correo: info@aulaarcade.com

AulaArcade

Escuela especializada en videojuegos
María Auxiliadora 14 · Planta 1ª· Módulo 6 · Sevilla
647627051 | info@aulaarcade.com