



sé creador de  
videojuegos.

# MÁSTER. TÉCNICAS DE DIBUJO PARA ANIME Y MANGA.

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS · ARTE 2D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS · ARTE 3D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS · TECHNICAL ARTIST EN UNREAL ENGINE 5 · MARKETING Y COMUNICACIÓN PARA VIDEOJUEGOS  
TÉCNICAS DE DIBUJO PARA ANIME Y MANGA

De octubre de 2024 a diciembre de 2025.

PRESENCIAL / ONLINE



# Destaca en la industria

El dibujo manga y el cómic japonés son un medio en el que muchos artistas encuentran su desarrollo creativo y profesional, dando vida a personajes y narrativas con un estilo cercano y fácil de aprender, pero que a su vez, supone un reto que solo unos pocos son capaces de dominar.

En este Máster aprenderás las claves para hacer tuya esta disciplina y conseguir sacar el mayor potencial a tus personajes e historias.



#### CALENDARIO

De octubre de 2024 a  
diciembre de 2025



#### HORARIO

Lunes a jueves,  
De 16:00h a 20:00h



#### DURACIÓN

556 horas lectivas

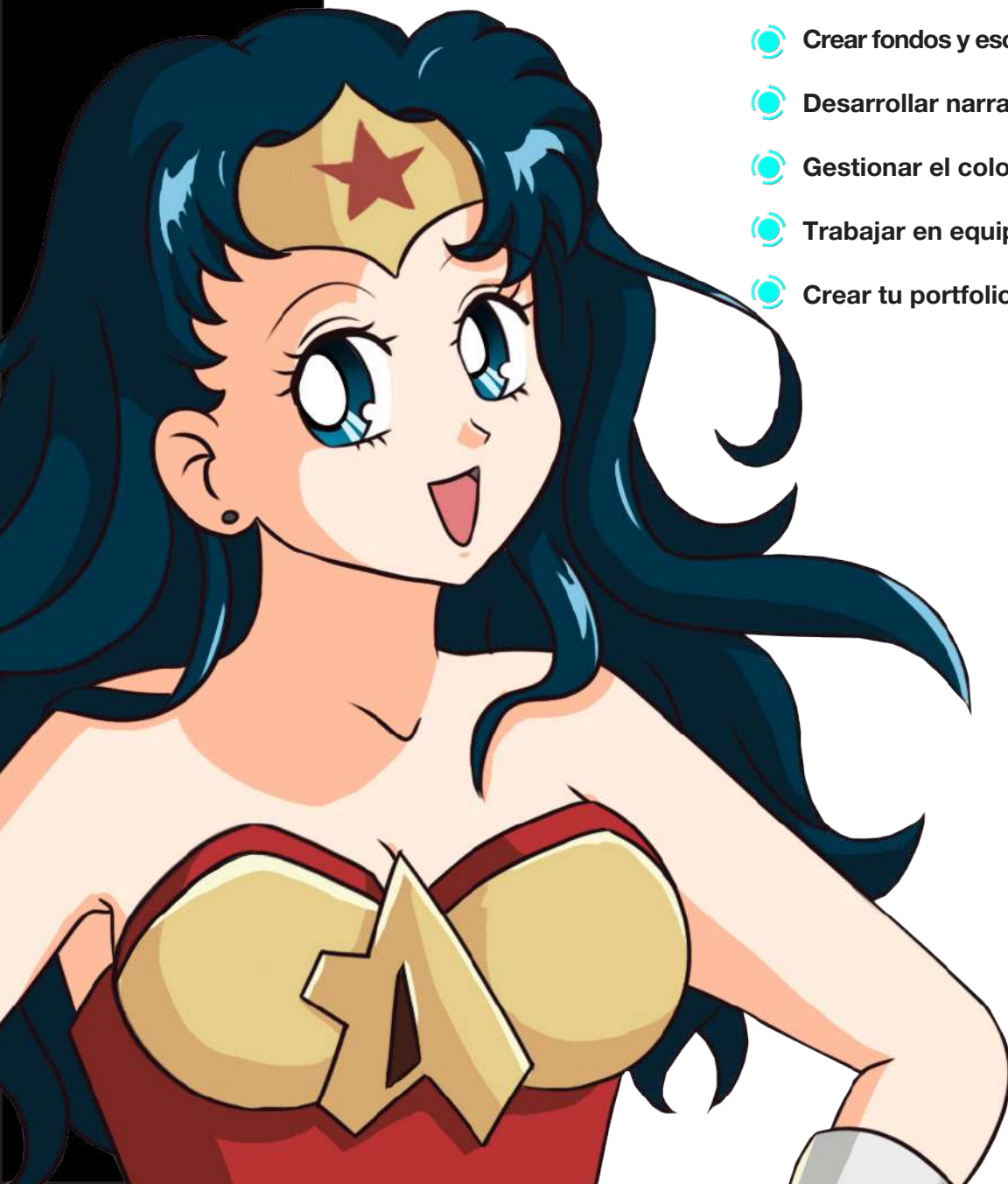


#### PRECIO

Matrícula: 500€  
Coste formativo:  
4.000€

# APRENDERÁS A

- Desarrollar diferentes estilos según géneros y autores más importantes
- Diseñar y crear tus propios personajes
- Crear fondos y escenarios y su composición
- Desarrollar narrativa visual
- Gestionar el color y acabado de tus obras
- Trabajar en equipo con otros artistas
- Crear tu portfolio profesional





# OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Aprenderás los fundamentos del dibujo, estudiarás a los principales autores de referencia y verás procesos profesionales para desarrollar tu propio estilo adquiriendo un nivel profesional para encontrar tu hueco en la industria.

Durante el máster verás las reglas de composición y su adaptación a la expresión narrativa en el cómic, utilizando técnicas para guiar la atención del lector y que tus historias consigan transmitir aquello que te propongas.

Realizarás todo el proceso de diseño de OCs(original characters): desde el desarrollo de una idea original hasta su acabado final explorando distintas versiones para garantizar el mejor resultado, con una metodología adaptada a las principales vertientes del sector

Estudiarás cómo adaptar e integrar los estilos de anime y manga al videojuego, creando diseños orientados a su implementación en visual novels, rpgs y otros muchos géneros que suelen utilizar esta estética.

## SALIDAS PROFESIONALES

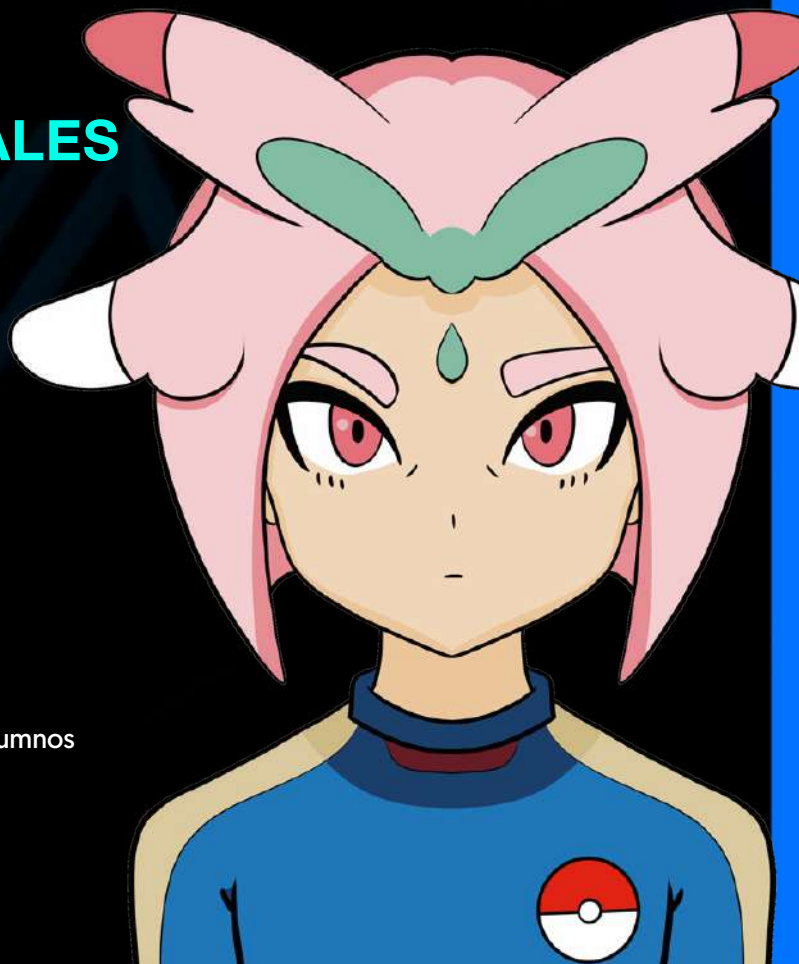
Ilustrador digital, Diseñador de personajes  
Artista de guion gráfico para cómics  
Dibujante de manga y cómics

## REQUISITOS

Necesaria una entrevista personal para evaluar los conocimientos y capacidades del alumno/a

## EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo, software y tableta gráfica. Los alumnos en formato online tendrán que contar con su propio equipamiento y conexión a internet.



# CONTENIDOS

## VIDEOJUEGO RUNNER

### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

- Introducción a Clip Studio
- Estructura corporal
- Movimiento y poses
- Anatomía
- Lineart

### TEMA 2. ESTILO

- Evolución y diferentes géneros: antiguo, infantil, adolescente, etc.
- Autores: Akira Toriyama, Rumiko Takahashi, Naoko Takeuchi, etc.
- Anatomía estilizada
- Poses dinámicas
- Perspectiva a través de poses

### TEMA 3. DISEÑO DE PERSONAJES

- Briefing
- Siluetas
- Expresiones faciales
- Complexiones musculares
- Presentación del personaje
- Referencias: lucha (street fighter y skullgirls) visual novel (danganronpa y dokidoki) Rpg

### TEMA 4. COMPOSICIÓN Y FONDOS

- Reglas y normas de composición
- Perspectiva y puntos de fuga
- Esquemas visuales
- Thumbnails
- Propiedades y psicología del color

### TEMA 5. NARRATIVA VISUAL

- Diferencia entre cómic y manga
- Manga español (planeta manga)
- Guión técnico
- Composición visual y narrativa
- Bocetaje narrativo y storyboard
- Entintado

### TEMA 6. COLOR Y ACABADO

- Contextualización de personajes
- Paletas de color, combinación y ambiente
- Keycolors
- Iluminación: sombra y luces



## PROYECTO FINAL

### DISEÑO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS

- Todo el proceso con presentación final
- Entre 3 y 5 personajes
- Elegir género de videojuego:
- Lucha: personaje con skins, habilidades y expresiones
- Visual novel: personaje con expresiones, poses y presentación en una escena
- Rpg: presentación de personaje modo "gachapon" y se puede añadir una variante del personaje modo chibi con poses

### ILUSTRACIÓN

- Representación de una escena original.
- Proceso completo

### MANGA

- Realizar en 4 páginas una historia completa

# PROYECTOS DE ALUMNOS DE MÁSTER

YA DISPONIBLES EN PLAYSTATION 4 Y PLAYSTATION 5

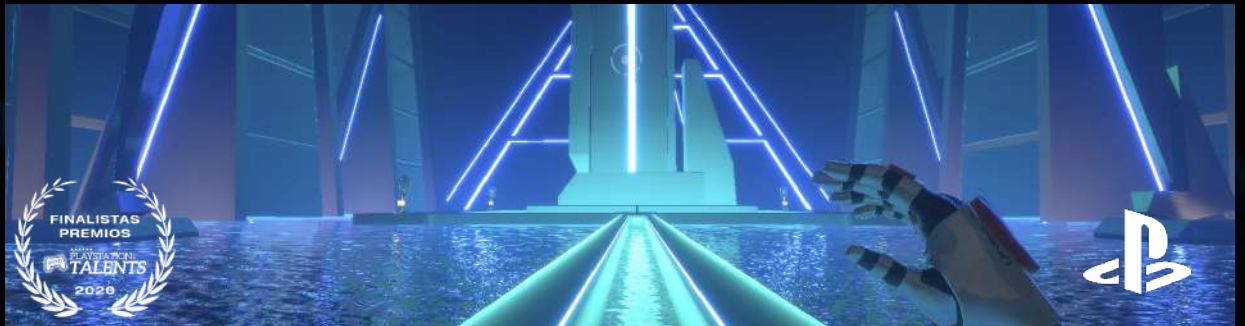
## DELIRIUM



## ION DRIVER



## SYSTEM OF SOULS



## LITTLE GREATNESS



## BLACKOUT



## SHADOW DIMMER



## THE MANOR'S LEGACY



# OFERTA FORMATIVA 2024

Formación presencial y online

## MÁSTERES

### 🎮 Máster de Dibujo y Narrativa Visual Manga

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Máster Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

## BOOTCAMP

Modelado 3D para videojuegos

Programación con Unity

Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

## CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

## EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

## PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC  
PARTNER**

## ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

