

Curso Universitario

Animación 2D Tradicional Avanzada



Curso Universitario Animación 2D Tradicional Avanzada

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/animacion-2d-tradicional-avanzada

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Los Ciclos de Caminado en el ámbito de los videojuegos adquieren una gran importancia, ya que sirven para crear personajes creíbles y mejoran la experiencia general de las experiencias. Estos recursos resultan esenciales para la inmersión de los jugadores, puesto que un movimiento inverosímil o poco natural puede romper la ilusión del mundo virtual. A esto se suma que estos recursos expresan la personalidad y las características propias de los protagonistas. Por ejemplo, un personaje arrogante podría caminar con un paso confiado, mientras que otro asustadizo podría desplazarse de manera nerviosa. Estos detalles de animación contribuyen a la caracterización y desarrollo de la historia. Por eso, TECH lanza un programa 100% online que abordará en detalle los cambios de posiciones.





“

Te sumergirás en un mundo de posibilidades, dándole rienda suelta a tu creatividad para crear un impacto duradero en la industria del videojuego”

La Animación 2D Tradicional Avanzada es un elemento crucial en la industria de los videojuegos, debido a su capacidad para proporcionar eficiencia, versatilidad y expresividad en el transcurso de los mismos. Entre sus principales beneficios, destaca su eficiencia en recursos, ya que esta técnica es menos intensiva en recursos computacionales. Esto es especialmente provechoso para juegos desarrollados para plataformas con hardware limitado, tales como dispositivos móviles o consolas menos potentes. Además, estas animaciones permiten a los equipos de desarrollo iterar más rápidamente, probar ideas y lanzar juegos en un plazo más corto.

En este contexto, TECH desarrolla un Curso Universitario que brindará los procedimientos más efectivos para que los personajes tengan un mayor realismo y credibilidad para el público. El plan de estudios profundizará en los ciclos de caminado de los protagonistas, empleando softwares avanzados como Toon Boom o Animate. Así los alumnos podrán hacer que sus personajes realicen desde caminatas a carreas, pasando por ciclos alternativos. Además, los materiales didácticos examinarán diversas técnicas de barridos, múltiples y desenfoques. De esta forma, los animadores enriquecerán su praxis laboral a través de mecanismos que originarán efectos visuales específicos relacionados con los movimientos.

Este Curso Universitario cuenta con la colaboración de docentes altamente cualificados, que prepararán a los estudiantes mediante un temario elaborado a consciencia. Gracias a esto, los profesionales podrán especializarse en este campo y será capaz de desarrollar las habilidades pertenecientes al mismo en un ambiente de trabajo real. La repetición de conceptos clave es una técnica comúnmente usada para la adquisición de nociones básicas e importantes en cualquier tipo de estudio. TECH, ha dado un paso al frente y propone el *Relearning*, una metodología innovadora en la que la reiteración de estas nociones corre de parte de los docentes consiguiendo así mejores resultados. Esto junto con su metodología 100% en línea hace que sea una opción perfecta para especializarse en este campo.

Este **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Animación 2D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Crearás diferentes movimientos de la boca en tus protagonistas, consiguiendo así un efecto mayor de realismo”

“

Dominarás la Sincronización Automatizada Digitalmente para garantizar un rendimiento suave y una experiencia de juego agradable”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Profundizarás en la Limpieza de Trazos para que los videojuegos se adapten a las preferencias individuales de los jugadores.

La metodología Relearning empleada en este Curso Universitario conseguirá que aprendas de forma autónoma y progresiva.



02 Objetivos

Tras finalizar esta capacitación, los egresados habrán obtenido destrezas avanzadas para perfeccionar la técnica de animación de posiciones. De este modo, asegurarán la transición coherente entre distintas poses para conseguir secuencias visuales dinámicas a la par que expresivas. En adición, los alumnos dominarán la creación de ciclos de caminado, lo que hará que sus personajes adquieran naturalidad y fluidez en sus movimientos. Asimismo, los estudiantes integrarán en sus diseños giros completos, lo que dotará de un mayor realismo a sus protagonistas. También desarrollarán destrezas en lo relativo a la aplicación de color en la animación.



-VALVES V



VARIANT -



“

Una experiencia de capacitación única que impulsará tu desarrollo profesional en tan solo 6 semanas”



Objetivos generales

- ♦ Dominar el lenguaje visual en el ámbito de la animación 2D
- ♦ Aplicar los principios fundamentales de la animación 2D para crear secuencias convincentes y atractivas
- ♦ Investigar y aplicar las tendencias y avances tecnológicos en animación 2D, manteniéndose al tanto de las innovaciones y adaptando las prácticas a los estándares de la industria
- ♦ Fomentar la creatividad y originalidad en la generación de conceptos, personajes y tramas, promoviendo la innovación y la diferenciación en los proyectos animados
- ♦ Especializarse en áreas específicas de animación, adaptando habilidades a distintos estilos y géneros
- ♦ Dominar las fases de preproducción para planificar y conceptualizar proyectos animados de manera efectiva
- ♦ Implementar técnicas de postproducción y estrategias de mercadotecnia para optimizar la difusión y el impacto de las producciones animadas
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones





Objetivos específicos

- ♦ Perfeccionar la técnica de animación de posiciones, asegurando la transición fluida y coherente entre diferentes poses para lograr secuencias visuales dinámicas y expresivas
- ♦ Dominar la creación de ciclos de caminado, optimizando la naturalidad y fluidez en la animación de movimientos básicos
- ♦ Integrar giros completos de manera fluida en la animación 2D, abordando la representación realista y estilizada de rotaciones de personajes y objetos en diferentes contextos narrativos
- ♦ Desarrollar habilidades avanzadas en la aplicación de color en la animación, considerando la paleta, la iluminación y la consistencia visual



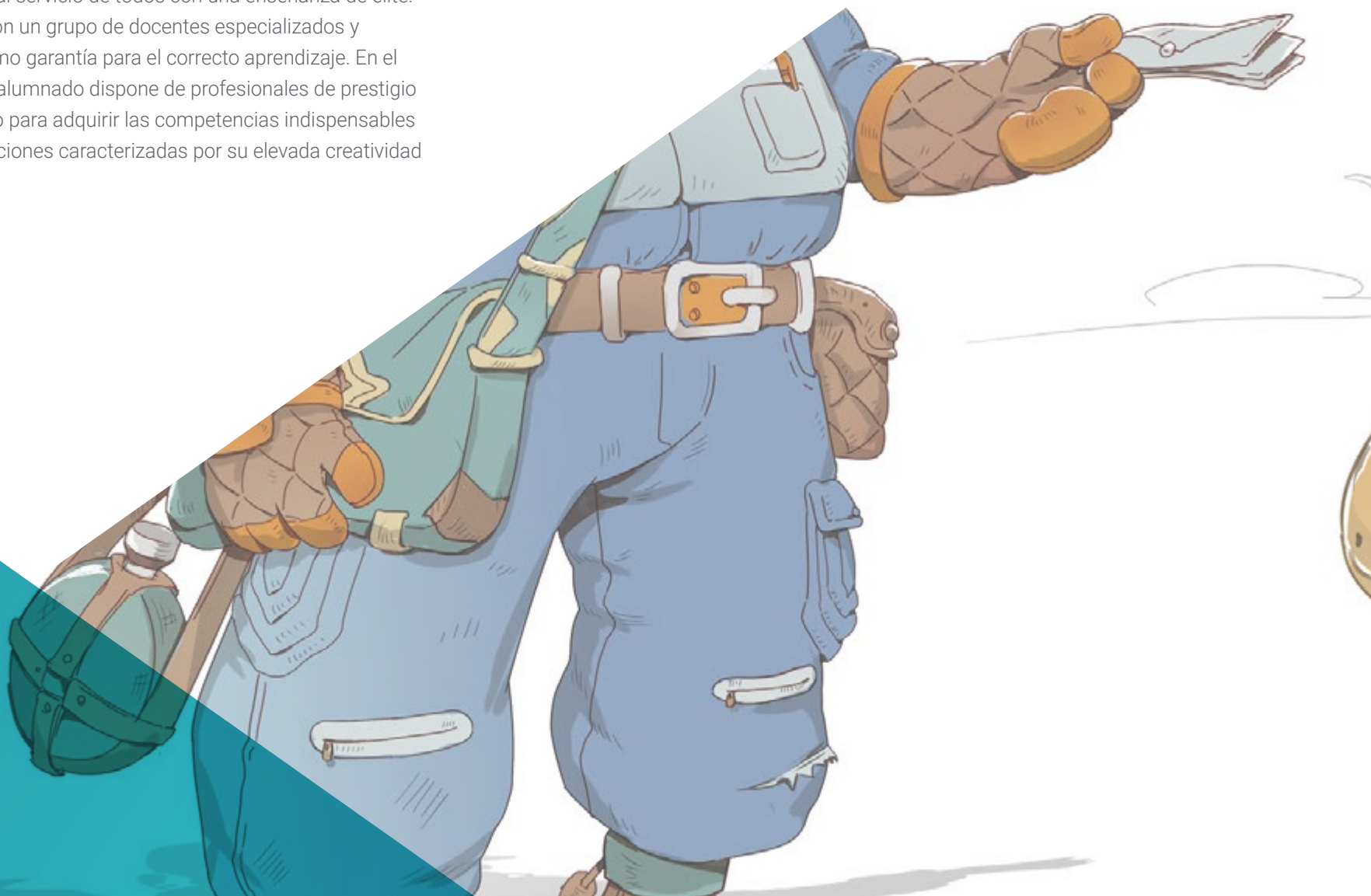
Estudia por medio de innovadores formatos didácticos multimedia que optimizarán tu proceso de actualización”

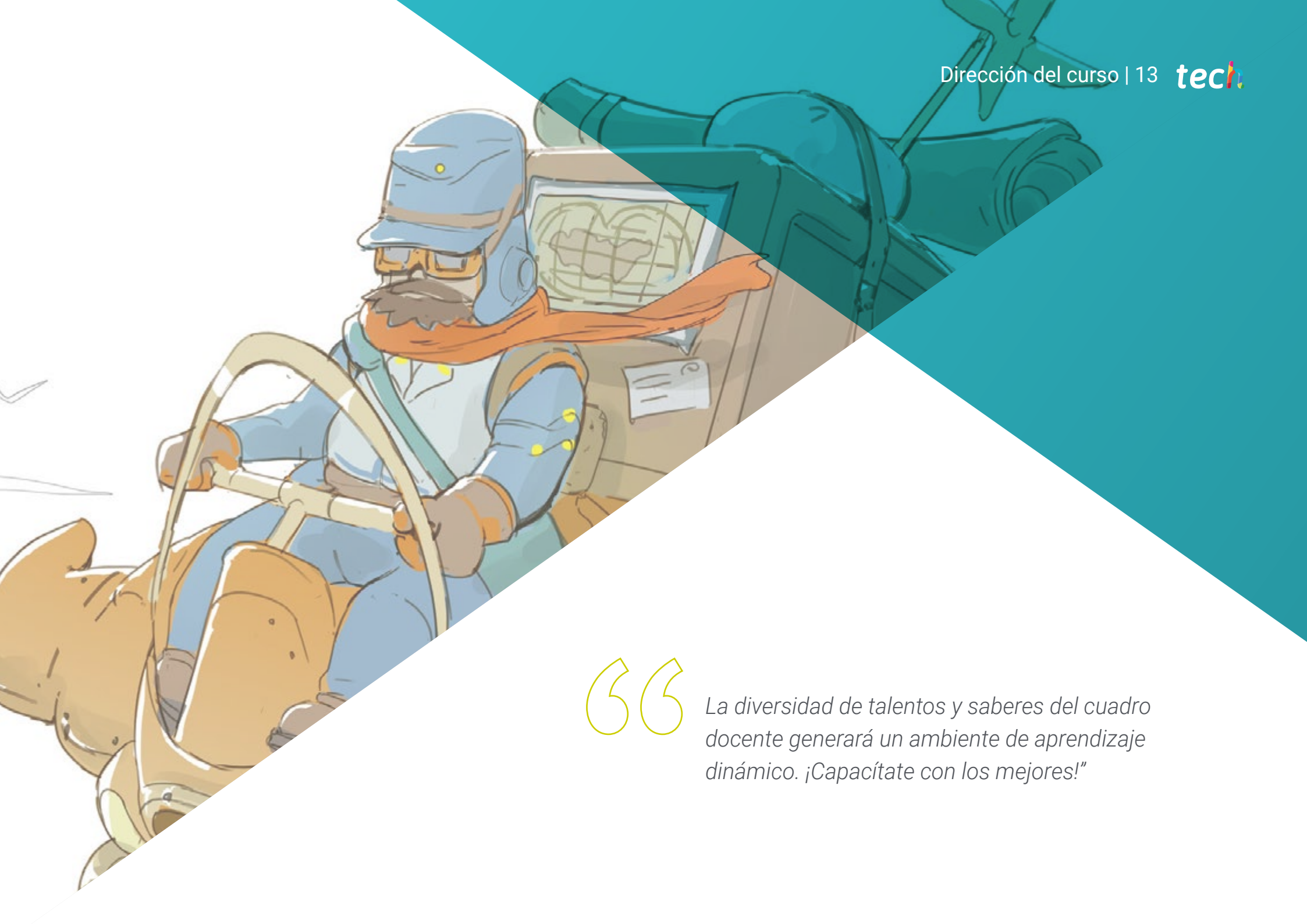


03

Dirección del curso

El dominio de la Animación 2D Tradicional Avanzada requiere de unos amplios conocimientos que TECH pone al servicio de todos con una enseñanza de élite. Para ello, el alumnado cuenta con un grupo de docentes especializados y consolidados en este sector como garantía para el correcto aprendizaje. En el presente Curso Universitario, el alumnado dispone de profesionales de prestigio que le guiarán en todo momento para adquirir las competencias indispensables dirigidas a la creación de animaciones caracterizadas por su elevada creatividad y realismo.





“

La diversidad de talentos y saberes del cuadro docente generará un ambiente de aprendizaje dinámico. ¡Capacítate con los mejores!”

Dirección



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Productor Ejecutivo en Capitán Araña
- ♦ Productor Delegado en Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Director y Guionista en B-Water
- ♦ Productor Ejecutivo, Director de Producción y Responsable de Desarrollo en Ilion Animation Studios
- ♦ Director de Producción en Imira Entertainment
- ♦ Doctor en Humanidades por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Producción Ejecutiva de Películas y Series por la Audiovisual Business School
- ♦ Máster en Dirección de Comunicación y Publicidad por ESIC
- ♦ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Nominado como "Mejor Director de Producción" en los Premios Goya por la obra "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



0



Profesores

D. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Supervisor de Animación en Dreamwall
- ◆ Animador de Personajes *Lead/Artista* de *Layout* en Arcadia Motion Pictures
- ◆ Animador de Personajes Senior en varios proyectos
- ◆ Animador de personajes (2D/3D) en varias empresas
- ◆ *Storyboard* y *layout* para televisión
- ◆ Especialista en Animación de Personajes
- ◆ Animador de videojuegos

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

El presente programa se centrará en la combinación de los fundamentos de la Animación Tradicional con las capacidades tecnológicas actuales, para crear animaciones de alta calidad en los videojuegos. Para ello, el plan de estudios profundizará en diferentes técnicas de animación de posiciones, teniendo presente las siluetas y líneas de acción. En esta misma línea, el temario analizará los ciclos de caminado de los personajes, para que estos se muevan de forma realista y creíble dentro del mundo virtual. Además, los materiales didácticos examinarán otros aspectos tales como la rotoscopia, referencia y documentación.





“

Ponte al día de las últimas tendencias en Integración con Acción Viva gracias a este programa”

Módulo 1. Animación Tradicional Avanzada

- 1.1. Animación de posiciones
 - 1.1.1. Silueta
 - 1.1.2. Líneas de acción
 - 1.1.3. *Contraposos* y *reversals*
- 1.2. Sincronización labial
 - 1.2.1. Movimientos de la boca
 - 1.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
 - 1.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 1.3. Ciclos de caminado
 - 1.3.1. Contactos y cambios de posiciones
 - 1.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
 - 1.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
- 1.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
 - 1.4.1. Caminatas
 - 1.4.2. Carreras
 - 1.4.3. Ciclos alternativos
- 1.5. Giros completos
 - 1.5.1. De la cabeza
 - 1.5.2. Completos y de objetos
 - 1.5.3. Giros truqueados
- 1.6. Exagerar y calmarse
 - 1.6.1. Exagerar
 - 1.6.2. Calmarse
 - 1.6.3. Rebotes (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, referencia y documentación
 - 1.7.1. Rotoscopia
 - 1.7.2. Vídeo referencia
 - 1.7.3. Integración con acción viva





ONLINE

- TBC
- 1.8. Barridos, múltiples y desenfoces
 - 1.8.1. Barridos
 - 1.8.2. Múltiples
 - 1.8.3. Desenfoces
 - 1.9. Limpiar trazos y asistencia
 - 1.9.1. Asistencia
 - 1.9.2. Intercalación
 - 1.9.3. Limpieza de trazos
 - 1.10. Aplicación de color
 - 1.10.1. El sombreado como segundo nivel de animación
 - 1.10.2. Proyección de sombras
 - 1.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

“

Esta titulación te prepara para los retos presentes y futuros de la Animación 2D Tradicional Avanzada. ¡Matricúlate ya y experimenta un progreso inmediato en tu carrera!”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Animación 2D Tradicional Avanzada**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario
Animación 2D
Tradicional Avanzada

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Animación 2D Tradicional Avanzada

