Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

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”

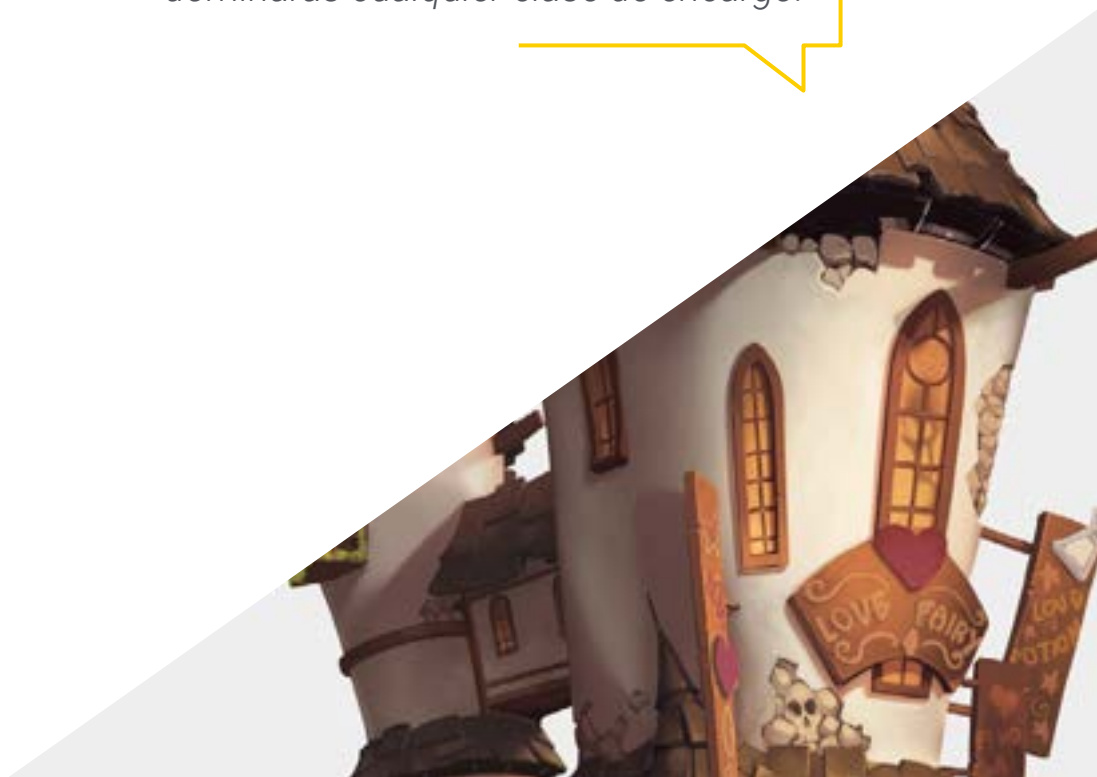
No tendrás que adaptarte ni sacrificar ningún aspecto de tu vida. En TECH tú decides cuando, donde y como estudiar.

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

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.

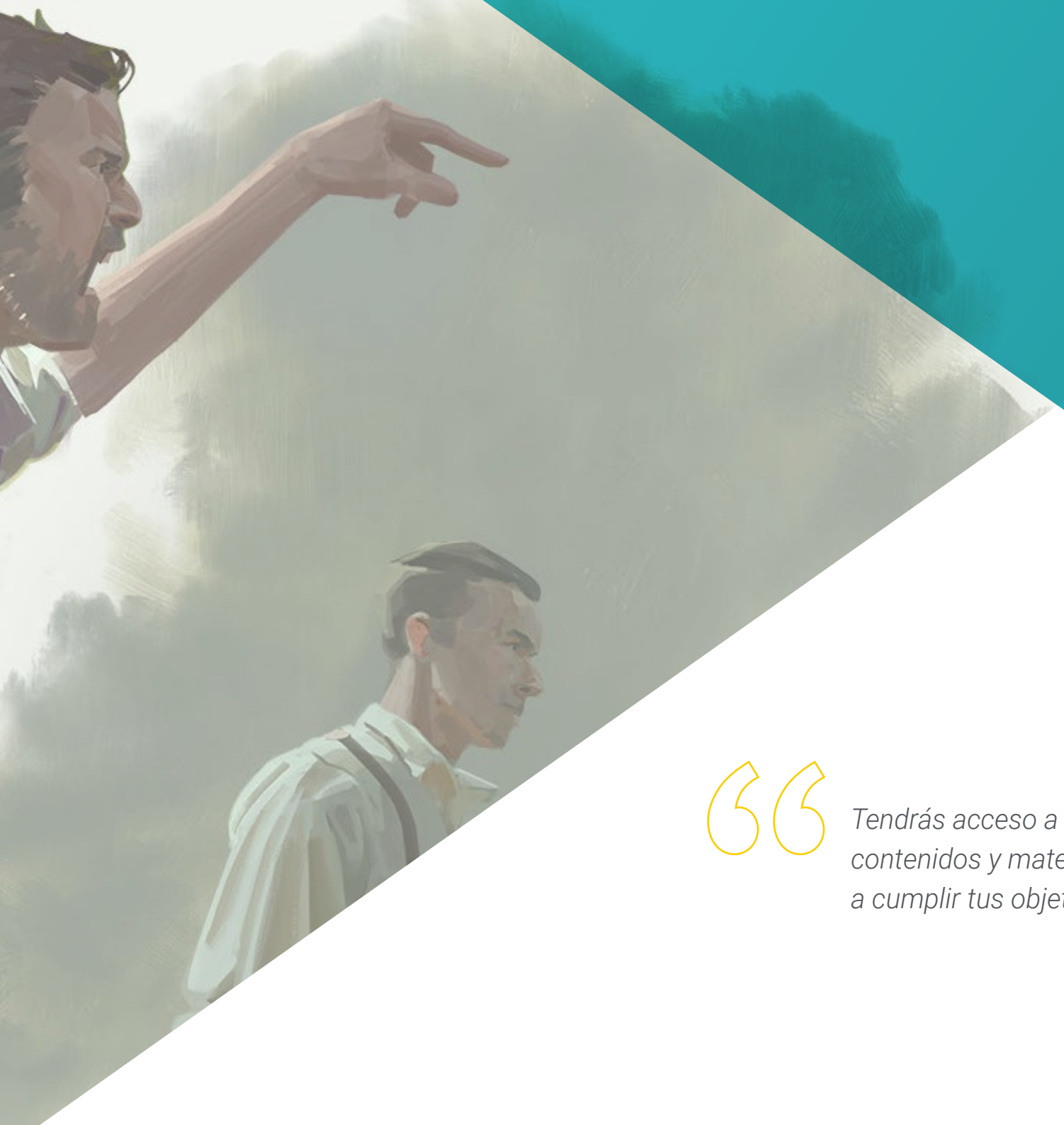


02

Objetivos

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.





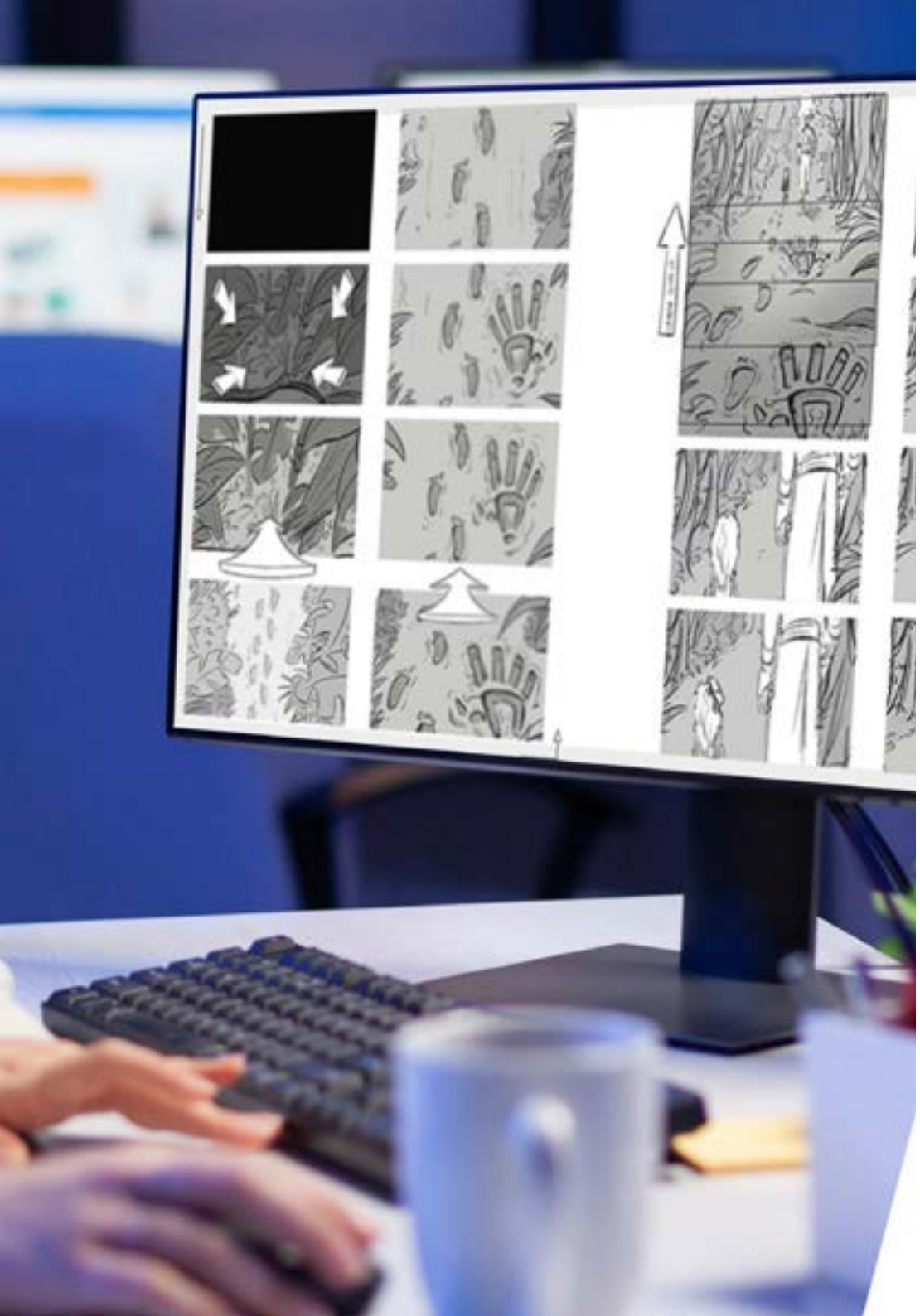
Egresarás de este Máster Título Propio con un set de habilidades altamente demandado entre las empresas y desarrolladoras más potentes del mercado"

Competencias generales

- Conocer y tener una visión global de la creación de personajes
- Estudiar la preproducción 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. 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

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- Coordinador de producción de diversos largometrajes y series de televisión: Los viajes de Gulliver, Los 4 Músicos de Bremen (Premio Goya), Los Trotamúsicos (también guionista)
- Doctor en Comunicación Audiovisual
- Profesor de Producción y Guion y coordinador de la Especialidad de Animación de la ECAM (Escuela de Cinematografía y el Audiovisual de la Comunidad de Madrid)
- Profesor de la asignatura Historia del Cine de Animación en la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE) y en U-tad
- Conferenciante sobre temas relacionados con el cine de animación en diversas universidades (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- Miembro de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas
- Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- Colaborador sobre temas cinematográficos en diversos programas de la Cadena COPE

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- Colaboraciones de dibujos animados con el estudio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parque Temático Warner, Kalise-Menorquina, Las tres mellizas, Pollo (cortometraje ganador del Goya al mejor corto de animación)
- Proyectos de ilustración y diseño en Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea, entre muchos otros

D. Custodio, Nacho

- Animador freelance con 20 años de experiencia
- Colaborado como animador en cortometrajes como Another way to fly, Kuri y Cazatalentos; series de Cut out como Forrito y Four and and half friends, series 3d como Nivis y largometrajes como Arrugas

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 – antítesis
- 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. Síes
- 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. *Hexadedimaly 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”

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 Tecnológica.





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 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 Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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**

N.º Horas Oficiales: **1.500 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

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

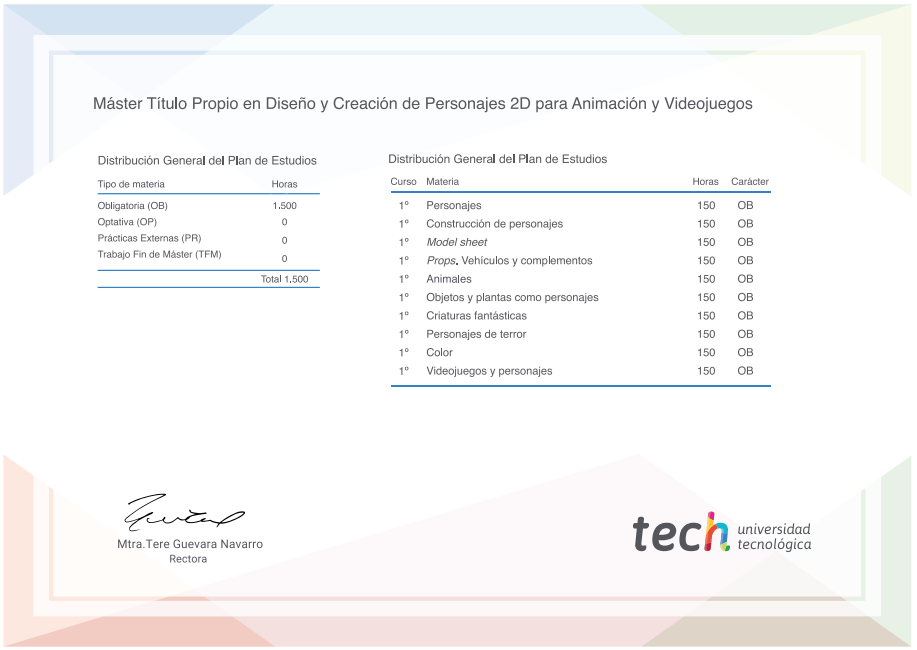
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


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

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Personajes	150	OB
1º	Construcción de personajes	150	OB
1º	*Model sheet*	150	OB
1º	*Props*. Vehículos y complementos	150	OB
1º	Animales	150	OB
1º	Objetos y plantas como personajes	150	OB
1º	Criaturas fantásticas	150	OB
1º	Personajes de terror	150	OB
1º	Color	150	OB
1º	Videojuegos y personajes	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*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

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos



tech universidad tecnológica