

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes
2D para Animación y Videojuegos



Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/master/master-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 12

04

Dirección de curso

pág. 16

05

Estructura y contenido

pág. 20

06

Metodología

pág. 30

07

Titulación

pág. 38

01

Presentación

La creación de personajes es uno de los pilares fundamentales de todo estudio de videojuegos, pues diseños como el de Lara Croft, Link o el Jefe Maestro han pasado a formar parte de la historia e idiosincrasia de la propia industria. Es por este mismo motivo por el que el profesional de los videojuegos debe estar capacitado para no solo crear personajes míticos, sino todo tipo de criaturas, *props* y vehículos que le den la personalidad y carácter propio al título. Este programa de TECH ahonda en esta importante cuestión, dándole al diseñador las claves más importantes para crear, animar y desarrollar a sus propios personajes 2D icónicos.





“

Desde la mera idea a la ejecución y presentación final, tendrás una comprensión mucho más completa del proceso de creación de personajes”

El carisma, personalidad y actitud de un personaje, especialmente si es protagonista, tienen un peso muy relevante en el éxito o fracaso de proyectos de videojuegos. La responsabilidad de crear individuos o criaturas que capten la atención de millones de jugadores es muy alta, por lo que el profesional del diseño y animación para videojuegos debe tener unas aptitudes correspondientes al nivel de exigencia.

Dado que pocos títulos se centran en la parte de preproducción y desarrollo de personajes desde 0, TECH ha querido crear este Máster Título Propio con una visión moderna y transversal. El programa cubrirá las expectativas de los más exigentes diseñadores, pues en él se ahonda en la correcta creación de personajes, criaturas, vehículos, plantas y complementos de forma exhaustiva, partiendo incluso desde la propia idea a una metodología de trabajo fluida y profesional.

Por ello, este programa supone una oportunidad para todo artista de enfocar su carrera hacia la mejor creación y animación de personajes para videojuegos. Apoyado en un equipo docente de alto prestigio y reconocimientos, el temario contiene las claves de éxito para elevar las competencias en color, formas, poses y aspecto de figuras *cartoon* o realistas.

Además, la titulación se imparte en un formato completamente online, lo que permite al artista flexibilizarlo y adaptarlo a su propio ritmo. Sin clases presenciales ni horarios predeterminados, es la titulación ideal para compaginar la continua mejora profesional con las responsabilidades laborales o personales actuales.

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus 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 científica 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 y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Accede a las claves sobre construcción de personajes, animales y props que han llevado al cuerpo docente al éxito y prestigio profesional”

“

Eleva a un nuevo nivel tu portfolio profesional, demostrando que eres capaz de asumir la creación de criaturas, personas y elementos de todo tipo”

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.

No tendrás que adaptarte ni sacrificar ningún aspecto de tu vida. En TECH tú decides cuando, donde y como estudiar.

Desde personajes cartoon clásicos como los del Cuphead a la creación hiperrealista de The Last of Us 2, dominarás cualquier clase de encargo.



02 Objetivos

Siendo los personajes una parte tan fundamental del desarrollo de cualquier videojuego, el objetivo de este programa es reforzar y elevar al máximo las competencias y habilidades del artista. Gracias a un completo temario y el apoyo de un personal docente de gran prestigio, el alumno egresará de la titulación con una comprensión mucho mayor y especializada en la creación de personajes 2D.



“

Tendrás acceso a todo un compendio de contenidos y materiales que te ayudarán a cumplir tus objetivos más ambiciosos”



Objetivos generales

- ◆ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ◆ Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- ◆ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ◆ Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- ◆ Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- ◆ Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- ◆ Dominar del arte de colorear los personajes creados
- ◆ Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D



Serás capaz de igualar la calidad profesional de los proyectos de videojuegos más grandes tras finalizar esta titulación”



Objetivos específicos

Módulo 1. Personajes

- ◆ Conocer los diferentes estilos y técnicas de creación de personajes
- ◆ Diferenciar personajes *cartoon*, manga y realistas
- ◆ Desarrollar la creación de personajes animales
- ◆ Ahondar en las características físicas, psicológicas y literarias de los personajes

Módulo 2. Construcción de personajes

- ◆ Definir las líneas de acción de los personajes y sus formas complejas
- ◆ Estudiar la anatomía, pelo y cabeza de los personajes
- ◆ Profundizar en los personajes y animales *cartoon* y como definirlos
- ◆ Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

Módulo 3. *Model sheet*

- ◆ Reconocer la importancia de un buen *model sheet* en el flujo de trabajo del artista
- ◆ Estudiar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*
- ◆ Profundizar en los códigos de bocas y puesta en escena de personajes a través del *model sheet*
- ◆ Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

Módulo 4. Props. Vehículos y complementos

- ◆ Conocer los distintos tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- ◆ Profundizar en la creación de coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- ◆ Desarrollar la capacidad para crear armas blancas, de fuego y futuristas
- ◆ Integrar correctamente los diferentes tipos de *props* en el videojuego

Módulo 5. Animales

- ◆ Estudiar las diferencias entre animales caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- ◆ Diferenciar entre animales realistas y *cartoon* para su correcta elaboración
- ◆ Analizar otro tipo de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- ◆ Conocer los dinosaurios para su correcta animación, creación y poses

Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

- ◆ Profundizar en la representación de flores, hortalizas, frutas y otro tipo de plantas
- ◆ Conocer ejemplos y posibles expresiones de plantas carnívoras
- ◆ Analizar los tipos de árboles a crear y diseñar, así como su posible papel como personajes
- ◆ Aprender a crear electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

Módulo 7. Criaturas fantásticas

- ◆ Profundizar en los distintos tipos de criaturas fantásticas
- ◆ Diferenciar correctamente las diferentes clases de criaturas voladoras, acuáticas y subterráneas
- ◆ Conocer las clases de seres feéricos e híbridos, así como demoníacos y gigantes
- ◆ Aprender a representar con mayor firmeza a dioses y semidioses

Módulo 8. Personajes de terror

- ◆ Conocer la anatomía de personajes de terror y las claves para su correcta representación
- ◆ Profundizar en la creación y diseño de vampiros, hombres lobo y momias
- ◆ Analizar figuras clásicas del terror como el monstruo de Frankenstein o el Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- ◆ Conocer las formas geométricas que definen a los seres extraterrestres o alienígenas

Módulo 9. Color

- ◆ Estudiar el color, sus bases y teoría tanto de la luz como del propio color
- ◆ Conocer las relaciones cromáticas entre temperatura, contraste y equilibrio
- ◆ Analizar la psicología del color y la simbología de determinados colores
- ◆ Examinar las aplicaciones digitales que tiene todo el contenido

Módulos 10. Videojuegos y personajes

- ◆ Profundizar en la implementación de personajes en los videojuegos
- ◆ Conocer las diferencias fundamentales entre 2D y 3D
- ◆ Afianzar un estilo propio de personajes, luz y colores
- ◆ Crear una buena metodología de trabajo con referencias para el modelado 3D

03

Competencias

Las competencias de todo artista que quiera trabajar en grandes proyectos de videojuegos deben ser lo más elevadas posibles, a fin de cumplir las exigencias de títulos triple A o desarrollos indies con gran presupuesto. Esto lleva al artista a un proceso de actualización constante, donde este título de TECH entra en juego pues le proporciona los conocimientos y competencias adecuadas para continuar en la vanguardia de la creación y diseño de personajes para videojuegos.





“

Egresarás de este Máster Título Propio con un set de habilidades altamente demandado entre las empresas y desarrolladoras más potentes del mercado”



Competencias generales

- ♦ Conocer y tener una visión global de la creación de personajes
- ♦ Estudiar la reproducción completa de un proyecto
- ♦ Dotar de personalidad y estilo propio a los personajes y *props* creados
- ♦ Desenvolverse con profesionalidad ante estilos *cartoon*, fantásticos o realistas
- ♦ Comprender los pasos necesarios para crear personajes, *props* o criaturas de cualquier tipo

“

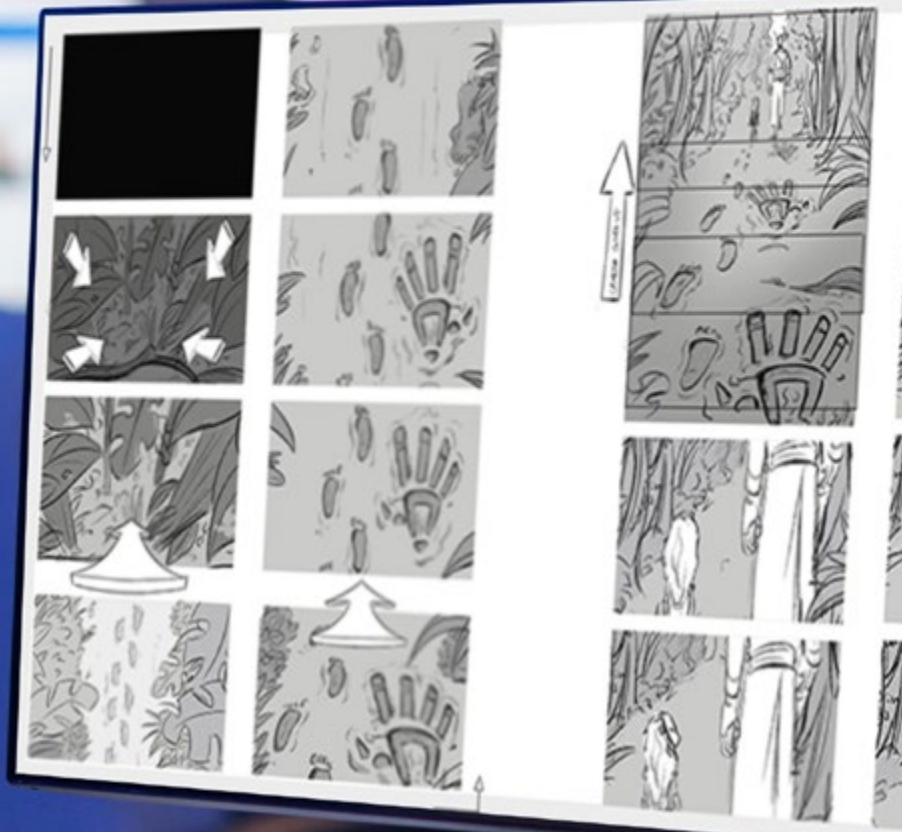
Demostrarás tus capacidades y excelentes habilidades de forma profesional, con un flujo de trabajo impecable”





Competencias específicas

- ◆ Crear personajes basados en vegetales de todo tipo
- ◆ Crear todo tipo de personajes fantásticos
- ◆ Dominar la creación de personajes desde el primer trazado hasta la composición final
- ◆ Crear una disciplina de trabajo que incluya la correcta creación de un *model sheet*
- ◆ Construir modelos de vehículos y complementos tanto clásicos como actuales o futuristas
- ◆ Convertir objetos vegetales en personajes animados *cartoon* o realistas
- ◆ Diseñar personajes fantásticos o de terror de forma realista y profesional
- ◆ Conocer la paleta de colores, así como la teoría del color y luces aplicables
- ◆ Diferenciar todos los tipos de animales posibles a crear, incluyendo dinosaurios
- ◆ Comprender la metodología e implementación de personajes en videojuegos



04

Dirección del curso

TECH ha reunido a los mejores profesionales, destacados por sus méritos tanto académicos como profesionales, para la elaboración de la presente titulación. Su pericia en el desarrollo de personajes para diversos proyectos, ganadores de premios nacionales, hace que el temario se enriquezca con las claves que llevarán al alumno a un panorama mucho más prestigioso. Todo ello supone un gran aval de calidad tanto para los contenidos como para su propia adecuación a la realidad del mercado actual.





“

Aprenderás de la mano de profesionales exitosos las claves que les han llevado a ser reconocidos a nivel nacional”

Dirección



D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, Productor y Realizador de Animación
- ♦ Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- ♦ Gerente y Director de la Productora Cazatalentos S.L.
- ♦ Director, Productor y Realizador de varios cortometrajes
- ♦ Realizador de animación en campañas publicitarias
- ♦ Realizador de animación en series
- ♦ Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacionales e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Profesores

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ◆ Animador y asistente en *Phineas y Ferb*
- ◆ Intercalador y Layoutero en *Las Tres Mellizas*
- ◆ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ◆ Storyboardista en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ◆ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ◆ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ◆ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ◆ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ◆ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ◆ Colaborador en anuncios publicitarios
- ◆ Colaborador en series de televisión
- ◆ Colaborador en videojuegos de PC
- ◆ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Custodio Arenal, Nacho

- ◆ Animador Experto en 2D, 3D y *Cut Out*
- ◆ Animador *Freelance*
- ◆ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ◆ Colaborador en series

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ◆ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ◆ Premio Goya a la mejor película de animación con *Los Cuatro Músicos de Bremen*
- ◆ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ◆ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ◆ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ◆ Licenciado en Ciencias de la Información
- ◆ Miembro de Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



Nuestro equipo docente te brindará todos sus conocimientos para que estés al día de la información más actualizada en la materia”

05

Estructura y contenido

Para facilitar lo máximo posible la labor de estudio para el alumno, la titulación se ha estructurado de forma concisa y clara, siendo accesible en todo momento para el alumno. Además, TECH se apoya en una metodología pedagógica de éxito que asegura la mayor rentabilidad. Gracias al *relearning*, el alumno aprende y mejora sus capacidades de forma natural incluso antes de finalizar el propio programa, evitando la inversión de grandes horas en el mismo.



“

Podrás acceder a una buena cantidad de material de apoyo, incluyendo vídeos resúmenes, lecturas complementarias y ejercicios sobre cada parte del temario”

Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
 - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
 - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
 - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
 - 1.2.1. Los personajes para cine
 - 1.2.2. Los personajes para series
 - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilo
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. El *cut-out*
- 1.4. Personajes en publicidad
 - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
 - 1.4.2. El 2D actual
 - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
 - 1.6.1. Héroe – antihéroe
 - 1.6.2. Villano – antitesis
 - 1.6.3. Fortachón – bobalicón
- 1.7. La imagen tipo
 - 1.7.1. Profesiones
 - 1.7.2. Edades
 - 1.7.3. Personalidades
- 1.8. Personajes animales
 - 1.8.1. Humanos zoomorfos
 - 1.8.2. Animales antropomorfos
 - 1.8.3. Mascotas

- 1.9. Características de los personajes
 - 1.9.1. Literarias
 - 1.9.2. Psicológicas
 - 1.9.3. Físicas
- 1.10. *Merchandising* de personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

Módulo 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción
- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara



- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados
- 2.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. *Model sheet*

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Las cinco poses
 - 3.2.2. Líneas de guía
 - 3.2.3. Simetrías y no simetrías

- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Poses de acción
 - 3.3.2. Interrelación con *props*
 - 3.3.3. Posición de cámara en la pose
- 3.4. Expresiones
 - 3.4.1. Neutras
 - 3.4.2. Alegres
 - 3.4.3. Tristes y enfado
- 3.5. Manos
 - 3.5.1. La construcción
 - 3.5.2. Posiciones y giros
 - 3.5.3. Interrelación con *props*
- 3.6. Comparativos
 - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
 - 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
 - 3.6.3. Interrelación
- 3.7. Códigos de bocas
 - 3.7.1. Universales estándar y complementos
 - 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
 - 3.8.2. Su posición cerrada
 - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
 - 3.9.1. Su posición en fondos
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Sies
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

Módulo 4. *Props*. Vehículos y complementos

- 4.1. *Props*
 - 4.1.1. ¿Qué es un *prop*?
 - 4.1.2. Generalistas
 - 4.1.3. *Props* con peso en el argumento
- 4.2. Complementos
 - 4.2.1. Complementos y vestuario
 - 4.2.2. Complementos reales. Profesiones
 - 4.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción
- 4.3. Coches
 - 4.3.1. Clásicos
 - 4.3.2. Actuales
 - 4.3.3. Futuristas
- 4.4. Motocicletas
 - 4.4.1. Actuales
 - 4.4.2. Futuristas
 - 4.4.2. Motos de 3 ruedas
- 4.5. Otros vehículos
 - 4.5.1. Terrestres
 - 4.5.2. Aéreos
 - 4.5.3. Marítimos
- 4.6. Armas blancas
 - 4.6.1. Tipos y tamaños
 - 4.6.2. Diseño por época
 - 4.6.3. Escudos
- 4.7. Armas de fuego
 - 4.7.1. Largas
 - 4.7.2. Cortas
 - 4.7.3. Funcionamiento. Partes móviles

- 4.8. Armas futuristas
 - 4.8.1. De fuego
 - 4.8.2. De energía
 - 4.8.3. FX de las armas futuristas
- 4.9. Armaduras
 - 4.9.1. Clásicas y actuales
 - 4.9.2. Futuristas
 - 4.9.3. Mecanizadas y robóticas
- 4.10. *Props* en videojuegos
 - 4.10.1. Diferencias con los *props* de animación
 - 4.10.2. *Props* y su uso
 - 4.10.3. Diseño

Módulo 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
 - 5.1.1. Anatomía comparada
 - 5.1.2. Realistas y su empleo
 - 5.1.3. *Cartoon*
- 5.2. Caninos
 - 5.2.1. Anatomía
 - 5.2.2. Diseño
 - 5.2.3. Poses
- 5.3. Felinos
 - 5.3.1. Anatomía comparada
 - 5.3.2. Diseño
 - 5.3.3. Poses
- 5.4. Herbívoros
 - 5.4.1. Rumiantes
 - 5.4.2. Equinos
 - 5.4.3. *Cartoon*
- 5.5. Grandes mamíferos
 - 5.5.1. Anatomía comparada
 - 5.5.2. Construcción
 - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marinos
 - 5.6.1. Mamíferos
 - 5.6.2. Peces
 - 5.6.3. Crustáceos
- 5.7. Aves
 - 5.7.1. Anatomía
 - 5.7.2. Poses
 - 5.7.3. *Cartoon*
- 5.8. Reptiles anfibios
 - 5.8.1. Construcción
 - 5.8.2. Poses
 - 5.8.3. *Cartoon*
- 5.9. Dinosaurios
 - 5.9.1. Tipos
 - 5.9.2. Construcción
 - 5.9.3. Poses
- 5.10. Insectos
 - 5.10.1. Diseño
 - 5.10.2. Poses
 - 5.10.3. Comparativos

Módulo 6. Objetos y plantas como personajes

- 6.1. Flores
 - 6.1.1. Ejemplos
 - 6.1.2. Construcción
 - 6.1.3. Poses y expresiones
- 6.2. Hortalizas
 - 6.2.1. Ejemplos
 - 6.2.2. Construcción
 - 6.2.3. Poses y expresiones
- 6.3. Frutas
 - 6.3.1. Ejemplos
 - 6.3.2. Construcción
 - 6.3.3. Poses y expresiones
- 6.4. Plantas carnívoras
 - 6.4.1. Ejemplos
 - 6.4.2. Construcción
 - 6.4.3. Poses y expresiones
- 6.5. Árboles
 - 6.5.1. Tipos
 - 6.5.2. Construcción
 - 6.5.3. Poses y expresiones
- 6.6. Arbustos
 - 6.6.1. Tipos
 - 6.6.2. Construcción
 - 6.6.3. Poses y expresiones
- 6.7. Objetos
 - 6.7.1. Ejemplos
 - 6.7.2. Personalidad
 - 6.7.3. Tipos
- 6.8. Electrodomésticos
 - 6.8.1. Tipos
 - 6.8.2. Construcción
 - 6.8.3. Poses y expresiones



- 6.9. Vehículos
 - 6.9.1. Tipos
 - 6.9.2. Construcción
 - 6.9.3. Poses y expresiones
- 6.10. Otros objetos
 - 6.10.1. Tipos
 - 6.10.2. Construcción
 - 6.10.3. Poses y expresiones

Módulo 7. Criaturas fantásticas

- 7.1. Dragones e hidras
 - 7.1.1. Ejemplos
 - 7.1.2. Construcción
 - 7.1.3. Poses y expresiones
- 7.2. Gigantes
 - 7.2.1. Ejemplos
 - 7.2.2. Construcción
 - 7.2.3. Poses y expresiones
- 7.3. Voladoras
 - 7.3.1. Anatomía comparada
 - 7.3.2. Construcción
 - 7.3.3. Poses y expresiones
- 7.4. Acuáticas
 - 7.4.1. Modificaciones de tipos reales
 - 7.4.2. Construcción
 - 7.4.3. Poses y expresiones
- 7.5. Subterráneas
 - 7.5.1. Formas geométricas
 - 7.5.2. Desarrollo
 - 7.5.3. Poses y expresiones

- 7.6. Seres feéricos
 - 7.6.1. Anatomía humana
 - 7.6.2. Construcción
 - 7.6.3. Poses y expresiones
- 7.7. Híbridos
 - 7.7.1. Bases
 - 7.7.2. Diseño
 - 7.7.3. Poses y expresiones
- 7.8. Seres demoníacos
 - 7.8.1. Anatomía
 - 7.8.2. Diseño
 - 7.8.3. Poses y expresiones
- 7.9. Dioses y semidioses
 - 7.9.1. Anatomía humana
 - 7.9.2. Construcción
 - 7.9.3. Poses y expresiones
- 7.10. Otras criaturas fantásticas
 - 7.10.1. Ejemplos
 - 7.10.2. Construcción
 - 7.10.3. Poses y expresiones

Módulo 8. Personajes de terror

- 8.1. Vampiros
 - 8.1.1. Anatomía humana
 - 8.1.2. Diseño
 - 8.1.3. Poses y expresiones
- 8.2. Monstruo de Frankenstein
 - 8.2.1. Anatomía
 - 8.2.2. Construcción
 - 8.2.3. Poses y expresiones

- 8.3. Hombre lobo
 - 8.3.1. Anatomía comparada
 - 8.3.2. Construcción
 - 8.3.3. Poses y expresiones
- 8.4. Momia
 - 8.4.1. Anatomía humana
 - 8.4.2. Diseño
 - 8.4.3. Poses y expresiones
- 8.5. Monstruo del pantano
 - 8.5.1. Anatomía
 - 8.5.2. Construcción
 - 8.5.3. Poses y expresiones
- 8.6. Fantasmas
 - 8.6.1. Ejemplos
 - 8.6.2. Construcción
 - 8.6.3. Poses y expresiones
- 8.7. Zombis
 - 8.7.1. Anatomía humana
 - 8.7.2. Zombis animales
 - 8.7.3. Construcción y poses
- 8.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 8.8.1. Anatomía humana
 - 8.8.2. Construcción
 - 8.8.3. Poses y expresiones
- 8.9. La muerte
 - 8.9.1. Anatomía
 - 8.9.2. Construcción
 - 8.9.3. Poses y expresiones
- 8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 8.10.1. Formas geométricas
 - 8.10.2. Diseño
 - 8.10.3. Poses y expresiones

Módulo 9. Color

- 9.1. Bases del color
 - 9.1.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
 - 9.1.2. El color digital y la problemática del color en distintas pantallas y soportes
 - 9.1.3. El color y el pigmento
- 9.2. Teoría del color
 - 9.2.1. El círculo cromático y sus escalas
 - 9.2.2. CMYK y RGB
 - 9.2.3. *Hexadecimaly Pantone*
- 9.3. Teoría de la luz
 - 9.3.1. La luz y sus efectos
 - 9.3.2. Esquemas en el cine de animación
 - 9.3.3. Cualidades físicas del color
- 9.4. Relaciones cromáticas
 - 9.4.1. Temperatura
 - 9.4.2. Contraste, equilibrio
 - 9.4.3. Percepción. Sinestesia
- 9.5. Contrastes y armonías
 - 9.5.1. Peso visual del color
 - 9.5.2. El color y la música
 - 9.5.3. Armonías y equivalencias
- 9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
 - 9.6.1. El color emocional y simbólico
 - 9.6.2. El significado del color en diferentes culturas
 - 9.6.3. El color de Goethe
- 9.7. El color en la narración
 - 9.7.1. Análisis del color en distintas narraciones
 - 9.7.2. *Color Script*
 - 9.7.3. Proyecto
- 9.8. Color del personaje sobre fondo
 - 9.8.1. Ambientación
 - 9.8.2. Contrastes
 - 9.8.3. Paletas de color

9.9. Aplicación digital

- 9.9.1. Capas
- 9.9.2. Filtros
- 9.9.3. Texturas

9.10. Iluminación

- 9.10.1. Luces
- 9.10.2. Sombras
- 9.10.3. Brillos

Módulos 10. Videojuegos y personajes

10.1. Personajes y videojuegos

- 10.1.1. Análisis de personajes en videojuegos
- 10.1.2. *Target* del personaje
- 10.1.3. Referencias

10.2. Tipos

- 10.2.1. 2D-3D
- 10.2.2. Plataformas y tipos
- 10.2.3. Personajes pixelados

10.3. Metodología

- 10.3.1. Planificación del trabajo y tipos de documentos
- 10.3.2. Dibujo analítico
- 10.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas

10.4. Definir un estilo

- 10.4.1. Referencias y puntos clave
- 10.4.2. Luz y color: creando una atmósfera
- 10.4.3. Personajes: personalidad y coherencia

10.5. 2D tradicional

- 10.5.1. Referencias
- 10.5.2. Creación
- 10.5.3. Paquete de *model sheet*

10.6. *Cut out I*

- 10.6.1. Referencias
- 10.6.2. Metodología
- 10.6.3. Construcción

10.7. *Cut out II*

- 10.7.1. Color
- 10.7.2. *Rig*
- 10.7.3. Bibliotecas

10.8. 3D

- 10.8.1. Referencias
- 10.8.2. Diseño
- 10.8.3. Construcción

10.9. Personajes pixelados

- 10.9.1. Referencias y documentación
- 10.9.2. Diseño
- 10.9.3. Poses

10.10. Referencia para el modelado 3D

- 10.10.1. Paletas de color
- 10.10.2. Texturas
- 10.10.3. Luces y sombras



Gracias a la mejor tecnología educativa y metodología pedagógica sacarás la máxima rentabilidad a todo el tiempo que inviertas en el programa”

06

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.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

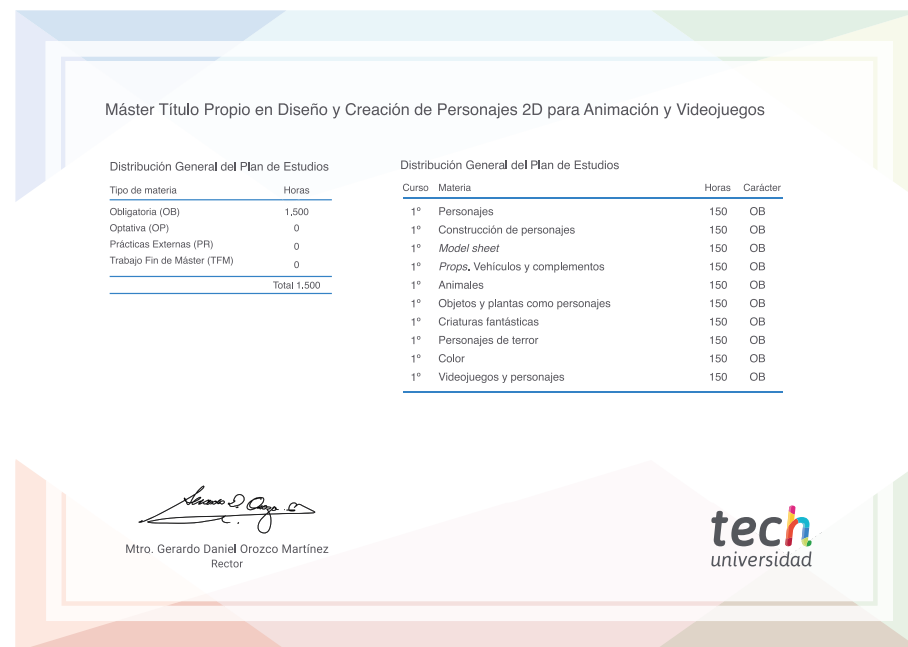
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**



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



Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes
2D para Animación y Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes
2D para Animación y Videojuegos

