Máster Título Propio
Diseño y Creación de Personajes 2D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Diseño y Creación de Personajes 2D

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/master/master-diseno-creacion-personajes-2d**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 32

07 Titulación — pág. 40

01

Presentación

El desarrollo de personajes en 2D ha vivido una evolución destacada en los últimos años. El desarrollo continuado de diversas técnicas de animación, así como el rotundo éxito de series 2D como Rick & Morty o Bojack Horseman, han disparado la demanda de profesionales con alta capacitación en este campo. Los mejores diseñadores 2D saben llevar todo el proceso de creación de personajes, desde su simple concepción y *model sheet* hasta la implementación de color o tematización específica en diversos géneros. Este programa académico profundiza precisamente en las competencias y habilidades que debe desarrollar el diseñador para alcanzar los mejores proyectos en su campo, aprovechando la experiencia profesional de un cuadro docente con éxitos destacables en el mundo del diseño. Una oportunidad perfecta para impulsar la carrera de forma cómoda y ágil, pues el formato es 100% online y se centra exclusivamente en potenciar las habilidades del alumno.





Dominarás las habilidades de diseño y creación necesarias para acceder a los mejores estudios de diseño"

En una buena narrativa los personajes lo son todo. Los protagonistas y antagonistas deben transmitir los sentimientos, carisma e impronta que se les presupone en el propio guion, responsabilidad que recae en el departamento de diseño. Además, el mejor diseñador debe ser versátil y poder adaptarse a toda clase de peticiones y estilos, ya sea en un tono más *cartoon*, terror o fantástico.

Este programa de TECH ha sido creado para suplir esta necesidad, bajo una perspectiva moderna e integradora que abarca desde la fase de preproducción , hasta el posterior color. Se examinan todo tipo de personajes, desde animales, objetos o incluso plantas a los *props* que suelen acompañarlos. De este modo, el diseñador estará perfeccionando sus habilidades para capitanear proyectos complejos y amplios donde el diseño de personajes juegue un rol fundamental.

El egresado podrá, por tanto, postular a ser artista especializado en diseño de personajes 2D o incluso *lead character design* en empresas de diseño de todo tipo, desde el campo de los videojuegos, hasta estudios de producción audiovisual. Gracias a las claves prácticas y casos simulados presentes a lo largo de todo el temario, el alumno podrá mejorar sus habilidades de forma casi inmediata, aportando una contextualización única de mano de docentes con grandes éxitos en la creación de personajes y diseño de proyectos de gran envergadura.

Además, el diseñador contará con la ventaja de poder asumir la carga lectiva a su propio ritmo, pues TECH ha eliminado tanto las clases presenciales como los horarios prefijados, apostando por un formato online flexible y ágil. La totalidad del contenido didáctico está disponible desde el primer día, pudiendo descargarse y estudiarse desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D** contiene el programa educativo 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 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

Recibirás las claves y técnicas de diseño más exitosas, instruidas por un equipo docente con una vasta experiencia en la creación de personajes para todo tipo de proyectos”

Conseguirás un impulso distintivo para tu carrera profesional especializándote en el diseño de personajes y partiendo con ventaja para convertirte en un lead character designer de éxito”

Podrás decidir dónde, cuándo y cómo asumir toda la carga lectiva, teniendo la flexibilidad necesaria para adaptar el programa a tus propias responsabilidades.

Únete a la mayor institución académica online del mundo, con los mejores contenidos y material audiovisual sobre Diseño y Creación de Personajes 2D.

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



02

Objetivos

Para conseguir una capacitación de éxito, todos los contenidos de este programa están dirigidos a impulsar y perfeccionar las habilidades del diseñador en el campo de la creación de personajes en 2D. Ello se consigue con un repaso exhaustivo a las propias bases que fundamentan la creación de personajes, empezando los estilos y técnicas de creación, prosiguiendo con la correcta creación de un model sheet para luego explorar en subsiguientes módulos las diferentes temáticas y tipos de personajes posibles. Gracias a ello, el egresado tendrá una visión mucho más completa de lo que supone diseñar un personaje, siendo capaz de asumir todo el proceso de forma minuciosa y profesional.





La metodología pedagógica de TECH Universidad Tecnológica te ayudará a cumplir tus objetivos profesionales más ambiciosos, con un conocimiento y profundización únicos en el mundo del diseño"

Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como 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

Asumirás el control del proceso creativo de creación de personajes de todo tipo, ya sean terroríficos, fantásticos o incluso antropomórficos"





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 cómo 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

Para ser un diseñador de éxito es fundamental perfeccionar las propias competencias artísticas, al igual que sirve de gran ayuda el incorporar otras tantas relacionadas con la propia autogestión del tiempo o disciplina de trabajo. Esta titulación amplía el foco y desarrolla en el alumno habilidades únicas para conseguir que destaque en el campo del diseño, potenciando la capacidad del mismo para realizar proyectos de creación de personajes de forma profesional y certera en el menor tiempo posible.





Potenciarás tu capacidad para gestionar tu propio tiempo, así como tus habilidades para cumplir deadlines exigentes”

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

Conocerás los fundamentos del diseño de personajes que te harán ahorrar muchísimo tiempo, pudiendo transformar meras ideas o esbozos en personajes con su propio estilo y personalidad"





Competencias específicas

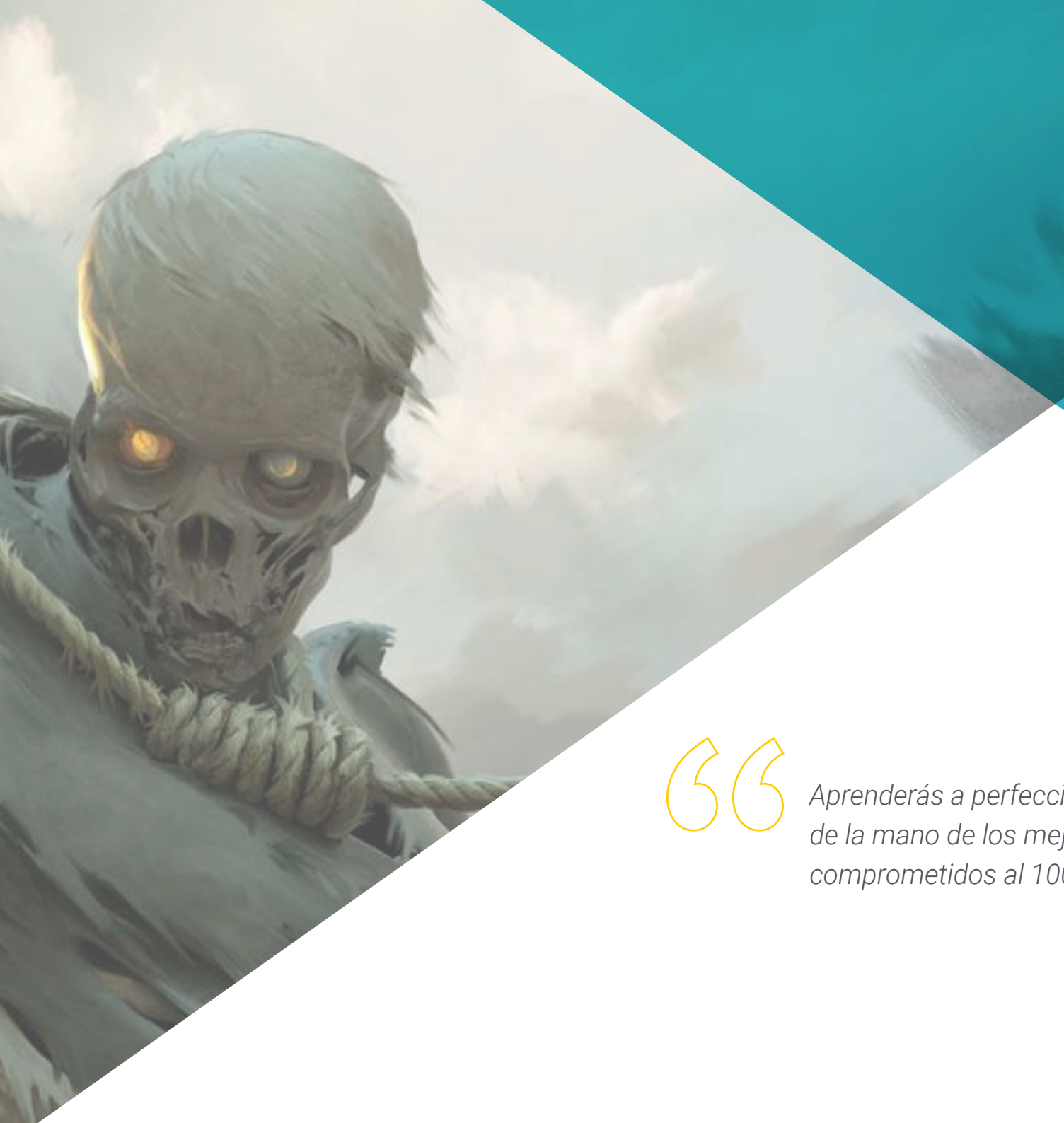
- Crear personajes basados en vegetales de todo tipo
- Crear todo tipo de personajes fantásticos
- Dominar la creación de personajes desde el primer trazado hasta la composición final
- Crear una disciplina de trabajo que incluya la correcta creación de un *model sheet*
- Construir modelos de vehículos 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

Para la elaboración de todos los contenidos de este programa se ha recurrido a un equipo docente con una gran experiencia en todo tipo de proyectos. Su saber hacer, desarrollado a lo largo de numerosos años creando diseños, se refleja en todos los contenidos del programa. Casos simulados, vídeos en detalle y resúmenes interactivos aúnan el conocimiento teórico más novedoso sobre programas y técnicas de diseño con los propios casos de éxito que han vivido los propios docentes.





Aprenderás a perfeccionar tu diseño de personajes de la mano de los mejores docentes posibles, comprometidos al 100% con tu éxito profesional”

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

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



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. Custodio, Nacho

- Animador freelance con 20 años de experiencia
- Colaborador 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

05

Estructura y contenido

Los contenidos de este programa siguen un esquema pedagógico novedoso, basado en la técnica del *relearning*, por la cual el alumno adquirirá los conceptos y habilidades más importantes en el Diseño y Creación de Personajes 2D de forma natural y progresiva. Con la reiteración de los temas más importantes a lo largo de todo el programa se ahorra una inversión de horas de estudio considerables al alumno, siendo por tanto una enseñanza más eficaz.





Tendrás una biblioteca de recursos multimedia de gran calidad, incluyendo vídeos en detalle, casos prácticos, ejercicios de autoconocimiento y lecturas complementarias"

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. Correspondencias fonéticas y lectura
- 3.7.3. Neutras, alegres, enfado y 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
- 4.4.3. 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

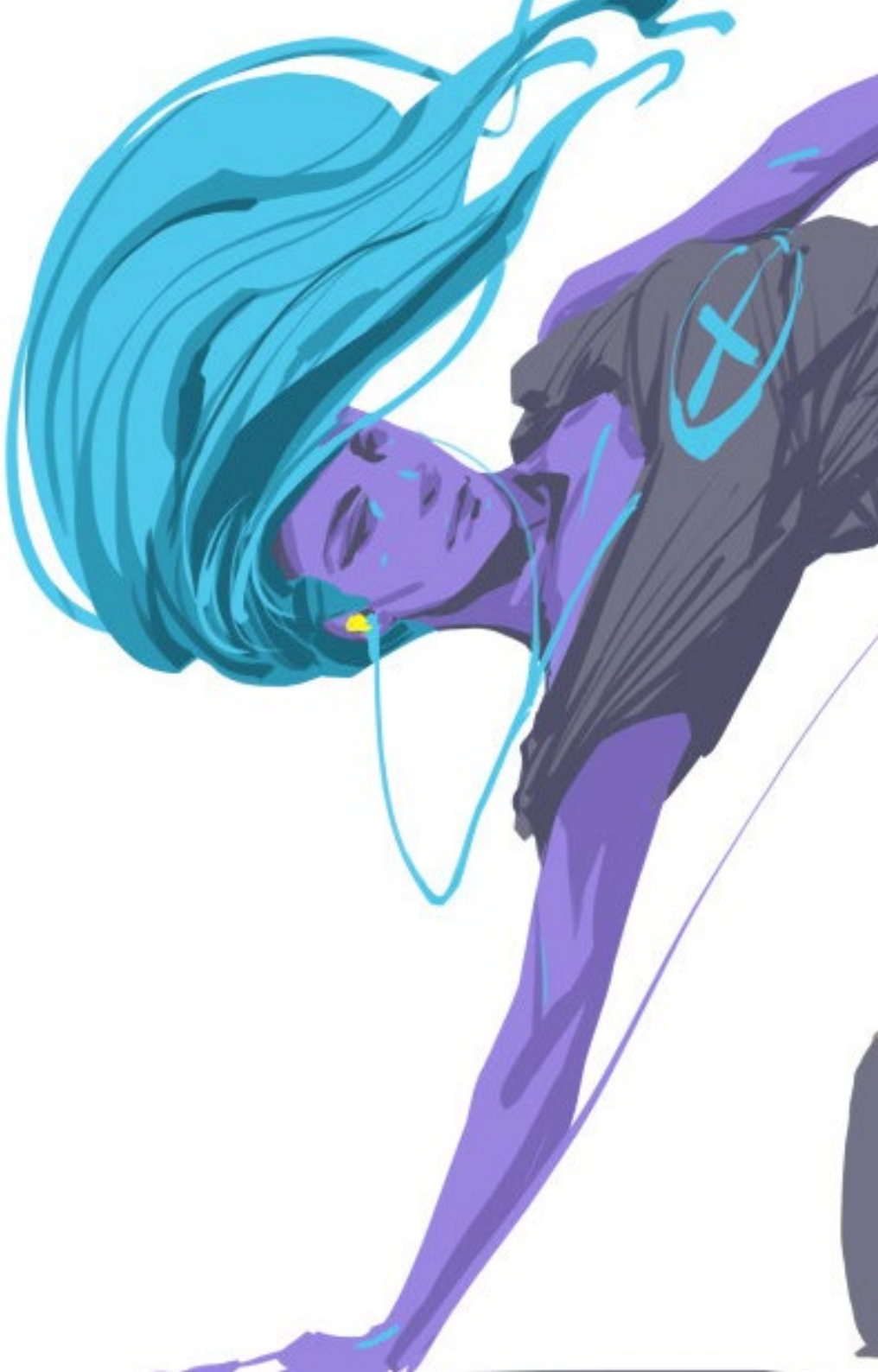
7.4. Acuáticas
- 7.4.1. Modificaciones de tipos reales
- 7.4.2. Construcción
- 7.4.3. Poses y expresiones

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. *Hexadecimal 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

El aula virtual estará disponible las 24 horas del día, siendo accesible en todo momento para que estudies a tu propio ritmo”

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 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.

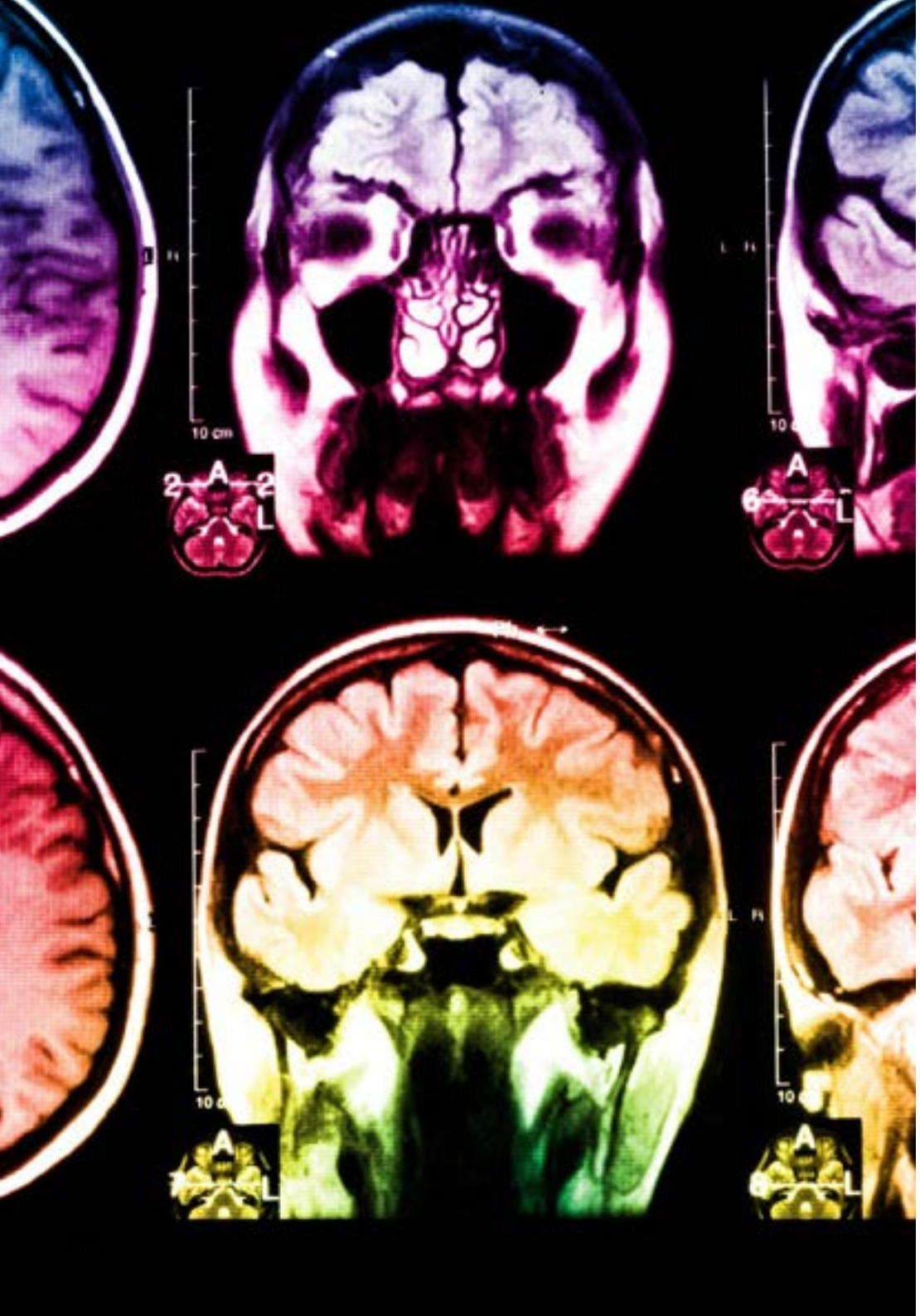
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

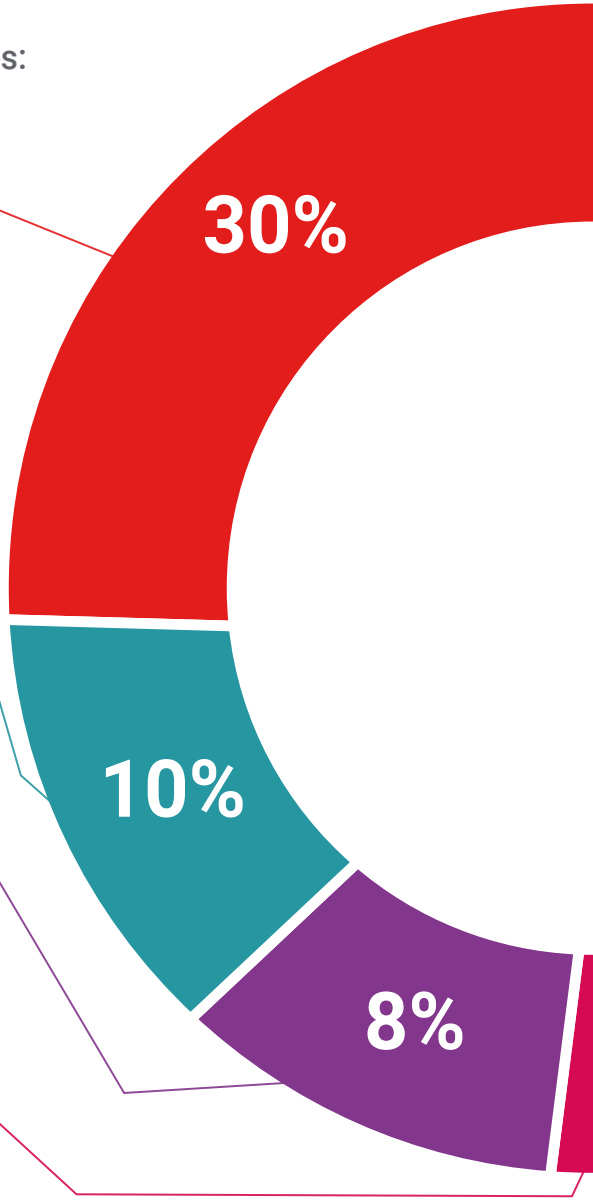
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

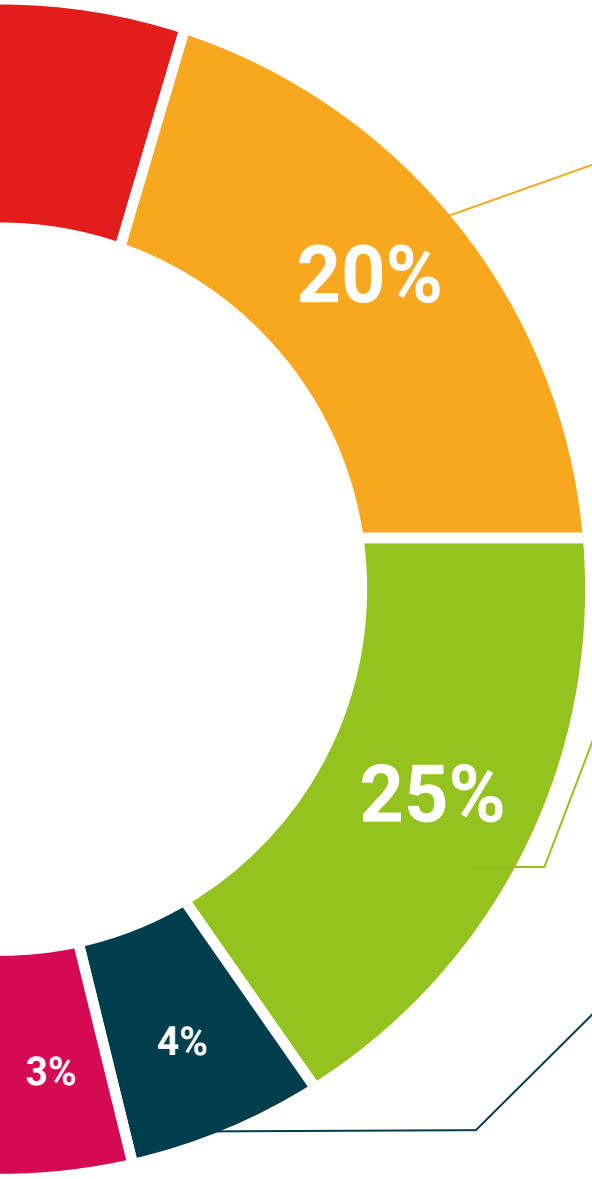
Prácticas de habilidades y competencias

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.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D 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** 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**

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

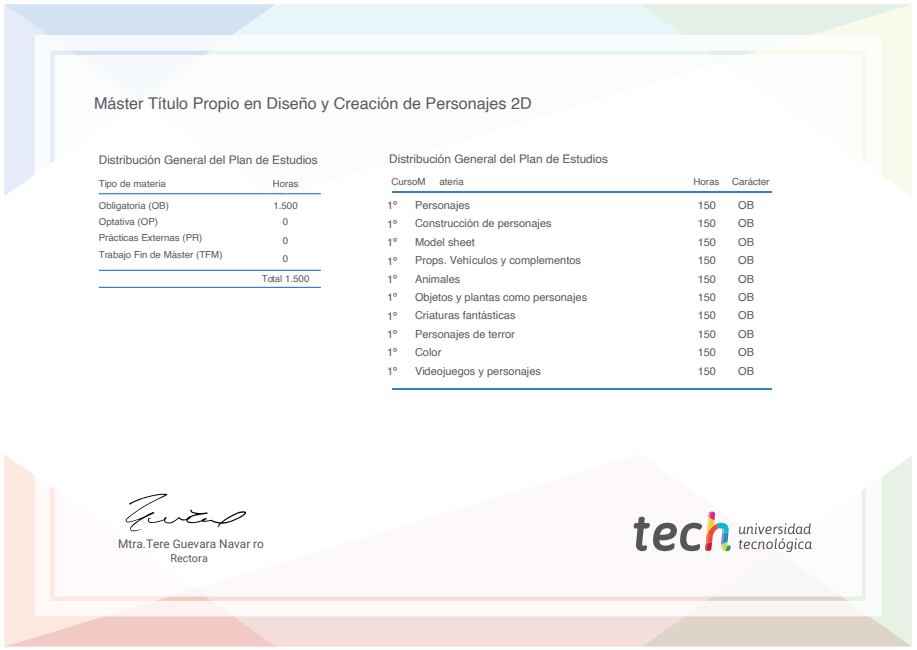
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

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


Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D

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

CursoM	ateria	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 Navar ro
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

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Diseño y Creación de Personajes 2D



tech universidad tecnológica