Diplomado

Model Sheet para Personajes 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Model Sheet para Personajes 2D

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/model-sheet-personajes-2d**

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

El mundo de los videojuegos y de la tecnología en general va cambiando constantemente y se encuentra en pleno desarrollo. Gracias a diferentes técnicas, los diseñadores han podidos mejorar aquellos aspectos que hacían que los gráficos lucieran menos realistas y poco naturales. El *model sheet* ha sido un elemento clave en la elaboración de diseño de personajes. A través de este programa el alumno podrá aprender el manejo de una *model sheet*, lo cual será de gran ayuda para la planificación y realización de sus creaciones. TECH cuenta con todo lo necesario para que el aprendizaje sea cómodo y eficaz al mismo tiempo que interesante y provechoso.





Aprende a planificar y organizar tus personajes basándote en las técnicas más eficaces del momento”

Si existe algo que haya cambiado por completo el mundo de los videojuegos es la mejora en sus gráficas. No solo los colores y la calidad de imagen, que también, pero sobre todo la espontaneidad con la que mueven sus personajes y la continuidad que han adquirido entre escena y escena. Hace algunos años resultaba poco natural ver cómo Spyro volaba con dificultad y no hacía posible la inmersión del jugador debido a la falta de naturalidad. Sin embargo, este aspecto ha mejorado con el paso de los años gracias a diferentes técnicas y avances como el *model sheet*.

El *model sheet* es un imprescindible en el diseño de cualquier personaje. Gracias a esto se trabajarán aspectos como el *body language* o las proporciones entre otros aspectos. Su objetivo es mantener la continuidad de un personaje entre escena y escena, lo cual es sumamente importante en su desarrollo creativo. La carpeta de modelos es por tanto un elemento vital en el desarrollo de los personajes de un videojuego en el que es posible trabajar todos los elementos necesarios del personaje.

Este Diplomado busca que el alumno adquiera los conocimientos imprescindibles para la utilización de un *model sheet*. Gracias a un completo temario y a unos docentes altamente cualificados el éxito está garantizado. La modalidad online en la que se basa este programa, hace de él una opción ideal para que cualquier estudiante pueda combinar el aprendizaje con otros aspectos de su vida. Cabe destacar la metodología innovadora de TECH, la cual refuerza todos los conceptos importantes del temario a través del *Relearning*. Esta es una técnica innovadora en el campo de la educación que ha adaptado la forma de estudiar a la era digital en la que la sociedad está inmersa.

Este **Diplomado en Model Sheet para Personajes en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- 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

Gracias a la metodología online en la que está basada este Diplomado podrás elegir el mejor momento de tu día a día para seguir con tu aprendizaje”

Gracias a nuestra plataforma no necesitarás libros. Todo lo necesario lo tendrás a solo un clic dónde y cuándo quieras"

Naturalidad y movimiento son dos palabras clave si hablamos de Model Sheet.

Disfruta aprendiendo como mejorar tus creaciones.

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.



02

Objetivos

Son muchos los objetivos que incluye este programa, todos ellos pensados para el correcto desarrollo del estudiante en el sector. Este Diplomado en Model Sheet para Personajes 2D persigue la perfección en la creación de personajes a través del movimiento y la naturalidad. Junto con los recursos aportados por este programa, el alumno aprenderá a usar eficazmente el *model sheet*. Pero no solo eso, además también conocerá diferentes técnicas y requisitos indispensables para un aprendizaje completo.





Tus objetivos son los mismos que los nuestros. Hacer que avances hacia un gran futuro profesional”

Objetivos generales

- Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

Dales vida a tus personajes con las mejores técnicas del sector"





Objetivos específicos

Módulo 1. Model Sheet

- Aprender a crear todos los recursos necesarios para la animación de un personaje
- Construcción y desarrollo completo de una carpeta de *Model Sheet*
- Conocer los requisitos para llevar a cabo los diseños
- Conocer diferentes técnicas aplicadas a personajes específicos
- Desarrollar los estilos más actuales

03

Dirección del curso

El equipo docente que conforma este Diplomado está altamente cualificado para dotar al alumno de los conocimientos necesarios en el uso del *model sheet*. Gracias a su experiencia profesional, donde han desarrollado esta técnica, instruirán al alumno ofreciéndole trucos y consejos para un aprovechamiento de recursos óptimo.





Aprovecha la experiencia de un profesorado altamente cualificado que te instruirá en el uso del model sheet para mejorar tus creaciones”

Dirección



D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Diseñador de fondos y asistente en el cortometraje ganador de un Goya "Pollo"
- Diseñador de fondos, storyboard, animador y asistente en proyectos como "El sueño de una noche de San Juan","El espíritu del bosque", "Arrugas" y "Phineas y Ferb"
- Intercalador y diseñador en 12 Pingüinos con proyectos como "Las Tres Mellizas" o "Juanito Jones"

Profesores

D. Sirgo González, Manuel

- Gerente y director de la productora 12 Pingüinos S.L.
- Gerente y director de la productora Cazatalentos S.L.
- Miembro académico de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España
- Profesor en la universidad Complutense de Madrid, en la facultad de Bellas Artes, del curso Dibujo experimental y animación 2D



04

Estructura y contenido

Para un buen desarrollo de un personaje en un videojuego es importante aportarle la mayor naturalidad posible a sus poses y movimientos. El correcto uso de un model sheet es esencial para esta tarea. Las grandes empresas del sector buscan destacar con sus creaciones por lo que un buen desarrollo de creación es sumamente importante. Todos los contenidos de este programa están pensados para que el alumno adquiera los conocimientos sobre el correcto uso de un model sheet. De esta manera, sabrá reconocer y utilizar esta técnica correctamente y sus resultados serán satisfactorios.





Contenido de calidad con todo lo necesario para que desarrolles tus habilidades en el diseño de personajes”

Módulo 1. Model sheet

1.1. Construcción
- 1.1.1. Tres cuartos
- 1.1.2. División en cabezas
- 1.1.3. *Clean up*

1.2. *Turn Around*
- 1.2.1. Las cinco poses
- 1.2.2. Líneas de guía
- 1.2.3. Simetrías y no simetrías

1.3. Poses
- 1.3.1. Poses de acción
- 1.3.2. Interrelación con *props*
- 1.3.3. Posición de cámara en la pose

1.4. Expresiones
- 1.4.1. Neutras
- 1.4.2. Alegres
- 1.4.3. Tristes y enfado

1.5. Manos
- 1.5.1. La construcción
- 1.5.2. Posiciones y giro
- 1.5.3. Interrelación con *props*

1.6. Comparativos
- 1.6.1. División en cabezas y líneas de guía
- 1.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
- 1.6.3. Interrelación







1.7. Códigos de bocas
- 1.7.1. Universales estándar y complementos
- 1.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
- 1.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza

1.8. *Blinks*
- 1.8.1. Formas neutras y otras expresiones
- 1.8.2. Su posición cerrada
- 1.8.3. Los intercalados

1.9. Puesta en escena
- 1.9.1. Su posición en fondos
- 1.9.2. Posición de cámaras
- 1.9.3. Interrelaciones

1.10. Hojas de fallos
- 1.10.1. Síes
- 1.10.2. Noes
- 1.10.3. Ayudas a los animadores

Dales a tus personajes movimientos reales y naturales siguiendo las pautas marcadas por el Model Sheet”

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 tomasen decisiones y emitiesen 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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

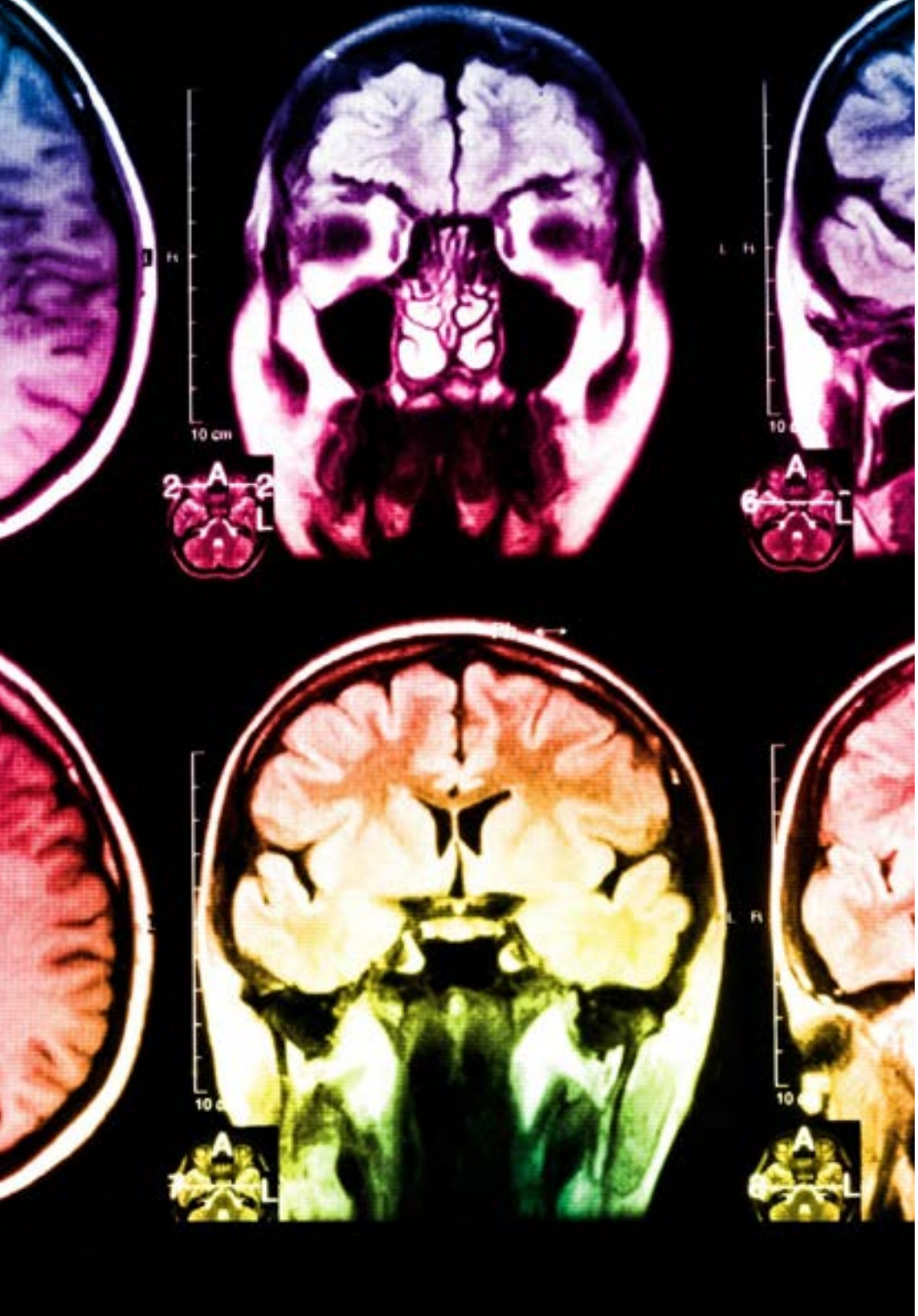
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

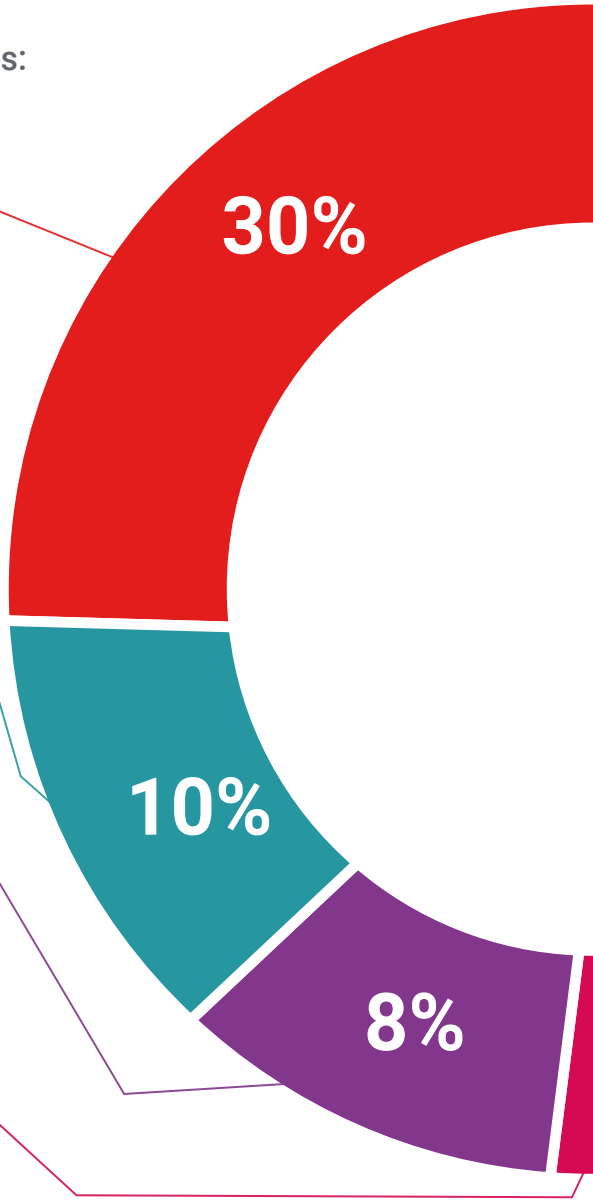
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

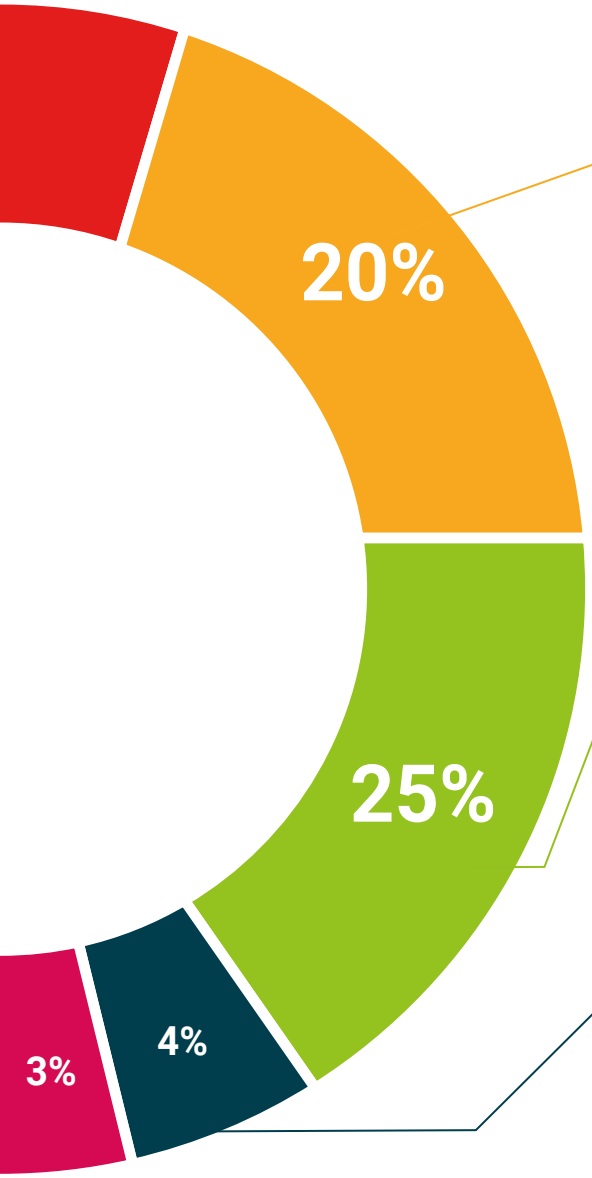
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Diplomado en Model Sheet para Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Model Sheet para Personajes 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo, su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Model Sheet para Personajes 2D**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Model Sheet para Personajes 2D

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro

Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Model Sheet para Personajes 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Model Sheet para Personajes 2D



tech universidad tecnológica