Diplomado

Color en Diseño de Personajes 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Color en Diseño de Personajes 2D

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/color-diseno-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

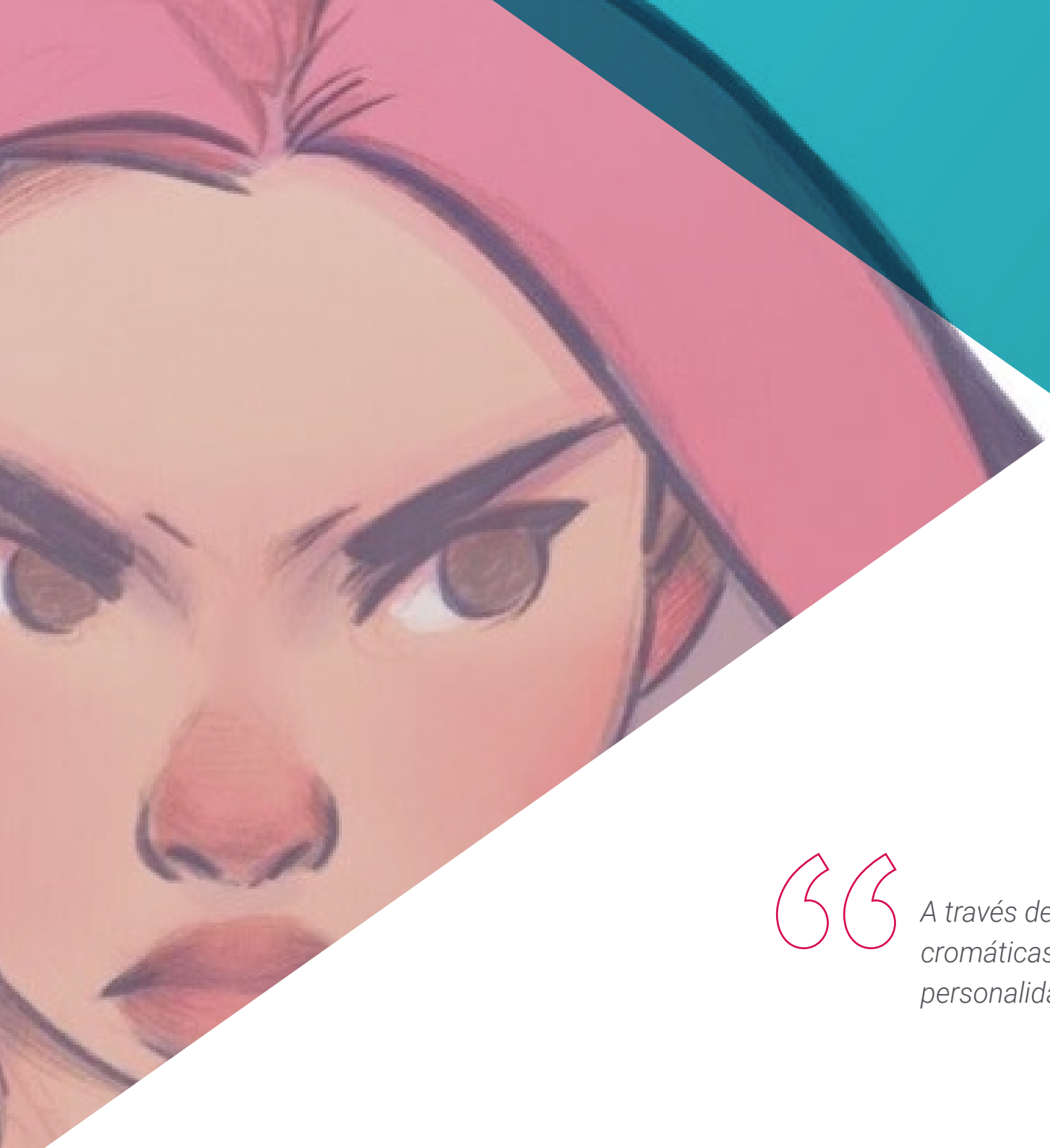
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El uso de los colores en el diseño de personajes, es algo muy importante a trabajar de cara a obtener un buen resultado final. A través de aspectos como la luz, los contrastes o incluso la psicología aplicada a los colores, es posible conseguir aportar personalidad al mismo tiempo que representar un estado emocional. Consciente de la importancia de estos aspectos, este programa busca completar la capacitación del alumno en el diseño de personajes para diferentes videojuegos. Gracias a un temario bastante completo, junto a un equipo docente altamente cualificado, el estudiante adquirirá todos los conocimientos y destrezas necesarias para esta tarea con una metodología online.





A través de diferentes combinaciones cromáticas, consigue darles una personalidad única a tus creaciones”

Para que el diseño y la posterior creación definitiva de un personaje sea correcta, es importante saber aplicar los colores, así como tener en cuenta otros aspectos como, por ejemplo, la luz. Los colores transmiten emociones e incluso, a veces, ayudan al jugador a situarse en sensaciones muy concretas. La aplicación de colores en un diseño es, en muchas ocasiones, definitiva para un buen resultado. ¿Qué gama cromática usar? o ¿cómo trabajar las luces y sombras?, son algunas de las cuestiones que se resolverán a través de este programa académico.

Con un equipo docente altamente cualificado, este programa cuenta con todas las herramientas para que el estudiante adopte los conceptos y técnicas necesarias. Gracias a ellas, podrá mejorar sus habilidades en la creación de personajes para videojuegos y, en consecuencia, el resultado final.

En TECH, se ofrece una metodología 100% online. Esto hace que el alumno pueda organizar su tiempo de estudio y combinarlo con facilidad con otras actividades personales o laborales. Otra característica bastante remarcable de este programa es el *Relearning*, una técnica de estudio avalada por profesionales, que consiste en la repetición de conceptos clave por parte del docente.

Este **Diplomado en Color en Diseño de Personajes 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

Prepárate para perfeccionar tus personajes a través de un uso profesional de los colores”

Este Diplomado será la guía definitiva que determinará diferentes aspectos de tus habilidades”

Aporta vida a tus creaciones a través de diferentes técnicas de coloreado.

Amplía todos tus conocimientos en esta área desde cualquier lugar con acceso a internet gracias a la metodología online que nos caracteriza.

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

A través de este Diplomado, el alumno desarrollará diferentes capacidades que perfeccionarán sus conocimientos dentro del área de diseño de personajes 2D. Siguiendo una estructura clara y concisa, donde se encuentran todos los puntos más importantes a resaltar sobre esta temática, los docentes han ejecutado un temario muy completo. Se trabajarán aspectos como las relaciones cromáticas o la iluminación, entre otros.





Aplica las diferentes técnicas que aprenderás en este programa, y juega con los colores en función del estado de ánimo que quieras representar en tus personajes"

Objetivo general

- Dominar el arte de colorear personajes creados

Siguiendo los objetivos del programa conseguirás los tuyos. Perfeccionar tus habilidades en el arte del diseño de personajes para videojuegos está solo a un paso”





Objetivos específicos

- Aprender a aplicar luz, ambientación y sombras
- Trabajar el color así como sus combinaciones
- Aplicar el color a los personajes dependiendo de su personalidad o estado de ánimo

03

Dirección del curso

Para impartir este programa, contamos con profesionales del mundo de los videojuegos que han elaborado un temario muy completo y equilibrado. Gracias a ellos, el alumno aprenderá todos los conceptos relacionados con el uso de colores para procesos de creación de personajes.





Con un buen dominio de este campo, tendrás grandes ventajas frente a otros diseñadores"

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


I
II
III
IV

04

Estructura y contenido

Dentro de este Diplomado el alumno accederá a un gran repositorio donde tendrá acceso a material actualizado sobre el uso del color en personajes 2D. TECH, asegura a su alumnado unos materiales de calidad que garanticen así, un aprendizaje completo y de calidad. Todo esto incluye una estructura clara donde se trabajarán los aspectos más importantes e ineludibles de la especialización.





Con un temario que incluye todo lo necesario, completarás tu aprendizaje para convertirte en un experto en el área"

Módulo 1. Color

1.1. Bases del color
- 1.1.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
- 1.1.2. El color digital y la problemática del color en distintas pantallas y soportes
- 1.1.3. El color y el pigmento

1.2. Teoría del color
- 1.2.1. El círculo cromático y sus escalas
- 1.2.2. CMYK y RGB
- 1.2.3. Hexadedimaly pantone

1.3. Teoría de la luz
- 1.3.1. La luz y sus efectos
- 1.3.2. Esquemas en el cine de animación
- 1.3.3. Cualidades físicas del color

1.4. Relaciones cromáticas
- 1.4.1. Temperatura
- 1.4.2. Contraste, equilibrio
- 1.4.3. Percepción. Sinestesia

1.5. Contrastes y armonías
- 1.5.1. Peso visual del color
- 1.5.2. El color y la música
- 1.5.3. Armonías y equivalencias

1.6. Psicología, simbología y metáfora del color
- 1.6.1. El color emocional y simbólico
- 1.6.2. El significado del color en diferentes culturas
- 1.6.3. El color de goethe





1.7. El color en la narracción
  1.7.1. Análisis del color en distintas narraciones
  1.7.2. *Color script*
  1.7.3. Proyecto
1.8. Color del personaje sobre fondo
  1.8.1. Ambientación
  1.8.2. Contrastes
  1.8.3. Paletas de color
1.9. Aplicación digital
  1.9.1. Capas
  1.9.2. Filtros
  1.9.3. Texturas
1.10. Iluminación
  1.10.1. Luces
  1.10.2. Sombras
  1.10.3. Brillos

Este Diplomado debe, en parte, su éxito a una estructura de contenido clara y concisa a la que no le falta detalle”

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

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.

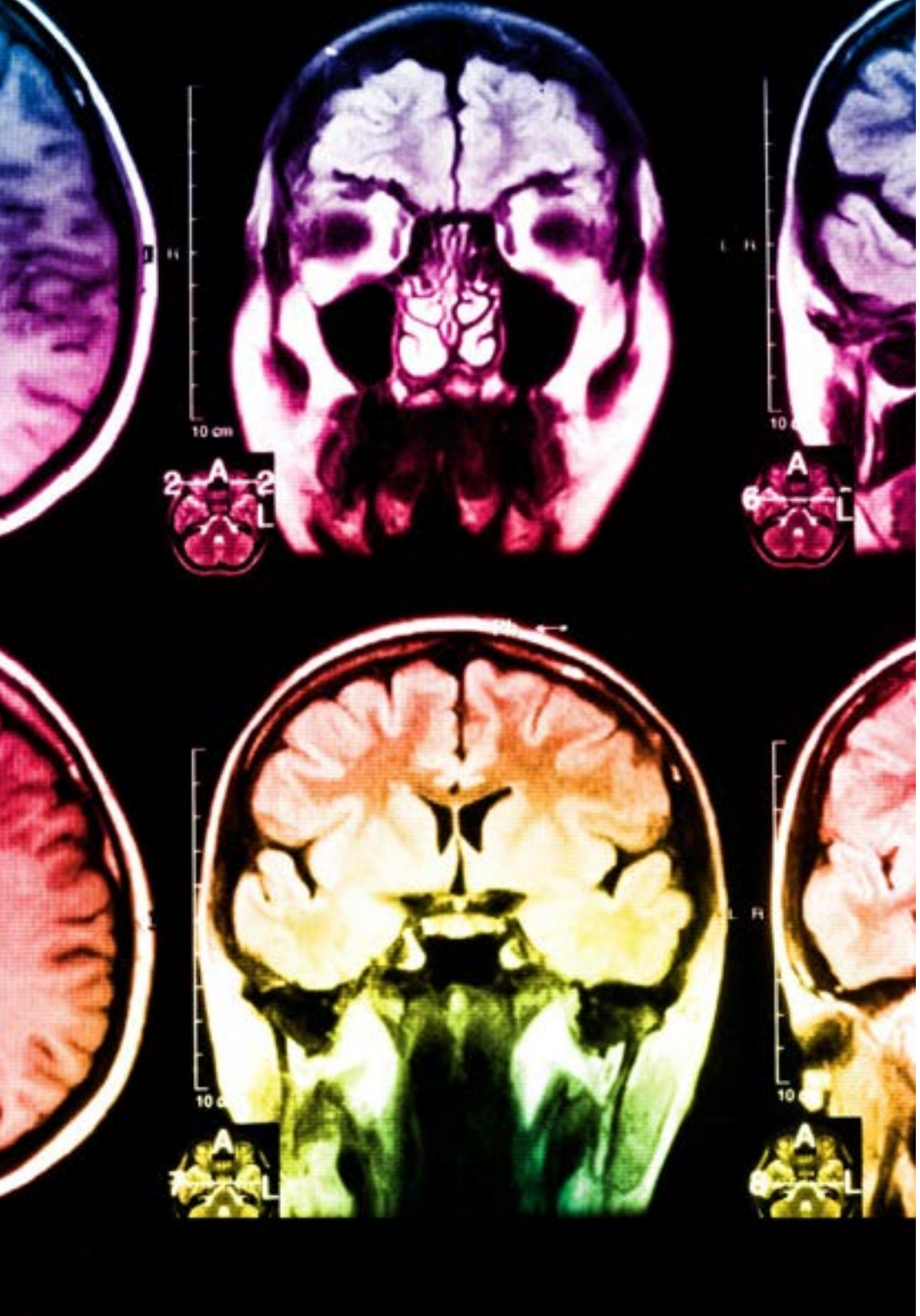
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

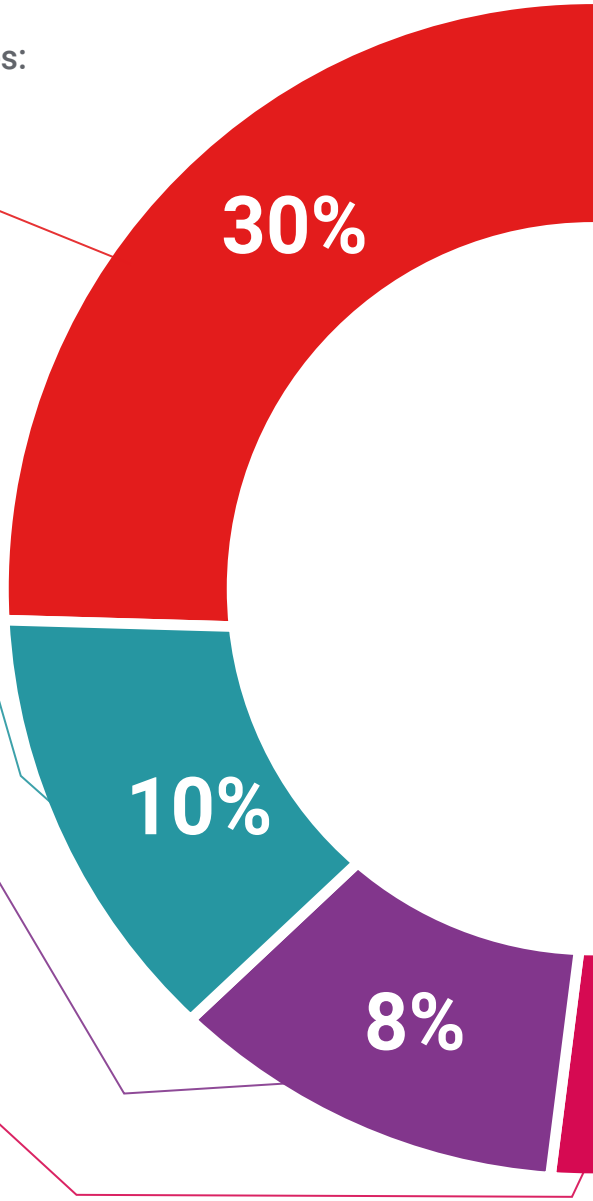
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

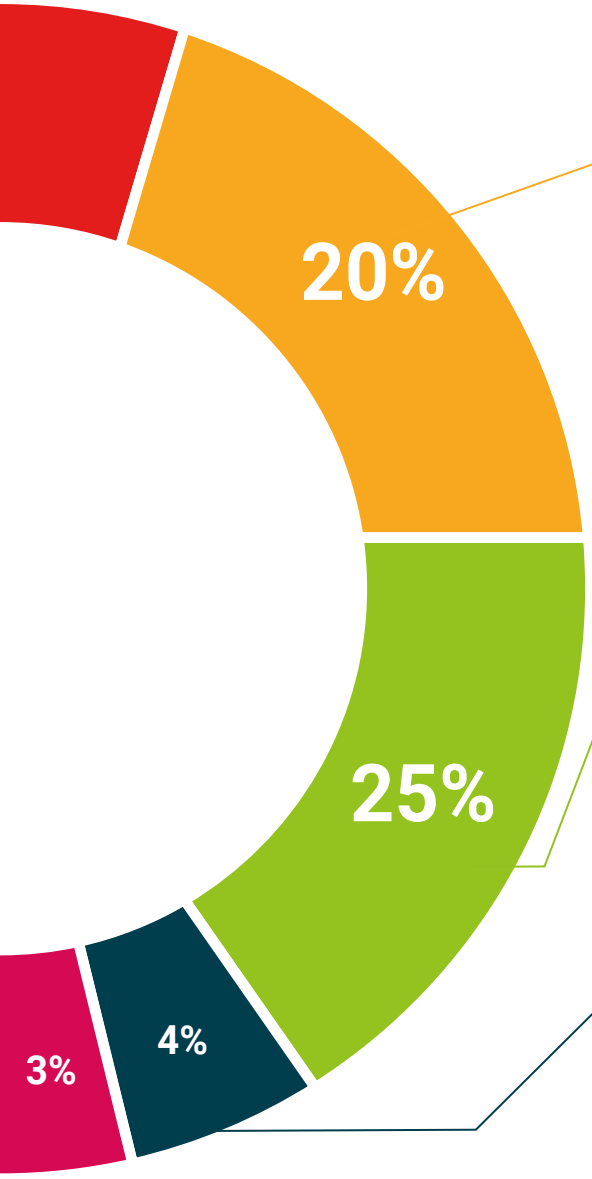
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Color en Diseño de 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 Color en Diseño de Personajes 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluacion, 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 Color en Diseño de 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

Color en Diseño de 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

Color en Diseño de Personajes 2D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Color en Diseño de Personajes 2D



tech universidad tecnológica