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/diseno/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

En todo proceso de creación de personajes el *model sheet* juega un papel fundamental. Es la referencia visual para conocer rápidamente poses, expresiones y elementos característicos para cada personaje, por lo que el diseñador debe dominar esta característica para participar en los procesos de construcción de personajes más complejos. En el mundo del 2D especialmente es un requisito muy solicitado, por lo que perfeccionando su técnica de creación de *model sheet* el diseñador está a su vez mejorando sus oportunidades laborales. Este programa se centra en las competencias más avanzadas de este proceso, incluyendo expresiones, poses, códigos de bocas y hojas de fallos. Todo ello relatado por un equipo docente con experiencia destacable en la creación de personajes, favoreciendo un formato completamente online para la mayor comodidad y flexibilidad del alumno.





Crearás las referencias visuales más completas y detalladas de tu departamento de diseño, destacando para liderar los proyectos más importantes”

A la hora de recrear personajes en 2D es sumamente importante contar con un *model sheet* adecuado. Es la referencia clave a la hora de recrear personajes en todo tipo de entornos o situaciones, pues contiene la información de poses y expresiones más usuales.

Por tanto, el diseñador que desee abarcar trabajos relevantes debe pulir su habilidad en la creación de *model sheets*. El equipo docente reunido por TECH para este Diplomado ha desarrollado su trayectoria profesional durante mucho tiempo, depurando su propia técnica a lo largo de multitud de proyectos con gran éxito.

Esto les ha permitido crear un programa adaptado a las exigencias actuales de la industria, con los consejos y práctica habitual que necesita desarrollar el diseñador en la creación de *model sheets* útiles y vistosos.

Además, para favorecer al máximo la compaginación de este Diplomado con la actividad profesional o personal, todos los contenidos se ofrecen en un formato 100% online. Esto implica que se pueden descargar desde cualquier dispositivo con conexión a internet, sin tener clases presenciales ni horarios prefijados que seguir.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Podrás elegir el dónde, cuándo y cómo para asumir la carga lectiva a tu propio ritmo”

Tus model sheet destacarán gracias a los consejos avanzados que te proporcionarán profesionales con gran experiencia en el diseño de personajes”

Tendrás multitud de contenido audiovisual de primerísima calidad para desarrollar y extender tu conocimiento en la creación de model sheets.

Únete a la mayor institución académica online del mundo, con un equipo técnico y docente comprometido contigo al máximo.

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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Como se ha mencionado anteriormente, la habilidad de creación de *model sheets* es tan básica y necesaria en cualquier proyecto que perfeccionarla es un requisito imprescindible en la trayectoria profesional de cualquier diseñador. El objetivo de esta titulación es, por tanto, ofrecer una visión exhaustiva y desarrollada de esta técnica, a fin de que el alumno la ejecute a la perfección tras finalizar el programa.









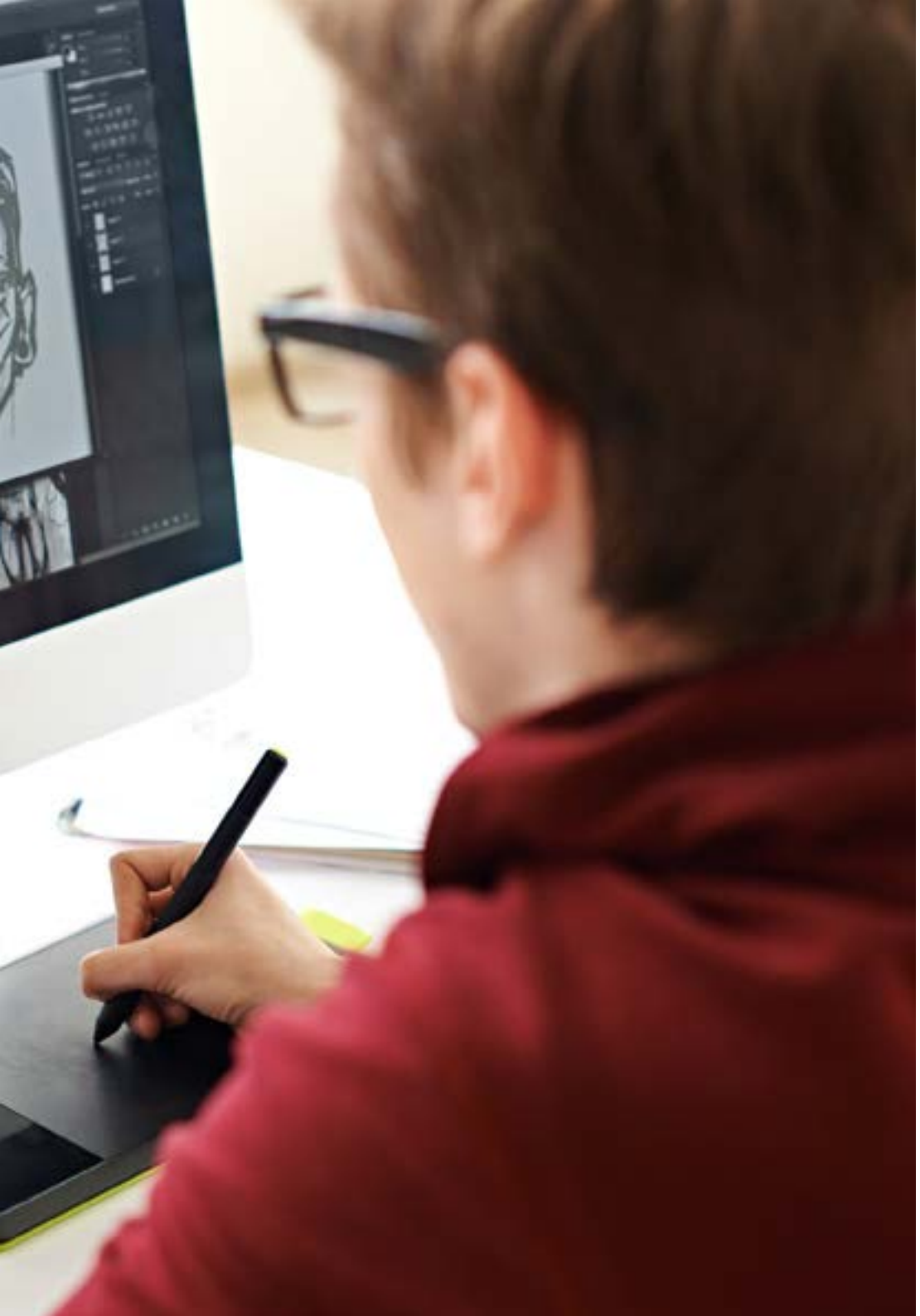
Mejorarás ampliamente tus model sheets a lo largo de todo el Diplomado"

Objetivos generales

- Conocer como 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

Tras finalizar el programa tendrás una técnica de creación de model sheets perfeccionada al máximo, al nivel de los mejores diseñadores”





Objetivos específicos

- 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

TECH ha reunido para este programa a un equipo docente con una experiencia holgada en el desarrollo de todo tipo de personajes, por lo que su técnica de *model sheet* ha sido perfeccionada a lo largo de extensos años de diseño. El temario recoge, precisamente, la teoría tecnológica y metodología práctica más rigurosa, haciendo que en conjunto sea un material didáctico de gran calidad para todo diseñador, independientemente de su nivel.





Tendrás la atención personalizada de un equipo docente dispuesto a resolverte cualquier duda en torno al Model Sheet para Personajes 2D”

Dirección



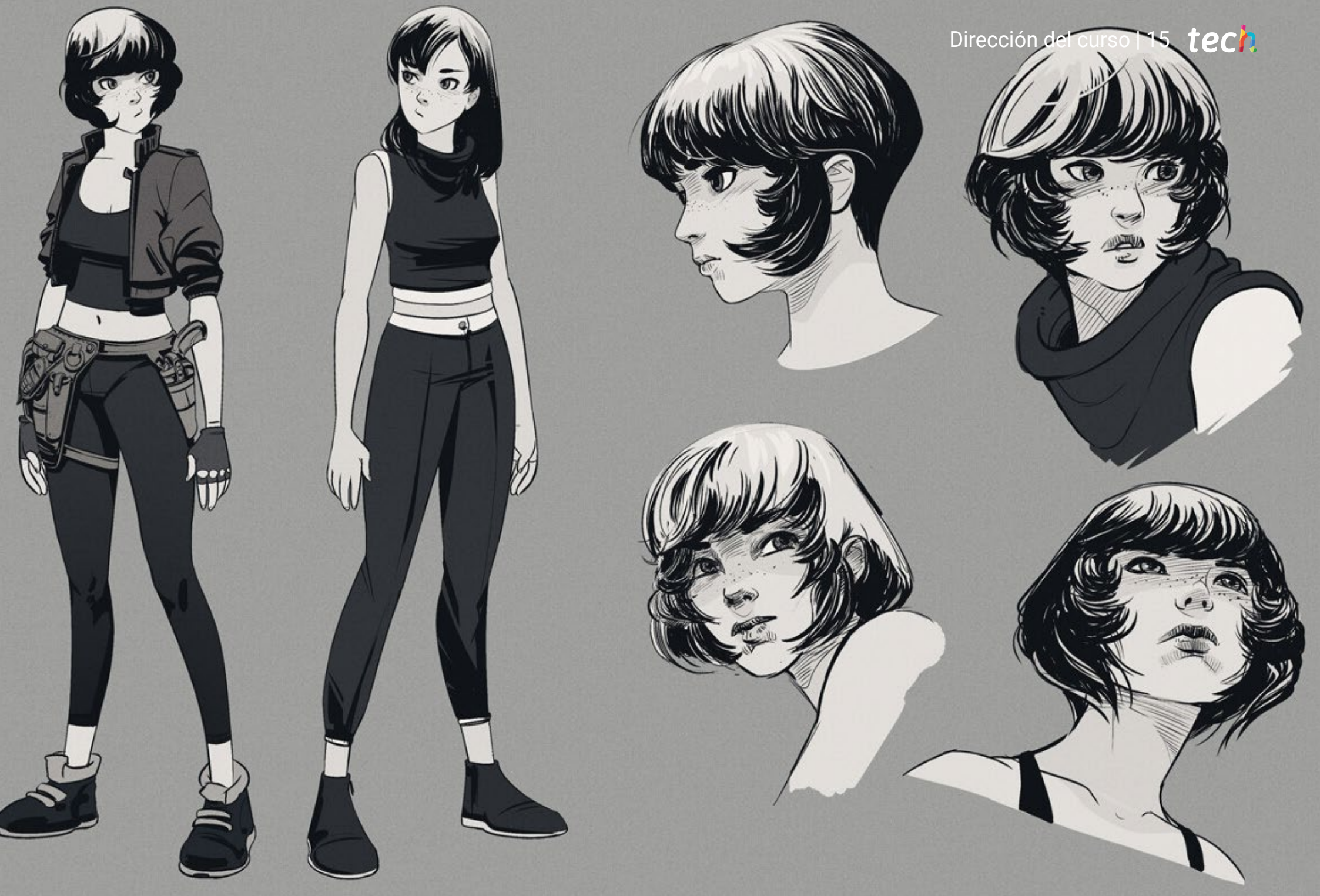
D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- 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 SL
- Gerente y director de la productora Cazatalentos SL
- 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

El temario del presente programa se ha estructurado siguiendo la metodología pedagógica más innovadora de TECH, el *relearning*. Gracias a este método el alumno adquiere las competencias y habilidades más esenciales en la creación de *model sheet* a lo largo de todo el programa, sin tener que invertir extensas horas de estudio para ello. Esto, sumado a la gran cantidad de material complementario, reduce en gran medida la carga lectiva, siendo un punto importante para superar la titulación con éxito.







Contarás con lecturas complementarias, vídeos en detalle y resúmenes para cada tema tratado, pudiendo profundizar exhaustivamente en los que más te interesen"

Módulo 1. *Model sheet*

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

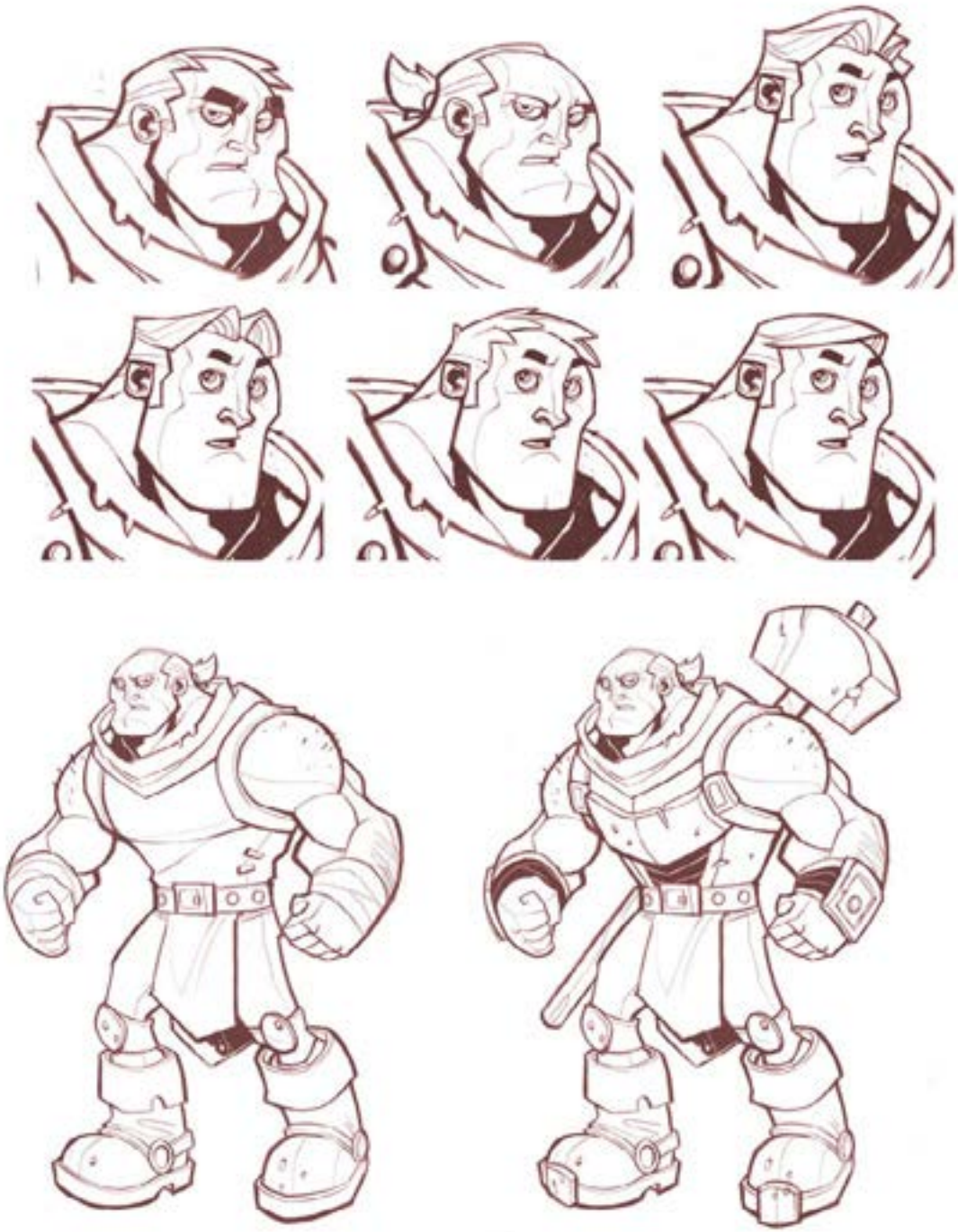
1.2. *Turn Around*
- 1.2.1. Las cinco poses
- 1.2.2. Líneas de guía
- 1.2.3. Simetrías y no simetrías

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 giros
- 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



CHARACTER DESIGN *Personal project*
Variations around the same character.



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

Al descargarte el contenido de este programa tendrás un material de consulta realmente útil incluso una vez finalizado el título”

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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.

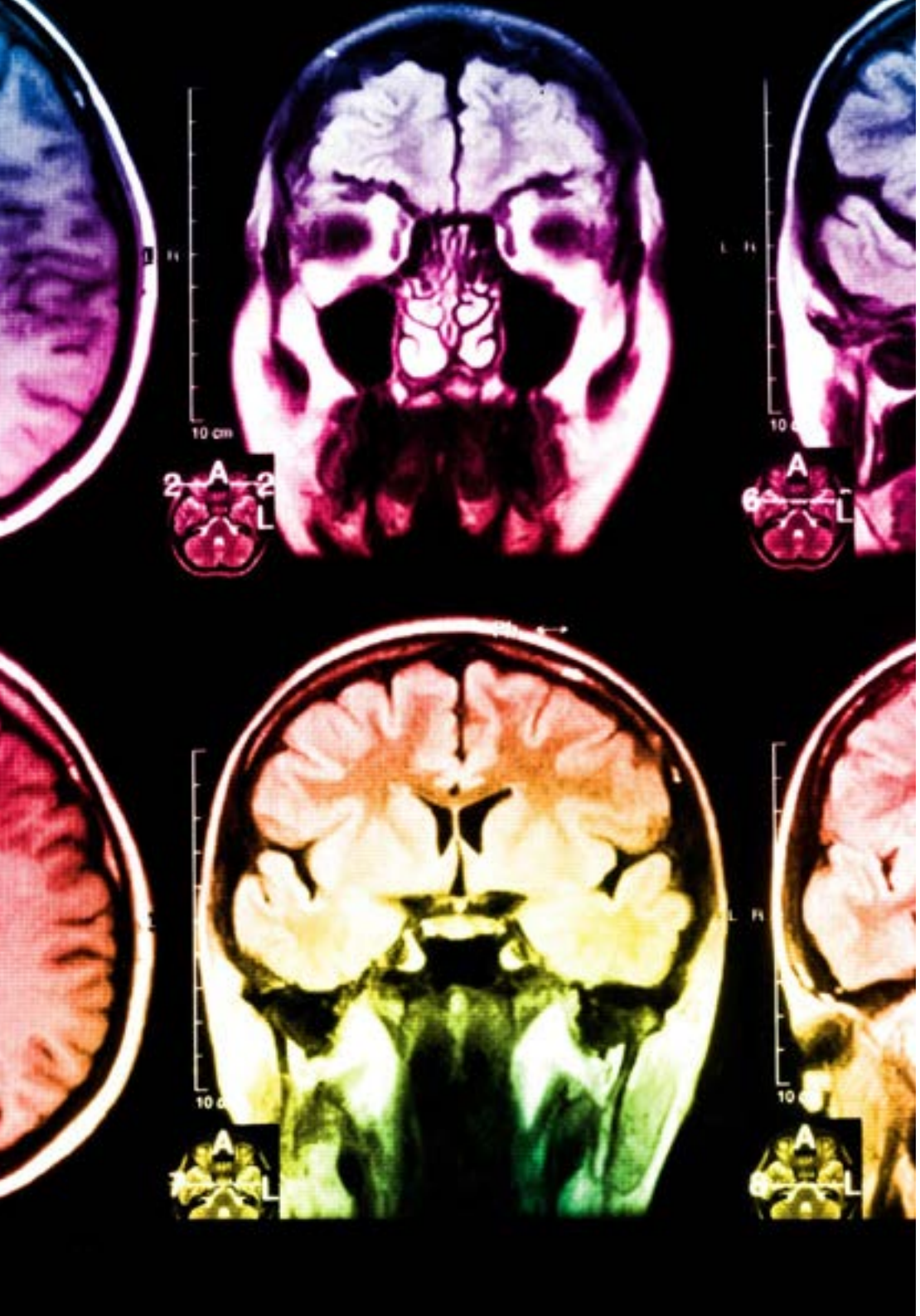
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

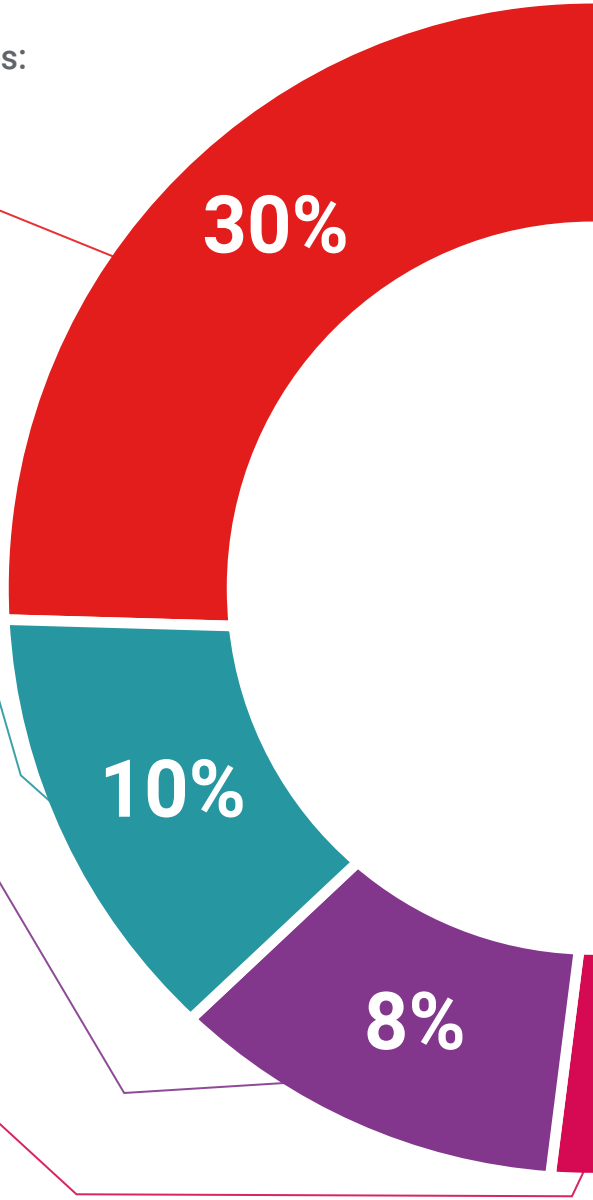
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

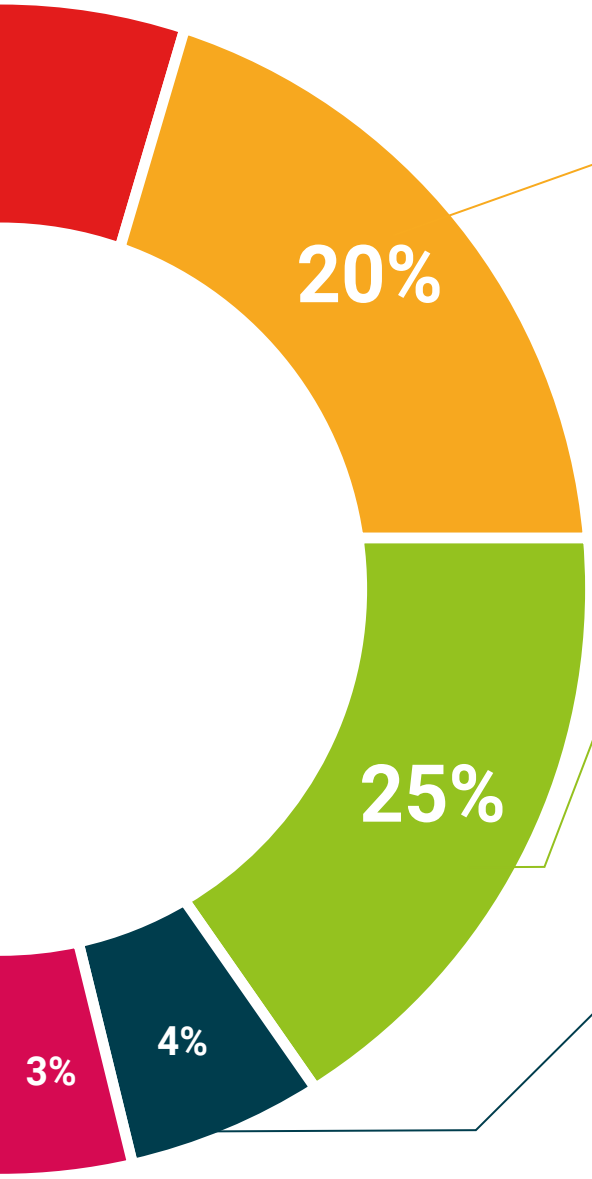
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 Curso Universitario, 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**

Nº 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