



HORAS DEL CURSO

150 horas lectivas
8 meses
4 horas - 2 días/semana

SOFTWARE

CLIP STUDIO PAINT
PHOTOSHOP CS

HORARIOS

Martes y jueves de 17:00 a
19:00 h. A convenir con el
alumnado.

CURSO PRESENCIAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART

CURSO PRESENCIAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART

El concept art es una de las ramas artísticas más populares de la industria del cine y los videojuegos. Mediante esta técnica, el profesional diseña conceptos e ideas para que el resto del equipo artístico pueda crear modelos, escenarios y personajes definitivos.

El término conocido como "Visual development" define algo muy parecido al concept art, pero con la diferencia de que suele estar orientado al mundo del cine de animación. Bajo este enfoque, los modelos, personajes y diseños deben mostrar mucha personalidad, o "appeal", tener un fuerte lenguaje corporal y gestual, y tener una silueta completamente reconocible.

Por último, la ilustración digital se engloba dentro del campo de "2D art", que no es si no la rama artística encargada de hacer todo trabajo dentro la industria, pero que ya no corresponda a la fase de diseño, si no que se entiende como material definitivo dentro del proyecto, como ilustraciones, paisajes, edificios dentro de juegos de gestión de recursos, cartas, etc...

En el curso presencial de ilustración digital y concept art, vas a aprender paso a paso todos los trucos y las técnicas que se siguen para llegar desde la fase del diseño, creando concepts, miniaturas y sketch rápido, hasta el modelo definitivo, ya sea una ilustración, un edificio, o una escultura digital.





HORAS DEL CURSO

150 horas lectivas
8 meses
4 horas - 2 días/semana

SOFTWARE

CLIP STUDIO PAINT
PHOTOSHOP CS

HORARIOS

Martes y jueves de 17:00 a
19:00 h. A convenir con el
alumnado.

CURSO PRESENCIAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART

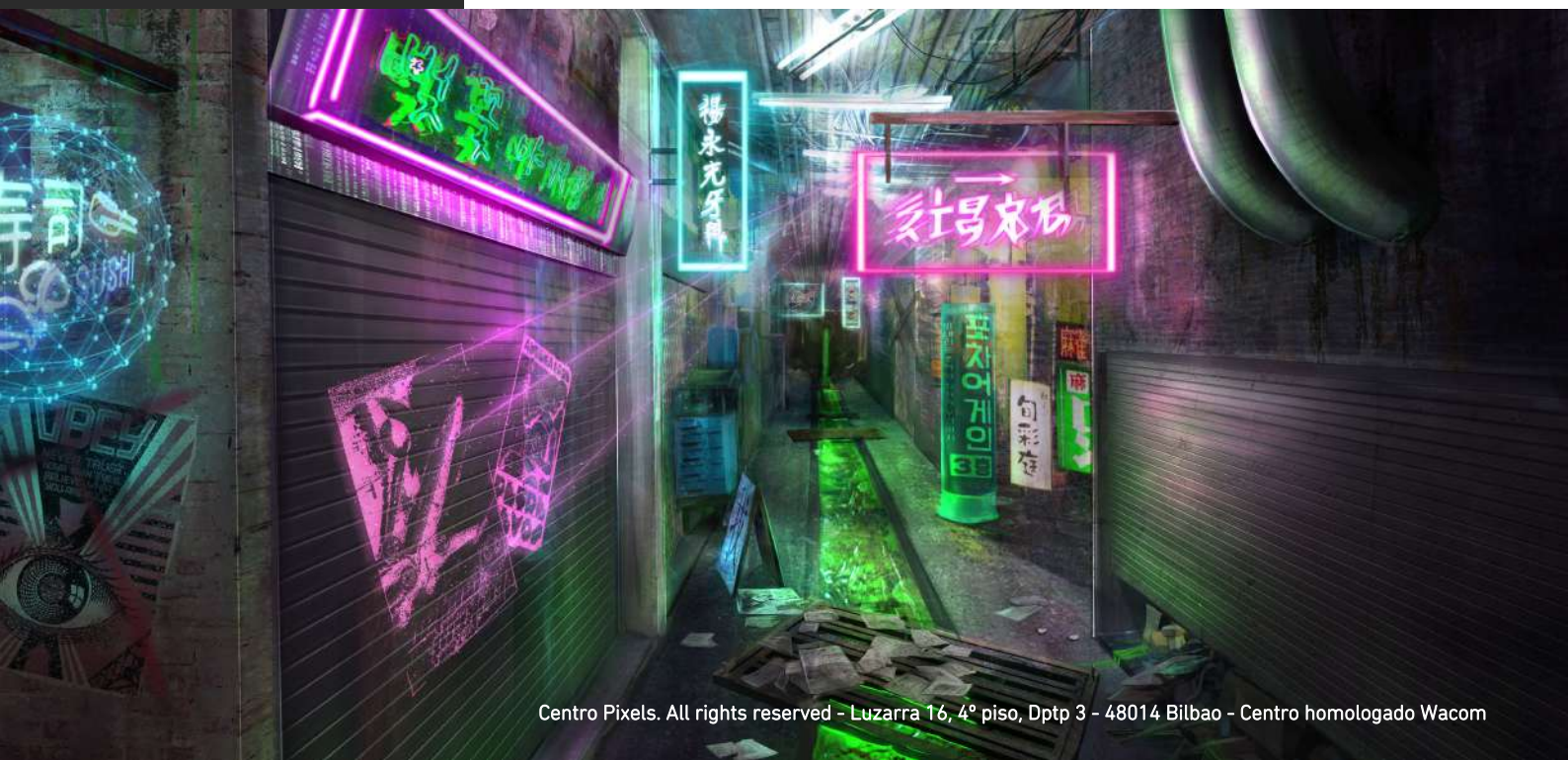
CURSO PRESENCIAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART

El curso presencial supone un paso intermedio, previo al máster. El objetivo es asentar las bases teóricas y prácticas de la ilustración digital y el concept art a través de un horario no tan exigente como el máster.

Durante las horas de clase los profesores impartirán el temario teórico y corregirán el trabajo del alumnado. No te vamos a engañar, vamos a exigir mucha dedicación por tu parte fuera del horario de clase, porque queremos ofrecerte una orientación personalizada que te sirva para construir un portfolio enfocado a la industria profesional.

Los dos días de clase establecidos son martes y jueves (de 17:00h a 19:00h), aunque podrá variar si se establece previamente un acuerdo por las necesidades del alumnado. La duración del curso es de 8 meses, de octubre a mayo, y durante este tiempo el alumnado contará con una tableta gráfica Wacom Intuos para trabajar en clase.

Finalmente, emularemos la forma de trabajo que se lleva a cabo en las empresas, con entregas semanales y correcciones en grupo.





CONCLUSIONES

Debido a las necesidades de especialización del sector, observamos que este curso puede convertirse en una herramienta para aquellos que necesitan de formación para el mercado profesional de la imagen en cine, videojuegos e ilustración.

Para la cancelación de la matrícula, el plazo máximo será de 15 días naturales antes del inicio del curso. Transcurrido este tiempo, no se devolverá el importe íntegro del mismo.

PRECIO TOTAL DEL CURSO
(CON MATRÍCULA INCLUIDA)

1800 €

(MATRÍCULA 950 €)



CURSO PRESENCIAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART

TEMARIO

Introducción a la ilustración digital

- Aproximación a las herramientas específicas para el dibujo en 2D (Clip Studio Paint, Photoshop) y primeras nociones de dibujo a línea

Perspectiva y proyecciones

- Aprendizaje y comprensión de las diferentes perspectivas
- Uso de proyecciones para creación de vehículos
- Perspectiva para paisaje inorgánico

Dibujo a línea

- Encaje y boceto a línea
- Entintado, volumen e iluminación
- Creación de props y objetos
- Bases de ilustración vectorial

Environment

- Composición y reglas de diseño para la creación de paisajes
- Color y economía de pinceles
- Thumbnail sketching

Diseño de personajes

- Anatomía humana
- Poses y dinamismo en personajes
- Creación de un personaje adaptado a un contexto específico
- Estética y diseño de vestimenta
- Desarrollo de diferentes estilos adaptados al tipo de proyecto
- Cómo hacer una ilustración

Creación de portfolio

- Necesidades de portfolio en base a expectativas profesionales
- Nociones básicas de maquetación y diseño gráfico