Grand Master
Diseño de Personajes para Videojuegos

tech global university

tech global university

Grand Master
Diseño de Personajes para Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **120 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/facultad/grand-master/grand-master-diseno-personajes-videojuegos

Índice

01 Presentación del programa *pág. 4*

02 ¿Por qué estudiar en TECH? *pág. 8*

03 Plan de estudios *pág. 12*

04 Objetivos docentes *pág. 34*

05 Salidas profesionales *pág. 42*

06 Metodología de estudio *pág. 46*

07 Cuadro docente *pág. 56*

08 Titulación *pág. 62*

01

Presentación del programa

El diseño de personajes para videojuegos es una disciplina fundamental que trasciende la simple creación de figuras visualmente atractivas. En esta industria son vistos como el corazón de la conexión entre los jugadores y el mundo virtual. Los personajes son los vehículos principales de la narrativa, capaces de transmitir emociones que permiten a los jugadores sumergirse en historias complejas y cautivadoras. Además, un diseño bien ejecutado no solo es estéticamente memorable, sino también funcional, garantizando que cada personaje se integra perfectamente en el sistema de jugabilidad. desde sus habilidades hasta su interacción con el entorno. Es tan vital contar con profesionales en esta área, que en TECH desarrollo un Grand Master muy completo y especializado.
Los enfoques le proporcionarán al alumno todas las herramientas para llevar a cabo esta tarea atendiendo a las exigencias de las grandes compañías de esta industria.

La creatividad es tu herramienta, y el mundo de los videojuegos es tu lienzo. Con TECH atrévete a imaginar y a crear”

La industria de los videojuegos es sumamente importante, tanto desde un punto de vista económico como cultural. De hecho, es una de las industrias del entretenimiento de mayor crecimiento a nivel global, generando miles de millones de dólares anualmente y compitiendo con sectores como el cine y la música en cuanto a impacto. Los videojuegos tienen una influencia significativa en la sociedad, al ser un medio que combina arte, tecnología y narrativa para contar historias. Asimismo, el diseño de personajes juega un papel esencial, ya que estos son los elementos que dan vida a los mundos virtuales, capturan la imaginación de los jugadores. Por otro lado, también crean vínculos emocionales que trascienden la pantalla.

Por ello, la industria no solo es importante, sino también un espacio de innovación y creatividad en constante evolución. El diseño de personajes es una de las tareas clave al crear videojuegos, ya que influye decisivamente en la experiencia del jugador. Por esta razón, es uno de los perfiles profesionales más demandados en la industria. Este Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos proporcionará al alumno las habilidades esenciales para avanzar en las principales empresas del sector. A lo largo del programa, los participantes podrán profundizar en el manejo de software especializado en diseño, como Blender, Arnold o Zbrush, así como en técnicas de modelado 2D y 3D, aplicadas a la creación visual de personajes.

Todo esto se lleva a cabo mediante una metodología de enseñanza 100% online, lo que permite al profesional continuar con su labor sin interrupciones, adaptándose completamente a sus circunstancias personales. Además, contará con el apoyo de un claustro docente de reconocido prestigio en el ámbito del diseño de videojuegos, que proporcionará al alumno las mejores herramientas a través de diversos recursos multimedia, como vídeos, estudios de caso, lecturas y clases magistrales.

Este **Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Personajes para Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 en el Diseño de Personajes para Videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

No te quedes con las ganas, si puedes imaginarlo, puedes diseñarlo, de manera 100% online puedes cambiar la forma en que los jugadores viven la historia”

Este programa pone a tu disposición las herramientas más avanzadas para que puedas dominar las técnicas de Diseño y Modelado de Personajes"

TECH pone el método de aprendizaje más didáctica más novedosa del panorama académico actual.

Con un enfoque práctico y flexible, te preparamos para enfrentarte a los desafíos reales en el mundo de los Videojuegos.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño de Personajes para Videojuegos, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Esta oportunidad académica ofrece un enfoque académico integral y avanzado, que cubre todos los aspectos necesarios para dominar tanto el arte como la técnica de crear personajes cautivadores y funcionales en la industria del videojuego. En las primeras asignaturas, los alumnos se sumergen en los fundamentos artísticos esenciales, como el estudio de la anatomía, la proporción y el color. A medida que avanzan en el programa, el uso de herramientas tecnológicas de vanguardia, como software de modelado 3D, texturización y animación, se convierte en un componente clave del plan de estudios.

Imagina que cada personaje que diseñes tenga el poder de hacer una historia y hacerla inolvidable. TECH te ayuda a construir este sueño”

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. *Prop*orciones
- 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 *prop*orciones
- 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. *Tris*tes 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, *tris*teza

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

Módulo 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

Módulo 11. Anatomía

11.1. Masas esqueléticas generales, *pro*porciones
- 11.1.1. Los huesos
- 11.1.2. El rostro humano
- 11.1.3. Cánones anatómicos

11.2. Diferencias anatómicas entre géneros y tamaños
- 11.2.1. Formas aplicadas a personajes
- 11.2.2. Curvas y rectas
- 11.2.3. Comportamientos huesos, músculos y piel

11.3. La cabeza
- 11.3.1. El cráneo
- 11.3.2. Músculos de la cabeza
- 11.3.3. Capas: piel, hueso y músculo. Expresiones faciales

11.4. El torso
- 11.4.1. Musculatura del torso
- 11.4.2. Eje central del cuerpo
- 11.4.3. Diferentes torsos

11.5. Los brazos
- 11.5.1. Articulaciones: hombro, codo y muñeca
- 11.5.2. Comportamiento de los músculos del brazo
- 11.5.3. Detalle de la piel

11.6. Esculpido de la mano
- 11.6.1. Huesos de la mano
- 11.6.2. Músculos y tendones de la mano
- 11.6.3. Piel y arrugas de las manos

11.7. Esculpido de la pierna
- 11.7.1. Articulaciones: cadera, rodilla y tobillo
- 11.7.2. Músculos de la pierna
- 11.7.3. Detalle de la piel

11.8. Los pies
- 11.8.1. Construcción de huesos para el pie
- 11.8.2. Músculos y tendones del pie
- 11.8.3. Piel y arrugas de los pies

11.9. Composición de la figura humana entera
- 11.9.1. Creación completa de una base humana
- 11.9.2. Unión de articulaciones y músculos
- 11.9.3. Composición de piel, poros y arrugas

11.10. Modelo humano completo
- 11.10.1. Pulido del modelo
- 11.10.2. Hiper detalle de la piel
- 11.10.3. Composición

Módulo 12. Retopología y Maya modeling

12.1. Retopología facial avanzada
- 12.1.1. Importación a Maya y el uso del QuadDraw
- 12.1.2. Retopología del rostro humano
- 12.1.3. *Loops*

12.2. Retopología del cuerpo humano
- 12.2.1. Creación de *loops* en las articulaciones
- 12.2.2. *Ngons* y *tris* y cuándo usarlos
- 12.2.3. Refinamiento de topología

12.3. Retopología de manos y pies
- 12.3.1. Movimiento de las articulaciones pequeñas
- 12.3.2. *Loops* y *support* edges para mejorar la base *mesh* de pies y manos
- 12.3.3. Diferencia de *loops* para distintas manos y pies

12.4. Diferencias entre Maya Modeling vs. Zbrush Sculpting
- 12.4.1. Diferentes *workflow* para modelar
- 12.4.2. Modelo base *low poly*
- 12.4.3. Modelo *high poly*

12.5. Creación de modelo humano desde 0 en maya
- 12.5.1. Modelo humano empezando desde la cadera
- 12.5.2. Forma base general
- 12.5.3. Manos y pies y su topología

12.6. Transformación de modelo *low poly* en *high poly*
- 12.6.1. Zbrush
- 12.6.2. *High poly*: Diferencias entre Divide y Dyna*mesh*
- 12.6.3. Forma de esculpir: Alternación entre *low poly* y *high poly*

12.7. Aplicación de detalles en ZBrush: Poros, capilares, etc.
- 12.7.1. Alphas y diferentes pinceles
- 12.7.2. Detalle: pincel Dam-standard
- 12.7.3. Proyecciones y surfaces en ZBrush

12.8. Creación avanzada para los ojos en Maya
- 12.8.1. Creación de las esferas: esclera, córnea e iris
- 12.8.2. Herramienta lattice
- 12.8.3. Mapa de desplazamiento desde Zbrush

12.9. Uso de deformadores en Maya
- 12.9.1. Deformadores de Maya
- 12.9.2. Movimiento de la topología: Polish
- 12.9.3. Pulido de la maya final

12.10. Creación de Uv definitivas y aplicación del mapa de desplazamiento
- 12.10.1. Uv del personaje e importancia de tamaños
- 12.10.2. Texturizado
- 12.10.3. Mapa de desplazamiento

Módulo 13. Uvs y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

13.1. Creación de UV de alto nivel en maya
- 13.1.1. UV faciales
- 13.1.2. Creación y layout
- 13.1.3. Advanced UV

13.2. Preparación de UV para sistemas UDIM enfocados a modelos de grandes producciones
- 13.2.1. UDIM
- 13.2.2. UDIM en maya
- 13.2.3. Texturas en 4K

13.3. Texturas XYZ: Qué son y cómo usarlas
- 13.3.1. XYZ. Hiperrealismo
- 13.3.2. *MultiChannel Maps*
- 13.3.3. *Texture Maps*

13.4. Texturizado: Videojuegos y Cine
- 13.4.1. Substance Painter
- 13.4.2. Mari
- 13.4.3. Tipos de texturizado

13.5. Texturizado en Substance Painter destinado a videojuegos
- 13.5.1. Bakear desde high a *low poly*
- 13.5.2. Texturas PBR y su importancia
- 13.5.3. Zbrush con Substance Painter

13.6. Finalizar nuestras texturas de Substance Painter
- 13.6.1. *Scattering*, *translucency*
- 13.6.2. Texturizado de modelos
- 13.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje

13.7. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de Color I
- 13.7.1. Texturas XYZ en Zbrush
- 13.7.2. Wrap
- 13.7.3. Corrección de errores

13.8. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de Color II
- 13.8.1. Interfaz de Mari
- 13.8.2. Texturización en Mari
- 13.8.3. Proyección de texturas de piel

13.9. Detalle avanzado de mapas de *displacement*s en Zbrush y Mari
- 13.9.1. Pintado de texturas
- 13.9.2. *Displacement* para hiperrealismo
- 13.9.3. Creación de *layers*

13.10. *Shading* e implementación de las texturas en Maya
- 13.10.1. *Shaders* de la piel en Arnold
- 13.10.2. Ojo hiperrealista
- 13.10.3. Retoques y consejos

Módulo 14. Render, iluminación y posado de modelos

14.1. Posado de personajes en ZBrush
- 14.1.1. *Rig* en Zbrush con ZSpheres
- 14.1.2. Transpose Master
- 14.1.3. Acabado profesional

14.2. *Rigging* y pesado de nuestro *propio* esqueleto en Maya
- 14.2.1. *Rig* en maya
- 14.2.2. Herramientas de *rigging* con Advance Skeleton
- 14.2.3. Pesado del *rig*

14.3. *Blend* shapes para dar vida al rostro de vuestro personaje
- 14.3.1. Expresiones faciales
- 14.3.2. *Blend* shapes de Maya
- 14.3.3. Animación con Maya

14.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
- 14.4.1. Mixamo
- 14.4.2. *Rig*s de Mixamo
- 14.4.3. Animaciones

14.5. Conceptos de Iluminación
- 14.5.1. Técnicas de iluminación
- 14.5.2. Luz y color
- 14.5.3. Sombras

14.6. Luces y parámetros de Arnold render
- 14.6.1. Luces con Arnold y Maya
- 14.6.2. Control y parámetros de luces
- 14.6.3. Parámetros y configuración de Arnold

14.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold Render
- 14.7.1. Set up de iluminación
- 14.7.2. Iluminación de modelos
- 14.7.3. Mezcla de luz y de color

14.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV
- 14.8.1. AOV
- 14.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
- 14.8.3. Denoiser

14.9. Render en tiempo real en Marmoset Toolbag
- 14.9.1. Real-time vs. Ray Tracing
- 14.9.2. Marmoset Toolbag avanzado
- 14.9.3. Presentación profesional

14.10. Postproducción del render en Photoshop
- 14.10.1. Tratamiento de la imagen
- 14.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
- 14.10.3. Capas: características y sus efectos

Módulo 15. Creación de pelo para videojuegos y películas

15.1. Diferencias entre el pelo de los videojuegos y el cine
- 15.1.1. Fiber*Mesh* y *Cards*
- 15.1.2. Herramientas para la creación de pelo
- 15.1.3. Softwares para pelo

15.2. Esculpido en Zbrush de pelo
- 15.2.1. Formas bases para peinados
- 15.2.2. Creación de pinceles en Zbrush para pelo
- 15.2.3. Pinceles curve

15.3. Creación de pelo en Xgen
- 15.3.1. Xgen
- 15.3.2. Colecciones y Descripciones
- 15.3.3. *Hair vs. Grooming*

15.4. Modificadores de Xgen: Dar realismo al pelo
- 15.4.1. *Clumping*
- 15.4.2. *Coil*
- 15.4.3. Guías del pelo

15.5. Color y *region maps*: para el control absoluto del vello y pelo
- 15.5.1. Mapas de las regiones del pelo
- 15.5.2. Cortes: rizado, rasurado y pelo largo
- 15.5.3. Micro detalle: Vello facial

15.6. Xgen Avanzado: Uso de expresiones y refinamiento
- 15.6.1. Expresiones
- 15.6.2. Utilidades
- 15.6.3. Refinamiento del pelo

15.7. Colocación de *cards* en Maya para modelado de videojuegos
- 15.7.1. Fibras en *cards*
- 15.7.2. *Cards* a mano
- 15.7.3. *Cards* y motor de Real-time

15.8. Optimización para películas
- 15.8.1. Optimización del pelo y de su geometría
- 15.8.2. Preparación para físicas con movimientos
- 15.8.3. Pinceles de Xgen

15.9. *Hair shading*
- 15.9.1. Shader de Arnold
- 15.9.2. Look hiper realista
- 15.9.3. Tratamiento del cabello

15.10. Render
- 15.10.1. Render al usar xgen
- 15.10.2. Iluminación
- 15.10.3. Eliminación de ruido

Módulo 16. Simulación de ropa

16.1. Importación de tu modelo a Marvelous Designer e interfaz del programa
- 16.1.1. Marvelous Designer
- 16.1.2. Funcionalidad del software
- 16.1.3. Simulaciones en tiempo real

16.2. Creación de patrones simples y accesorios de ropa
- 16.2.1. Creaciones: camisetas, accesorios, gorras y bolsillos
- 16.2.2. Tejido
- 16.2.3. Patrones, cremalleras y costuras

16.3. Creación de Ropa Avanzada: Patrones complejos
- 16.3.1. Complejidad de patrones
- 16.3.2. Cualidades físicas de los tejidos
- 16.3.3. Accesorios complejos

16.4. Simulación de ropa en Marvelous
- 16.4.1. Modelos animados en Marvelous
- 16.4.2. Optimización de tejidos
- 16.4.3. Preparación de modelos

16.5. Exportación de ropa desde Marvelous Designer a Zbrush
- 16.5.1. *Low Poly* en Maya
- 16.5.2. UV´s en Maya
- 16.5.3. Zbrush, uso del Reconstruct Subdiv

16.6. Refinamiento del ropaje
- 16.6.1. *Workflow*
- 16.6.2. Detalles en Zbrush
- 16.6.3. Pinceles de ropa en Zbrush

16.7. Mejoraremos nuestra simulación con Zbrush
- 16.7.1. De *tris* a *quads*
- 16.7.2. Mantenimiento de UV
- 16.7.3. Esculpido final

16.8. Texturizado de ropa de alto detalle en Mari
- 16.8.1. Texturas tileables y materiales de tejidos
- 16.8.2. *Bakeado*
- 16.8.3. Texturizado en Mari

16.9. *Shading* de tejido en Maya
- 16.9.1. *Shading*
- 16.9.2. Texturas creadas en Mari
- 16.9.3. Realismo con los *shaders* de Arnold

16.10. Render
- 16.10.1. Renderizado de ropas
- 16.10.2. Iluminación en ropas
- 16.10.3. Intensidad de la textura

Módulo 17. Personajes estilizados

17.1. Elección de un personaje estilizado y *blocking* de las formas bases
- 17.1.1. Referentes y *concept arts*
- 17.1.2. Formas bases
- 17.1.3. Deformidades y formas fantásticas

17.2. Conversión de nuestro modelo *Low Poly into High Poly*: Esculpido de la cabeza, pelo y cara
- 17.2.1. *Blocking* de la cabeza
- 17.2.2. Nuevas técnicas de creación de pelo
- 17.2.3. Realización de mejoras

17.3. Refinamiento del modelo: manos y pies
- 17.3.1. Esculpido avanzado
- 17.3.2. Refinamiento de formas generales
- 17.3.3. Limpieza y suavizado de formas

17.4. Creación de mandíbula y dientes
- 17.4.1. Creación de dientes humanos
- 17.4.2. Aumentar sus polígonos
- 17.4.3. Detalle fino de los dientes en Zbrush

17.5. Modelando la ropa y los accesorios
- 17.5.1. Tipos de ropas *cartoon*
- 17.5.2. Zmodeler
- 17.5.3. Modelado en Maya aplicado

17.6. Retopología y creación de topología limpia desde cero
- 17.6.1. Retopologia
- 17.6.2. *Loops* acordes al modelo
- 17.6.3. Optimización de la maya

17.7. UV *mapping & baking*
- 17.7.1. UV
- 17.7.2. Substance Painter: Bakeo
- 17.7.3. Pulir bakeo

17.8. *Texturing & Painting* In Substance Painter
- 17.8.1. Substance Painter: Texturizado
- 17.8.2. Técnicas de Handpainted *cartoon*
- 17.8.3. *Fill layers* con generadores y máscaras

17.9. Iluminación y Render
- 17.9.1. Iluminación de nuestro personaje
- 17.9.2. Teoría del color y presentación
- 17.9.3. Substance Painter: Render

17.10. Posado y presentación final
- 17.10.1. Diorama
- 17.10.2. Técnicas de posado
- 17.10.3. Presentación de modelos

Módulo 18. Modelado de criaturas

18.1. Comprensión de la anatomía animal
- 18.1.1. Estudio de los huesos
- 18.1.2. *Prop*orciones de una cabeza animal
- 18.1.3. Diferencias anatómicas

18.2. Anatomía del cráneo
- 18.2.1. Rostro animal
- 18.2.2. Músculos de la cabeza
- 18.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos

18.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
- 18.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
- 18.3.2. Eje central de su cuerpo
- 18.3.3. Creación de torsos en diferentes animales

18.4. Musculatura animal
- 18.4.1. Músculos
- 18.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
- 18.4.3. Formas de un cuerpo animal

18.5. Reptiles y anfibios
- 18.5.1. Piel reptiliana
- 18.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
- 18.5.3. Detalle fino

18.6. Mamíferos
- 18.6.1. Pelaje
- 18.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
- 18.6.3. Detalle fino

18.7. Animales con plumaje
- 18.7.1. Plumaje
- 18.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
- 18.7.3. Detalle fino

18.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
- 18.8.1. Dientes específicos del animal
- 18.8.2. Detallado de los dientes
- 18.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula

18.9. Creación del fur, pelaje para animales
- 18.9.1. Xgen en Maya: grooming
- 18.9.2. Xgen: plumas
- 18.9.3. Render

18.10. Animales fantásticos
- 18.10.1. Animal fantástico
- 18.10.2. Modelado al completo del animal
- 18.10.3. Texturizado, iluminación y render

Módulo 19. *Blender*: un nuevo giro en la industria

19.1. *Blender* vs. Zbrush
- 19.1.1. Ventajas y diferencias
- 19.1.2. *Blender* e industria del arte 3D
- 19.1.3. Ventajas y desventajas de un software gratuito

19.2. *Blender* interfaz y conocimientos del programa
- 19.2.1. Interfaz
- 19.2.2. Customización
- 19.2.3. Experimentación

19.3. Esculpido de cabeza y transpolación de controles de Zbrush a *blender*
- 19.3.1. Rostro humano
- 19.3.2. Esculpido 3D
- 19.3.3. Pinceles de *Blender*

19.4. *Full body* esculpido
- 19.4.1. Cuerpo humano
- 19.4.2. Técnicas avanzadas
- 19.4.3. Detalle y refinamiento

19.5. Retopologia y UV en *blender*
- 19.5.1. Retopología
- 19.5.2. UV
- 19.5.3. UDIM de *Blender*

19.6. De Maya a *Blender*
- 19.6.1. *Hard surface*
- 19.6.2. Modificadores
- 19.6.3. Atajos de teclado

19.7. Consejos y trucos de *Blender*
- 19.7.1. Abanico de posibilidades
- 19.7.2. Geometry nodes
- 19.7.3. *Workflow*

19.8. Nodos en *Blender*: *Shading* y colocación de texturas
- 19.8.1. Sistema nodal
- 19.8.2. *Shaders* mediante nodos
- 19.8.3. Texturas y materiales

19.9. Render en *Blender* con Cycles y Eevee
- 19.9.1. Cycles
- 19.9.2. Eevee
- 19.9.3. Iluminación

19.10. Implementación de *Blender* en nuestro *workflow* como artistas
- 19.10.1. Implementación en el *workflow*
- 19.10.2. Búsqueda de calidad
- 19.10.3. Tipos de exportaciones

Módulo 20. Creación de entornos orgánicos en Unreal Engine

20.1. Configuración de Unreal Engine y organización del *proyecto*
- 20.1.1. Interfaz y configuración
- 20.1.2. Organización de carpetas
- 20.1.3. Búsqueda de ideas y referencias

20.2. *Blocking* de un entorno en Unreal Engine
- 20.2.1. PST: elementos primarios, secundarios y terciarios
- 20.2.2. Diseño de la escena
- 20.2.3. *Storytelling*

20.3. Modelado del terreno: Unreal Engine y Maya
- 20.3.1. Unreal Terrain
- 20.3.2. Esculpido del terreno
- 20.3.3. *Heightmaps*: Maya

20.4. Técnicas de modelado
- 20.4.1. Esculpido de rocas
- 20.4.2. Pinceles para rocas
- 20.4.3. Acantilados y optimización

20.5. Creación de vegetación
- 20.5.1. Speedtree software
- 20.5.2. Vegetación *Low Poly*
- 20.5.3. Unreal's foliage system

20.6. Texturizado en Substance Painter y Mari
- 20.6.1. Terreno estilizado
- 20.6.2. Texturizado hiperrealista
- 20.6.3. Consejos y directrices

20.7. Fotogrametría
- 20.7.1. Librería de Megascan
- 20.7.2. Agisoft Metashape software
- 20.7.3. Optimización del modelo

20.8. *Shading* y materiales en Unreal Engine
- 20.8.1. *Blending* de texturas
- 20.8.2. Configuración de materiales
- 20.8.3. Retoques finales

20.9. *Lighting* y postproducción de nuestro entorno en Unreal Engine
- 20.9.1. Look de la escena
- 20.9.2. Tipos de luces y atmósferas
- 20.9.3. Partículas y niebla

20.10. Render cinematográfico
- 20.10.1. Técnicas de las cámaras
- 20.10.2. Captura de video y pantalla
- 20.10.3. Presentación y acabado final

Estudiar este Grand Master es el primer paso para convertirte en un creador de universos, con este temario cada trazo, cada color crea una experiencia única"

04

Objetivos docentes

Este Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos se centran en proporcionar a los estudiantes una especialización completa que les permita dominar tanto los aspectos artísticos como técnicos del diseño de personajes. En definitiva, el Master prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del sector, proporcionándoles las habilidades necesarias para sobresalir en la creación de personajes memorables y funcionales para los videojuegos del futuro.

El futuro de los videojuegos está en tus manos. En TECH te queremos acompañar para que dejes huella en los jugadores"

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
- Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- Dominar la retopología, UV y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico con el que trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo

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

Módulo 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

Módulo 11. Anatomía

- Investigar la anatomía humana tanto masculina como femenina
- Desarrollar el cuerpo humano de alto detalle
- Esculpir un rostro de forma hiper realista

Módulo 12. Retopología y Maya Modeling

- Dominar las diferentes técnicas de esculpido profesional
- Crear una retopología avanzada de cuerpo entero y rostro en Maya
- Profundizar en cómo aplicar detalles mediante alphas y pinceles en Zbrush

Módulo 13. Uvs y Texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

- Estudiar la forma más óptima de UV en maya y los sistemas de UDIM
- Desarrollar los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos
- Conocer los conocimientos para texturizar en Mari para modelos hiperrealistas
- Aprender a crear texturas XYZ y mapas de Displacement sobre nuestros modelos
- Ahondar en la importación de nuestras texturas en Maya

Módulo 14. Render, iluminación y posado de modelos

- Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente
- Desarrollar el aprendizaje del posado del modelo mediante diferentes técnicas
- Profundizar en el desarrollo de un rig en Maya para la posterior posible animación del modelo
- Observar el control y uso del render del modelo, dando a relucir todos sus detalles

Módulo 15. Creación de pelo para videojuegos y películas

- Ahondar en el uso avanzado de Xgen en Maya
- Crear pelo destinado a películas
- Estudiar el pelo mediante Cards para videojuegos
- Desarrollar texturas propias para el pelo
- Ver el diferente uso de los pinceles de cabello en Zbrush

Módulo 16. Simulación de ropa

- Estudiar el uso de Marvelous Designer
- Crear simulaciones de tejidos en Marvelous Designer
- Practicar diferentes tipos de patrones complejos en Marvelous Designer
- Profundizar en el workflow del trabajo profesional desde Marvelous a Zbrush
- Desarrollar el texturizado y el shading de ropas y tejidos en Mari

Módulo 17. Personajes estilizados

- Enfocar los conocimientos anatómicos en formas más simples y cartoon
- Crear un modelo cartoon desde la base al detalle aplicando lo aprendido anteriormente
- Repasar las técnicas aprendidas en el curso en un estilo diferente de modelado

Módulo 18. Modelado de criaturas

- Aprender el modelado de diferentes tipos de anatomía animal
- Repasar los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de Displacement y Alphas
- Investigar cómo exportar modelos a Mari para texturizarlos de manera realista
- Profundizar sobre el Grooming y cómo hacerlo en los animales con Xgen
- Renderizar modelos en Arnold Render de Maya

Módulo 19. Blender: un nuevo giro en la industria

- Desenvolverse en el software de manera sobresaliente
- Trasladar conocimientos de Maya y Zbrush a Blender para poder crear modelos increíbles
- Ahondar en el sistema de nodos de blender para crear diferentes shaders y materiales
- Renderizar los modelos de prácticas de blender con los dos tipos de motores de render Eevee y Cycles

Módulo 20. Creación de entornos orgánicos en Unreal Engine

- Estudiar la funcionalidad del software y la configuración del proyecto
- Ahondar en el estudio de PST y el storytelling de la escena para lograr un buen diseño para nuestro environment
- Conocer las diferentes técnicas de modelado de terrenos y de elementos orgánicos, además de la implementación de nuestros propios modelos escaneados
- Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo a la perfección en Unreal Engine
- Crear diferentes tipos de texturizado de las piezas del proyecto, así como el shading y materiales con sus correspondientes configuraciones
- Desarrollar los conocimientos sobre los distintos tipos de luces, atmósferas, partículas y niebla, cómo colocar diferentes tipos de cámaras y sacar capturas para tener nuestra composición de diferentes formas

05

Salidas profesionales

Al finalizar este Gran Master en Diseño de Personajes para Videojuegos, los egresados estarán completamente preparados para incorporarse a la industria del videojuego en diversas áreas profesionales de gran demanda. Asimismo, los egresados podrían incursionar en estudios de cine, animación o publicidad, donde la creación de personajes es esencial para la producción de contenido visual. El objetivo es que los egresados cuenten con una amplia gama de oportunidades laborales en un sector en constante crecimiento y evolución.

Saldrás con uno de los mejores perfiles profesionales, listo para apostarle a las empresas audiovisuales más reconocidas del mundo”

Perfil del egresado

El egresado del Gran Master será un profesional altamente capacitado, con un perfil creativo, técnico y multidisciplinario. De esta manera, estará preparado para afrontar los retos de la industria del videojuego. Además, contará con una sólida especialización en los principios fundamentales del diseño, la anatomía, el color y la psicología del personaje. Su perfil estará caracterizado por una habilidad excepcional para conceptualizar personajes desde una perspectiva narrativa, creando figuras que no solo sean visualmente atractivas, sino que también cuenten una historia y enriquezcan la experiencia del jugador. A su vez, el egresado será capaz de integrar sus diseños dentro de motores de videojuegos, asegurando que los personajes sean relevantes en la jugabilidad. En el momento de su titulación un profesional completo, con una visión integral del diseño de personajes en los videojuegos, capaz de liderar proyectos creativos e innovadores en un sector altamente competitivo.

A través de un método de aprendizaje único y con una metodología 100% online, podrás especializarte y perfeccionar tus habilidades en el diseño.

- **Creatividad y Originalidad en el Diseño:** El egresado desarrollará la capacidad de crear personajes únicos y memorables, aplicando su creatividad para diseñar figuras que sean visualmente atractivas y con una narrativa propia que conecte emocionalmente con los jugadores
- **Dominio de Herramientas de Diseño y Modelado 3D:** El egresado será capaz de utilizar software avanzado para la creación de personajes, como Blender, ZBrush, Maya y otros programas de modelado 3D, texturización y animación, para dar vida a sus creaciones con alto nivel de Detalle y realismo
- **Diseño Inclusivo y Diversidad Cultural:** Desarrollará una profunda sensibilidad hacia la creación de personajes diversos e inclusivos, con la capacidad de representar de manera respetuosa y auténtica diferentes culturas, géneros y contextos, adaptándose a un público global
- **Gestión del Proyecto y Cumplimiento de Plazos:** El egresado será capaz de gestionar su tiempo y proyectos de manera eficiente, respetando los plazos establecidos y manteniendo una alta calidad en el desarrollo de los personajes, incluso en entornos de trabajo dinámicos y con altas demandas

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Diseñador de Personajes:** Líder y diseñador principal, creando personajes desde su concepto inicial hasta su implementación en el videojuego.
2. **Modelador 3D de Personajes:** Encargado de la creación de los modelos 3D de los personajes, utilizando software especializado para darles forma, textura y detalles visuales que sean realistas y adecuados para el videojuego.
3. **Dirección de Arte para Personajes:** Líder del equipo de diseño de personajes, supervisando el proceso creativo, asegurándose de que el estilo visual y la calidad de los personajes sean consistentes con la visión global del proyecto.
4. **Artista de Texturas y Materiales:** Especialista en crear texturas realistas y detalladas para los personajes, trabajando en aspectos como la superficie de la piel, ropa y accesorios, para garantizar un acabado visual de alta calidad.

Con esta disciplina aprenderás a hablar a través de tus creaciones y serás uno de los líderes más actualizados del mercado”

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

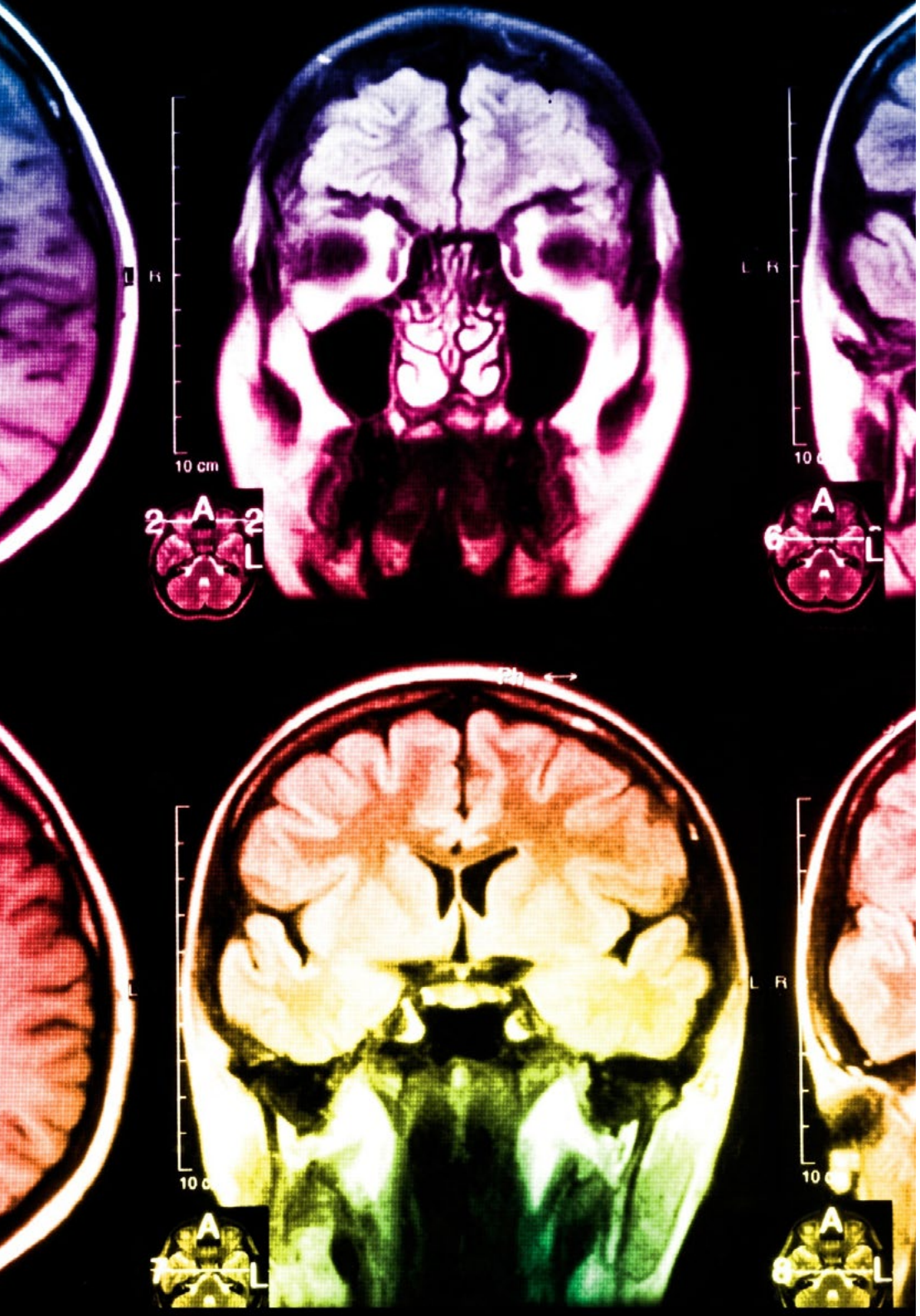
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.

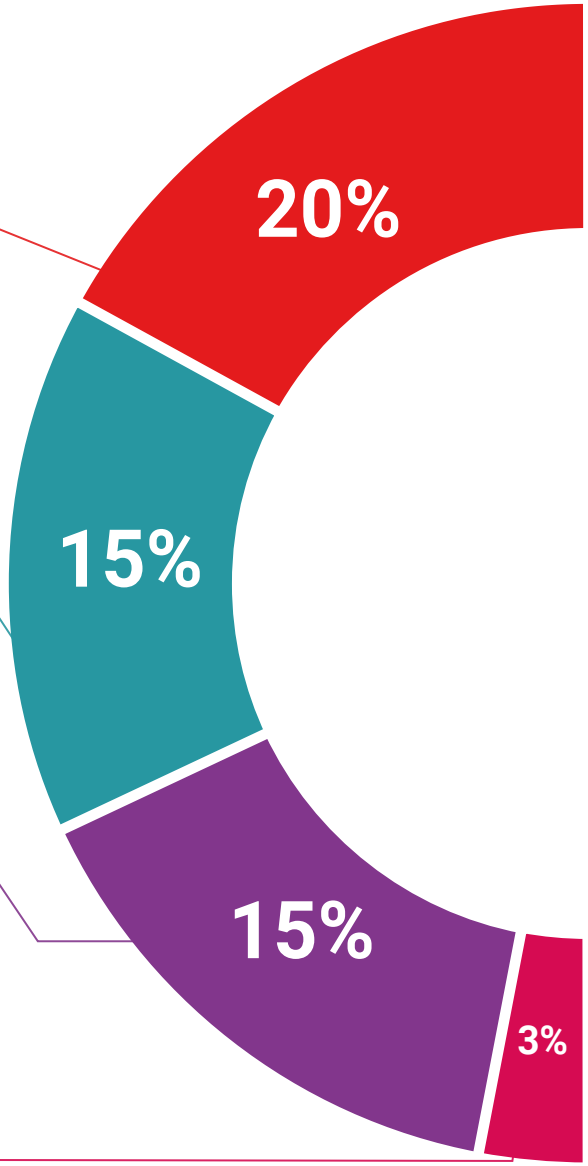
Resúmenes interactivos

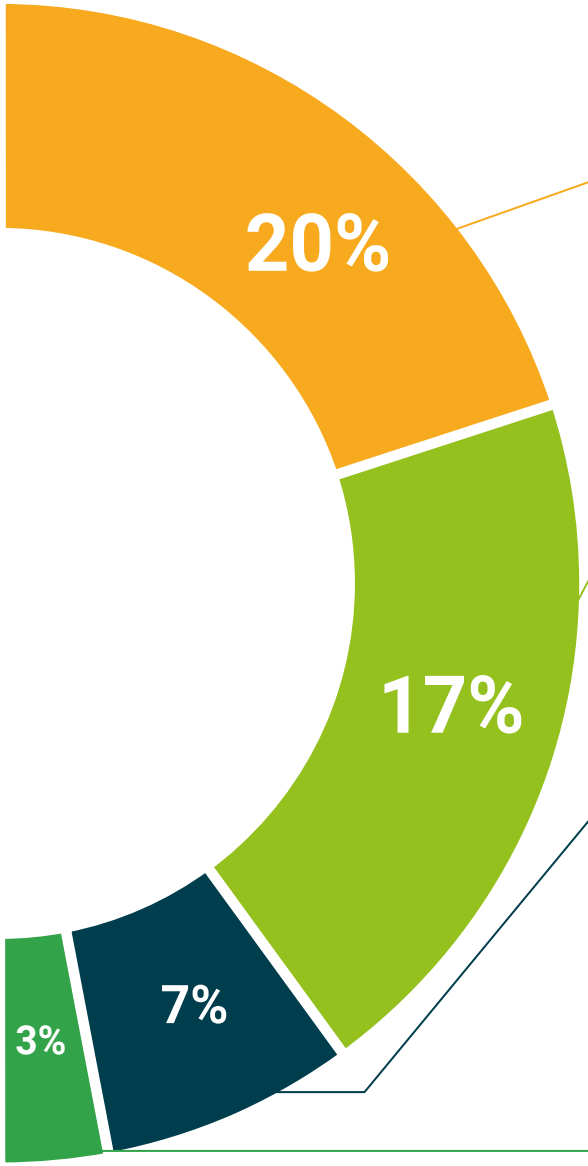
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Cuadro docente

El cuadro docente de este Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos está compuesto por auténticos expertos en esta área que desarrollan sus carreras profesionales como diseñadores en diferentes proyectos de videojuegos. Así, se garantiza que este profesorado traslade al estudiante las últimas técnicas en este ámbito, de modo que pueda aplicarlas en su trabajo inmediatamente.

El mejor cuadro docente te traslada las técnicas más punteras en diseño de personajes para que tu carrera profesional progrese rápidamente”

Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los **videojuegos**, reconocido internacionalmente por sus habilidades en **dirección de arte** y **desarrollo visual.** Con una sólida capacitación en software como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush**, **Substance Painter** y **Adobe Photoshop**, ha dejado una huella significativa en el campo del diseño de juegos. Además, su experiencia abarca el **desarrollo visual** tanto en **2D** como en **3D**, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en **entornos de producción**.

Asimismo, como **Director de Arte** en **Marvel Entertainment,** ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como **Artista de Personajes Principales** en **Proletariat Inc.**, donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en **videojuegos**.

Con una destacada trayectoria, que incluye roles de liderazgo en empresas como **Wildlife Studios** y **Wavedash Games**, Joshua Singh ha sido un defensor del **desarrollo artístico** y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como **Blizzard Entertainment** y **Riot Games**, en las que ha trabajado como **Artista de Personajes Sénior.** Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en videojuegos de enorme éxito, entre ellos **Marvel's Spider-Man 2**, **League of Legends** y **Overwatch.**

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto**, **Ingeniería** y **Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.

D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección

Dña. Gómez Sanz, Carla

- Especialista en Animación 3D
- Concept *Artist*, Modelador 3D y *Shading* en Timeless Games Inc.
- Consultora de Diseño de Viñetas y Animaciones para propuestas comerciales en multinacionales españolas
- Especialista 3D en Blue Pixel 3D
- Técnico Superior en Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos en CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- *Máster y Bachelor Degree* en Arte 3D, Animación y Efectos Visuales para Videojuegos y Cine en CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

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*

Profesores

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*

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:Círculo de Escritores Cinematográficos,Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas

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, Nacho

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

08

Titulación

El Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de diplomado expedido por TECH Global University

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **2 años**

Acreditación: **120 ECTS**

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos

Se trata de un título propio de 3.600 horas de duración equivalente a 120 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

Grand Master en Diseño de Personajes para Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Personajes	6	OB
1º	Construcción de personajes	6	OB
1º	Model sheet	6	OB
1º	Props. Vehículos y complementos	6	OB
1º	Animales	6	OB
1º	Objetos y plantas como personajes	6	OB
1º	Criaturas fantásticas	6	OB
1º	Personajes de terror	6	OB
1º	Color	6	OB
1º	Videojuegos y personajes	6	OB

Curso	Materia	ECTS	Carácter
2º	Anatomía	6	OB
2º	Retopología y Maya Modeling	6	OB
2º	Uvs y Texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari	6	OB
2º	Render, iluminación y posado de modelos	6	OB
2º	Creación de pelo para videojuegos y películas	6	OB
2º	Simulación de ropa	6	OB
2º	Personajes estilizados	6	OB
2º	Modelado de criaturas	6	OB
2º	Blender: un nuevo giro en la industria	6	OB
2º	Creación de entornos orgánicos en Unreal Engine	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

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

tech global university

Grand Master

Diseño de Personajes para Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **120 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Grand Master

Diseño de Personajes para Videojuegos

tech global university