

Curso Universitario

Animación Vectorial en 2D





Curso Universitario Animación Vectorial en 2D

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

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

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Moho se ha consolidado como una de las herramientas más empleadas por los profesionales de la industria de videojuegos. Este software de animación 2D cuenta con múltiples ventajas, entre las que sobresale crear animaciones de secuencias cinemáticas que cuenten la historia de un modo emocionante. De esta forma, los jugadores disfrutan de experiencias de juegos más inmersivas y se identifican con los personajes. A esto se une su capacidad para agregar efectos visuales a las animaciones como partículas, destellos y efectos de movimiento. Estas sensaciones pueden mejorar la apariencia visual del juego y dar lugar a momentos visuales impactantes. Ante esto, TECH desarrolla una capacitación que ahondará en el manejo del Moho. Y todo mediante un flexible formato 100% online.





“

Para que consigas tus metas académicas de modo flexible, TECH te proporciona una metodología 100% online de aprendizaje, basada en el acceso libre a los contenidos”

Cada vez más entidades relacionadas con el sector de videojuegos buscan incorporar en sus equipos profesionales de la Animación Vectorial en 2D. Esto se debe a que esta técnica proporciona eficiencia, flexibilidad en el diseño y un estilo visual distintivo. De esta forma, ayuda a los desarrolladores a optimizar el rendimiento, mantener la coherencia visual y crear experiencias de juego atractivas para los jugadores. Para aprovechar estas oportunidades, los profesionales necesitan mantenerse al corriente de los últimos avances que se han producido en este campo de especialización. Además, tienen que obtener competencias para manejar herramientas tecnológicas de última generación para elaborar animaciones de elevada precisión.

Para contribuir a esta puesta al día, TECH lanza un programa que analizará con exhaustividad las técnicas más avanzadas para producir Animaciones Vectoriales en 2D. Confeccionado por un versado cuadro docente, el plan de estudios ahondará en el empleo de Adobe Animate, centrándose en sus símbolos y gráficos. También el temario profundizará en la preparación de un personaje para Adobe Animate. De esta forma, los alumnos serán capaces de separar elementos y trazados. En relación con esto, los materiales didácticos examinarán el uso de Greased Pencil de Blender, que servirá para agregar contenido adicional a un juego (como escenas animadas) para enriquecer la experiencia de los usuarios.

La capacitación se fundamenta en el método del *Relearning*, del cual TECH es pionera. Este sistema usa la reiteración de contenidos claves de forma natural, garantizando que estos perduren en la memoria de los estudiantes sin la necesidad de memorizar. Cabe destacar que lo único que se requiere para acceder al Campus Virtual es un dispositivo con acceso a Internet (como móviles, tablets u ordenadores). De forma complementaria, los estudiantes podrán ingresar en una biblioteca digital llena de materiales didácticos adicionales para enriquecer así su experiencia educativa.

Este **Curso Universitario en Animación Vectorial en 2D** 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



Usarás con eficacia el Grease Pencil y crearás storyboards para previsualizar las secuencias de juegos antes de la producción completa”

“

Emplearás luces y sombreado en tus personajes para establecer así los volúmenes”

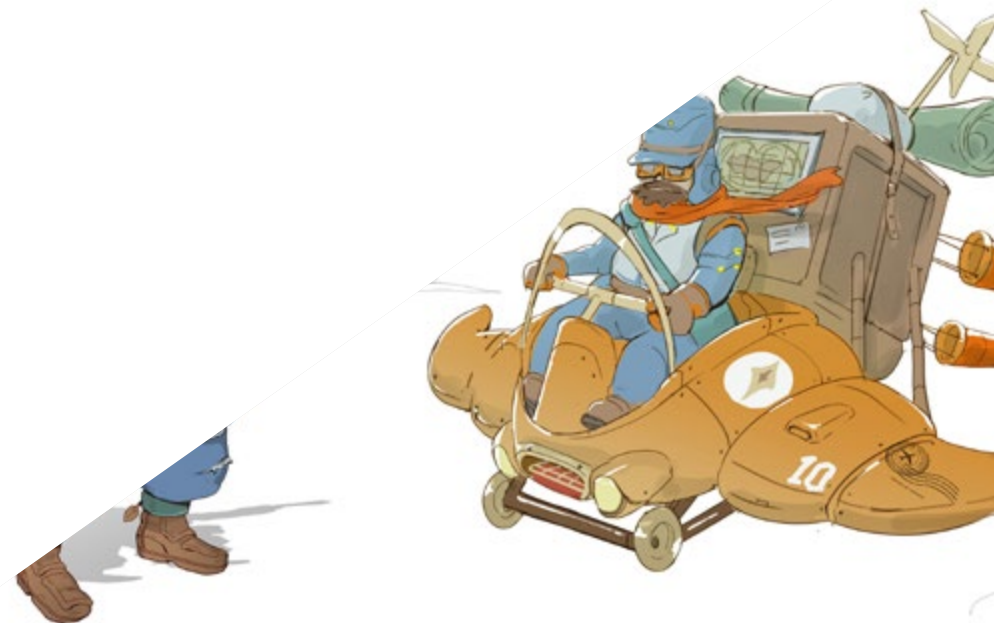
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Dominarás softwares alternativos como Krita, Animation Paper y Open Toonz-Anime.

Aprovecha todos los beneficios de la metodología Relearning, la cual te permitirá organizar tu tiempo y ritmo de estudio, adaptándose a tus horarios.



02 Objetivos

Tras concluir esta titulación universitaria, los egresados emplearán el Adobe Animate de forma experta, aplicando sus instrumentos para crear animaciones 2D con eficiencia. Asimismo, los alumnos dominarán el Toon Boom Harmony con destreza, aprovechando sus funciones avanzadas para el diseño de personajes u objetos en 2D. Además, sacarán el máximo partido a las capacidades de Story Board Pro en la fase de preproducción, lo que permitirá a los expertos planificar con detalle las secuencias animadas. En adición, usarán Moho para manipular elementos y personajes de elevada calidad.





“

*Accede a la biblioteca de recursos multimedia
y a todo el temario desde el primer día.
¡Sin horarios fijos, ni presencialidad!”*



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

- Utilizar Adobe Animate de manera experta, aplicando sus herramientas y funciones para crear animaciones 2D con eficiencia y precisión
- Manejar Toon Boom Harmony con destreza, aprovechando sus funciones avanzadas para la creación y manipulación de animaciones 2D
- Explotar las capacidades de Story Board Pro en la fase de preproducción, utilizando sus herramientas para la planificación detallada de secuencias animadas y la creación de *storyboards*
- Aplicar el *Greased Pencil* de Blender en la animación 2D, aprovechando sus herramientas para la creación y manipulación de trazos y elementos visuales

“

Obtén una capacitación especializada y adaptada a tu profesión para mejorar cada día en el diseño de Animaciones Vectoriales en 2D”



03

Dirección del curso

TECH está a la vanguardia de la educación y por eso, ofrece una enseñanza de élite para el alumnado que cursa sus titulaciones junto con recursos didácticos que logran llevar a cabo con éxito el desarrollo de cada uno de sus programas académicos. De esta forma, el egresado tendrá acceso a un importante material desarrollado por un cuerpo docente experimentado y altamente cualificado en Animación Vectorial en 2D. Su robusta experiencia y su gran bagaje en el sector proporcionarán un conocimiento sólido al alumnado que curse este programa.





“

Los principales expertos en Animación Vectorial en 2D se han unido en este programa para mostrarte todos sus conocimientos en este campo”

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"



“

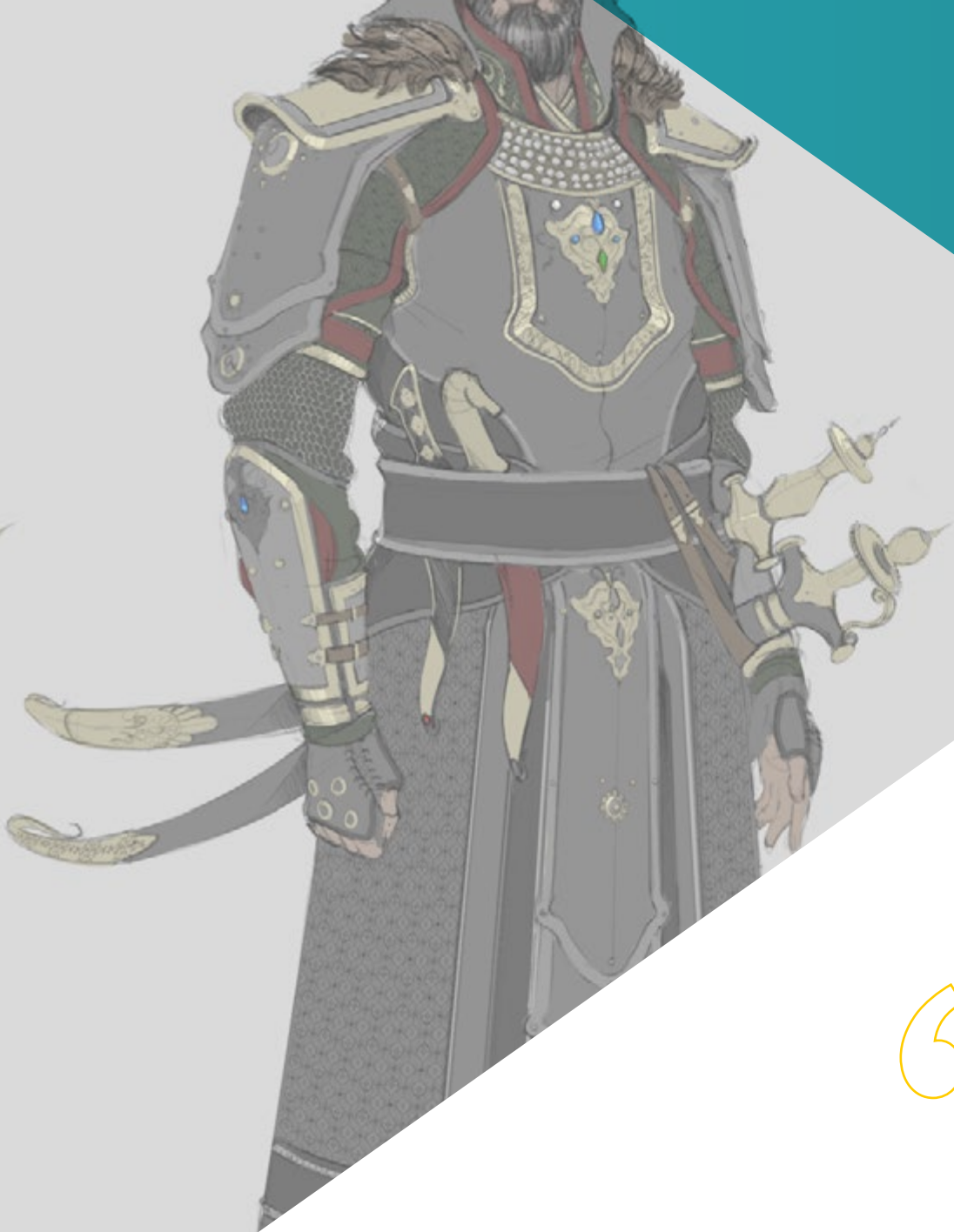
Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Esta titulación universitaria proporcionará al alumnado las herramientas más avanzadas para la creación de Animaciones Vectoriales en 2D. Para ello, el plan de estudios profundizará en la preparación de un personaje para Toon Boom Harmony, teniendo en cuenta aspectos como el trazado, huesos o control digital. A su vez, el temario analizará el empleo del Uso de Adobe Animate, abordando la interpolación de forma y cámara virtual. En adición, los materiales didácticos se centrarán en la utilización del Story Board Pro para la planificación y previsualización de escenas, secuencias y narrativas visuales.



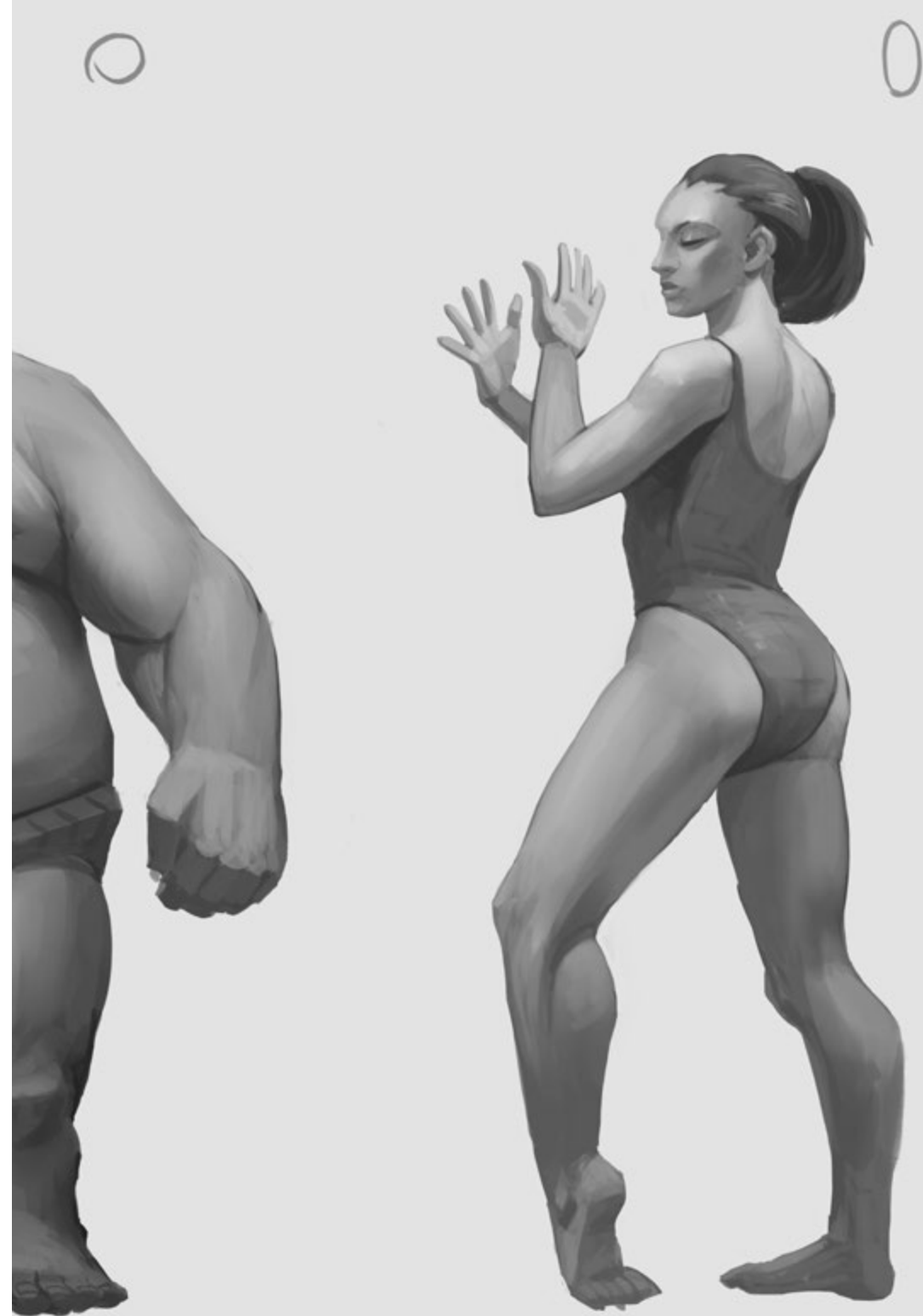


“

Un temario completo y actual configurado como una herramienta de alta capacitación de excepcional calidad”

Módulo 1. Animación Vectorial

- 1.1. Mapas de bits y vectores
 - 1.1.1. Mapa de bits
 - 1.1.2. Dibujo vectorial
 - 1.1.3. Comparativos y aplicaciones
- 1.2. Uso de Adobe Animate
 - 1.2.1. Símbolos, gráficos y herramienta movie clip
 - 1.2.2. Interpolación de movimiento y movimiento semi tridimensional
 - 1.2.3. Interpolación de forma y cámara virtual
- 1.3. Uso de Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Librerías
 - 1.3.2. Huesos y deformadores
 - 1.3.3. Auto color
- 1.4. Preparación de un personaje para Adobe Animate
 - 1.4.1. Separación de elementos y trazado
 - 1.4.2. Trazos clave internos
 - 1.4.3. Construcción de personaje
- 1.5. Preparación de un personaje para Toon Boom Harmony
 - 1.5.1. Trazado
 - 1.5.2. Huesos y control digital
 - 1.5.3. Ajustes
- 1.6. Luces y sombreado en Toon Boom Harmony
 - 1.6.1. Establecer volúmenes
 - 1.6.2. Luces y cámara virtuales
 - 1.6.3. Proyección de sombras
- 1.7. Uso de Story Board Pro
 - 1.7.1. Interfaz
 - 1.7.2. Línea de Tiempo
 - 1.7.3. Edición digital





- 1.8. Softwares alternativos
 - 1.8.1. Krita
 - 1.8.2. Animation Paper
 - 1.8.3. Open Toonz- Anime
- 1.9. Uso de Moho
 - 1.9.1. Exploración de la interfaz
 - 1.9.2. Herramienta Smart Warp
 - 1.9.3. Herramientas Smart bones y pin bones
- 1.10. Uso de Greased Pencil de Blender
 - 1.10.1. Reconocimiento del Software
 - 1.10.2. Controladores y características adicionales
 - 1.10.3. Sincronización labial automatizada

“

No dejes pasar la oportunidad de impulsar tu carrera mediante este programa innovador de tan solo 6 semanas”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

Este programa en Animación Vectorial en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Animación Vectorial en 2D** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Animación Vectorial en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Animación Vectorial en 2D

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

Curso Universitario

Animación Vectorial en 2D

