



# MÁSTER ONLINE EN DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES

DURACIÓN: 200 sesiones aprox. (600 horas lectivas)

## Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

## Temario

- 01 Arte digital
- 02 3d con Autodesk Maya

## Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





## MÁSTER ONLINE EN DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES

El personaje de cualquier película de animación o de un videojuego es capaz de quedarse clavado en tu memoria, gracias a la personalidad y carácter que solo un experto de la materia saber dar. Dotar a tus proyectos de todo esto te resultará pan comido cuando termines esta formación. Nuestro objetivo es que termines este Máster Online con todos los conocimientos, técnicas, procesos y habilidades que todo un profesional de la creación de personajes tiene.

¿Cómo? Con un programa académico que te especializará en las dos disciplinas que necesitas: **Arte Digital** y **3D con Autodesk Maya**. Desarrollarás todas tus habilidades artísticas y controlarás la mejor herramienta de 3D del sector. ¿Se puede pedir algo más?

Tu formación cuenta con la garantía de calidad que ofrece la certificación de Trazos como centro formativo autorizado de Adobe, así como la **certificación oficial otorgada por Autodesk y Foundry**.

### Horas totales

600 Horas  
200 Sesiones Aprox.

### Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

### Módulos

3d con autodesk maya.  
Arte Digital.

## CERTIFICADOS\_

**THE  
FOUNDRY.**

Trazos fue el primer centro académico español en obtener la certificación oficial como Training Center Provider de NukeX. Como pioneros en el uso de esta herramienta, contamos con la más extensa experiencia y profesorado acreditado.

**AUTODESK**  
Authorized Training Center

La escuela ha sido certificada como centro homologado "Authorized Training Center" para todas las herramientas que componen la suite de software de Autodesk, garantizando la máxima calidad de la enseñanza técnica.



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos Adobe Authorized Training Center (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.

## PROFESORES DEL ÁREA\_



**ARTURO GULÍN**  
3D



**ANDRÉS RUIBAL**  
3D



**JUAN JESÚS MARTÍNEZ**  
ILUSTRACIÓN



**LUIS TOMÁS**  
CONCEPT ART | ILUSTRACIÓN



**JAIME DE LA TORRE**  
ILUSTRACIÓN



**ASER GODOY**  
3D



**MARTA GARCÍA NAVARRO**  
ILUSTRACIÓN



**JAVIER PAJUELO**  
ILUSTRACIÓN



**FÁTIMA ACASO**  
ILUSTRACIÓN



**JULIA FERNÁNDEZ**  
ARTE DIGITAL

## SALIDAS PROFESIONALES\_

Concept Artist 2D	Ilustrador para una editorial	Artista gráfico en agencias	3D Generalista Junior
Modelador	Iluminador	Desarrollador de escenarios y entornos	Creativo freelance

## CONEXIÓN LABORAL\_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.





MÓDULO

# ARTE DIGITAL\_\_

Un módulo diseñado para que domines la ilustración 2D como nunca. Todas las técnicas de dibujo, coloreado y bocetado más profesional para dar rienda suelta a tu imaginación.

## Herramientas



## 01/ Introducción al arte digital.

- Historia de la ilustración y marco laboral.
- Concept Art y Visual Development para videojuegos y animación.
- Ilustración editorial: lenguajes y medios.
- Estilos gráficos: del realismo al cartoon.
- Métodos de trabajo.

## 02/ Ilustración con Adobe Photoshop.

- Interfaz.
- Formatos de resolución y modos de color RGB / CYMK.
- Herramientas y menús.
- Crear y personalizar pinceles.
- Capas y modos de fusión.
- Crear volúmenes, iluminación y composición.
- Color directo y color a partir de grisalla.
- Filtros, tratamiento final de la imagen.

## 03/ Diseño de personajes.

- Introducción. Artistas y referencias.
- Embloquear figuras humanas mediante formas geométricas.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- Variantes en la morfología corporal.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Retrato y cuerpo: estilo realista y cartoon.
- Expresiones y psicologías faciales y corporales.
- Diseño de vestimentas y accesorios.
- Diseño de peinados.
- Roles y morfología.
- Personajes secundarios y NPC'S.
- Colorear personajes: estilos. Paletas y armonías.

## 04/ Diseño de animales y criaturas fantásticas.

- Anatomía animal: proporción y volumen según las especies.
- Plantígrados, digitígrados, ungulados, nadadores y voladores.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas.
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Criaturas fantásticas híbridas y antropomórficas.
- Monstruos y grandes criaturas mitológicas.
- Pequeñas criaturas adorables y mascotas.
- Técnica de silueta para diseño de criaturas fantásticas.

## 05/ Diseño de escenarios.

- Perspectiva cónica y puntos de fuga.
- Perspectiva atmosférica.
- Perspectiva isométrica.
- Thumbnails: tipos de composición y planos de profundidad.
- Tipos de iluminación.
- Tipos de escenarios arquitectónicos.
- Tipos de escenarios naturales.
- Psicología del color y percepción en entornos.

## 06/ Diseño de props.

- Props y objetos cotidianos.
- Diseño de armas y armaduras.
- Diseño de vehículos terrestres, acuáticos y voladores.
- Textura y realismo en los objetos.
- Cartoonizar objetos inanimados.
- Hibridar elementos orgánicos e inorgánicos.

## 07/ Narrativa visual.

- Introducción a narrativa y guión.
- Storyboard.
- Color script.
- Composición y maquetación en la narrativa visual.



MÓDULO

## 3D CON AUTODESK MAYA\_

Para conocer el 3D como la palma de tu mano, necesitas una formación que te prepare con los mejores conocimientos y procesos del sector, es decir, necesitas un módulo como este. Dominar Autodesk Maya como un experto te convertirá en un artista especializado en 3D.

### Herramientas



Autodesk  
Maya



Substance  
Painter



Foundry  
Nuke



Pixologic  
Zbrush



Adobe  
Photoshop

## 01/ Introducción al 3D con Autodesk Maya.

- Introducción a Maya.
- ¿Qué es Maya?.
- Interfaz y primeros pasos con las herramientas 3D.

## 02/ Modelado.

- Introducción al modelado.
- Modelado poligonal de superficies duras.
- Modelado de superficies nurbs.
- Modelado poligonal de superficies orgánicas.
- Retopolizado de superficies de alta densidad.
- Textos en 3D y vectoriales SVG.

## 03/ Esculpido Digital.

- Esculpido digital con zBrush.
- Introducción al esculpido con zBrush.
- Esculpido orgánico con zBrush.

## 04/ Iluminación.

- Introducción a la iluminación y sus aspectos artísticos.
- Iluminación con Arnold.
- Iluminación de estudio / producto.
- Iluminación de exterior.

## 05/ Texturizado.

- Introducción al texturizado.
- ¿Qué son UVs? y ¿Para qué sirven?.
- Tipos y técnicas de texturizado.
- Texturizado orgánico con Maya.
- Técnicas de texturizado con Substance Painter.

## 06/ Creación de Materiales.

- ¿Qué son los materiales?. Creación de materiales básicos.
- Utilidades especiales para creación de materiales.
- Creación de materiales complejos con Arnold.

## 07/ Render.

- Aplicación de técnicas de iluminación.
- Creación de materiales conjuntamente para finalización de imágenes.
- Render por pases contributivos AOVs.
- Composición de imágenes con Photoshop.

## 08/ Animación.

- Introducción a la animación y métodos de animación.
- Ejercicios prácticos.
- Trazados y deformadores especiales.
- Introducción a la animación de personajes.

## 09/ Rigging.

- Iniciación a la creación de setups para animación.
- Setups de geometrías.

## 10/ Dinámicas.

- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Sistemas Nucleus con Nparticles.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

## 11/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo.

## 12/ Postproducción con NUKE.

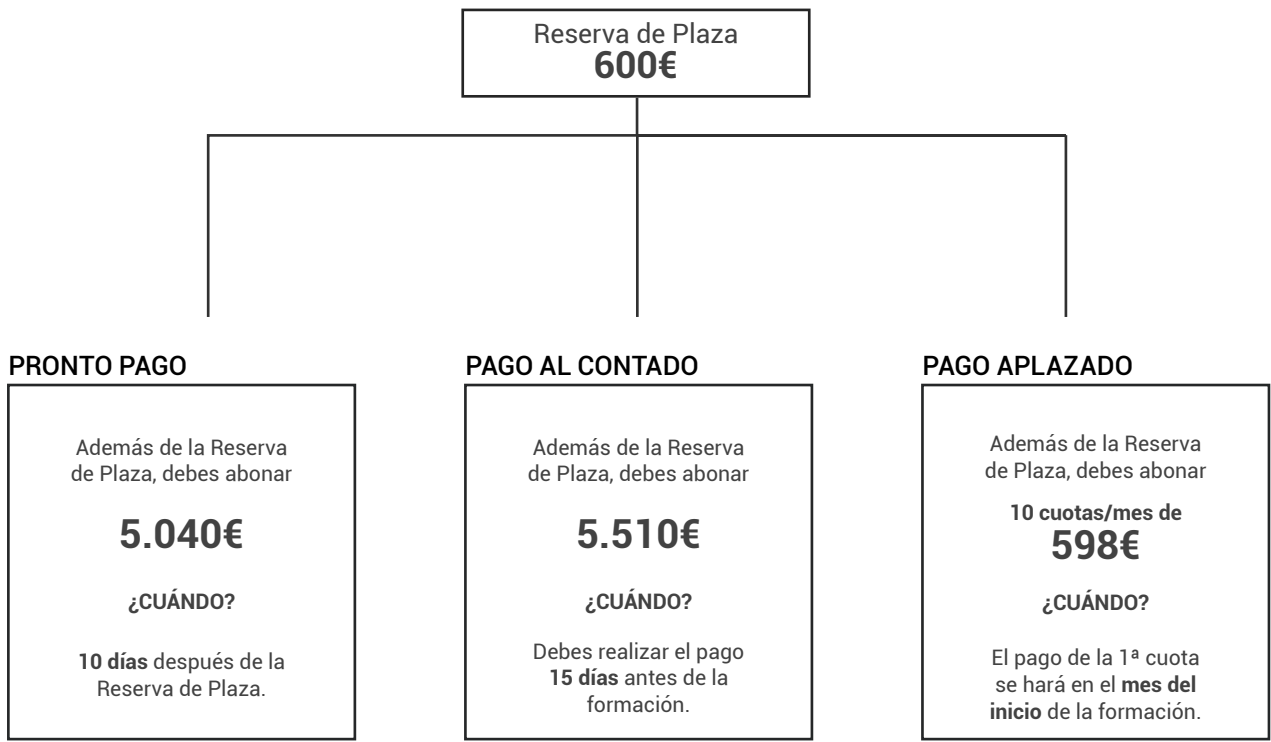
- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.

# CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN\_

El precio del **Máster Online en Diseño y Creación de Personajes** es de:

~~9.400€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



## PROCESO DE MATRICULACIÓN\_

