

MÁSTER DE CONCEPT ART EN CREATIVE MEDIA

Objetivos

¿Por qué un Máster en Ilustración enfocado exclusivamente al área especializada del Concept Art? Recordemos que el Arte de Concepto anticipa el aspecto final que tendrá una película, un videojuego, un juego de mesa, etc. y se trata de una técnica de comunicación visual ágil que no busca obras acabadas; tiene su propio código artístico enmarcado en el campo de la Ilustración, pero con un tratamiento diferenciado.

Nuestro Plan de Estudios recorre técnicas de dibujo y pintura digital empleando las herramientas de softwares específicos utilizados para Character Design, Environment Art y Creación de Props: armas, utilillaje, vehículos, etc. El programa del Máster de Concept Art atiende el proceso de trabajo que se demanda en el perfil profesional de Concept Artist dentro de la Industria del Entretenimiento. Videojuegos, Cine, etc.

El Máster finaliza con la realización de tu propia Demoreel, útil para la presentación a clientes potenciales, que incluye animaciones con Zbrush.

Nuestro equipo pedagógico está formado por profesionales de la Ilustración en activo, especializados en diferentes ramas de los medios creativos.

Duración total: 455 horas lectivas

Precio total de contado curso académico 22-23: 3.990 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 770 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total anual.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com.

Salidas Profesionales

Concept Art: Personajes. Environments. Props. Vehículos. Utilillaje. Armas y armaduras, etc.

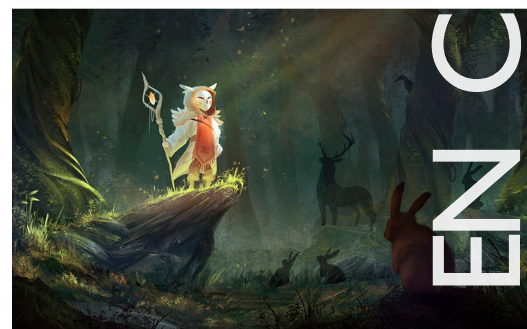
Campos Profesionales: Videojuegos. Largometrajes. Televisión. Series. Cine de Animación. Juegos de Mesa, etc.

Materias impartidas

Photoshop. Zbrush. Procreate. Concept Art. Creatividad. Briefing. Técnicas de Pintura Digital: acuarela, acrílico, óleo, etc. Custom Shapes. Photobashing. Matte Painting. Character Design. Thumbnails. Dibujo de Figura Humana. Dibujo de Animales. Anatomía. Dibujo con modelo del natural. Creación de personajes. Entornos. Props. Armas. Vehículos. Dinámicas profesionales de trabajo. Premiere: Edición de Reel individual. Asesoramiento laboral.

Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Incluido todo el material de trabajo en clase
3. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestro@s alumn@s
4. Equipo pedagógico conformado por profesionales en activo
5. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
6. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas
7. Asesoramiento laboral



Todo el Plan de estudios se imparte apoyado con ejercicios prácticos

Ilustración. Técnicas y Conceptos

- Dibujo para Concept Art
- Photobasing: creación de personajes
- Photobashing: creación de escenarios
- Matte Painting
- Matte/Collage avanzado
- Custom Shapes
- Procesos creativos. El brainstorming
- Comunicación con el cliente. El Briefing
- Anatomía humana
- Anatomía animal
- El trazo
- El boceto
- La iluminación
- El volumen
- Luces y sombras
- Dramatización
- Tipos de expresión
- Teoría del color
- Perspectiva
- Leyes de Composición
- El encuadre
- El equilibrio de masas
- Simulando técnicas tradicionales
- Técnicas secas y húmedas
- Acuarela digital. Las transparencias
- Acrílico/óleo digital. Empaste
- Herramientas asociadas para conseguir impacto
- Texturas
- La importancia de la síntesis
- Organización de los planos visuales

Dibujo y Anatomía Humana Apuntes con modelo del natural

- Proporción y encaje
- Dibujo: muñeco óseo
- Ejes de acción
- Líneas de ritmo
- Emblocado
- Canon masculino y femenino
- Esqueleto
- Cráneo. Cabeza
- Huesos y músculos principales
- Tronco como eje central
- Proyección espacial de las figuras
- Cualidades de la forma
- Escorzo

Dibujo y Anatomía Animal con iPad y Procreate

- Estructura de felinos
- Estructura de mamíferos
- Deformación y exageración
- Ejes de acción
- Emblocado
- Romper los cánones para crear monstruos
- Proyección espacial de las figuras



MÁSTER DE CONCEPT ART EN CREATIVE MEDIA

Dibujo de Personajes

- Encaje y línea de ritmo en la construcción de personajes
- Estructurar manos y pies
- Vestuario. Pliegues y arrugas
- Thumbnails
- Construcción de cabezas y cuerpos
- Personajes fantásticos
- Personajes gordos y delgados
- Personajes positivos y negativos

Creación de criaturas

- Criaturas. Deformaciones
- Robots

Creación de vehículos

- Diseño de vehículos voladores. Drones
- Diseño de vehículos terrestres
- Encuadre
- Texturas
- Tipos de materiales

Creación de Props y Armas

- Creación de Armas de fuego
- Creación de Espadas. Hachas. Escudos
- Creación de Props. Época medieval. Época actual. Ciencia Ficción
- Representación de texturas
- Creación de materiales
- Presentación de los trabajos

Creación de Backgrounds, Entornos y Ambientaciones

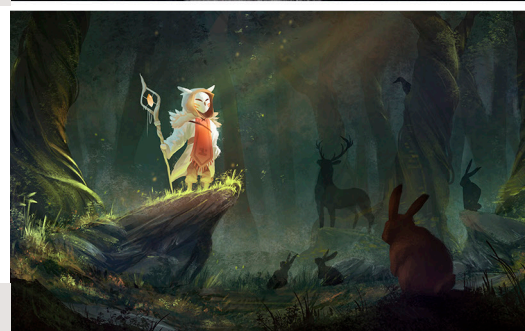
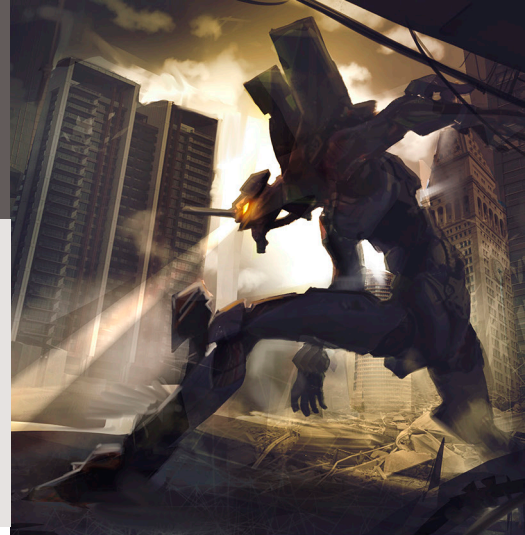
- Perspectiva cónica. Uno, dos y tres puntos de fuga
- Ángulo de visión
- Layout
- Ambientación exterior
- Ambientación interior

Dinámicas profesionales de trabajo

- Ajustarse al briefing
- Proceso de trabajo: bocetos, line art, pruebas de color, etc
- Vocabulario técnico español/inglés
- Comunicación con el cliente durante el proceso de trabajo

Photoshop

- Paneles y menús. Herramientas
- Ajustes. Plugins y preferencias
- Tamaño, resolución, creación e importación de imágenes Retoque y transformación
- Recorte, rotación y lienzo
- Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen
- Ajuste del enfoque y desenfoco de la imagen
- Transformación de objetos. Escalas. Filtro Licuar. Punto de fuga
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge
- Máscaras y Selecciones
- Canales. Cálculo de canales
- Capas. Agrupación y enlace. Movimiento, apilamiento y bloqueo
- Gestión. Opacidad y fusión. Estilos y efectos
- Capas de ajuste y de relleno. Composiciones de capas. Máscaras de capa



MÁSTER DE CONCEPT ART EN CREATIVE MEDIA

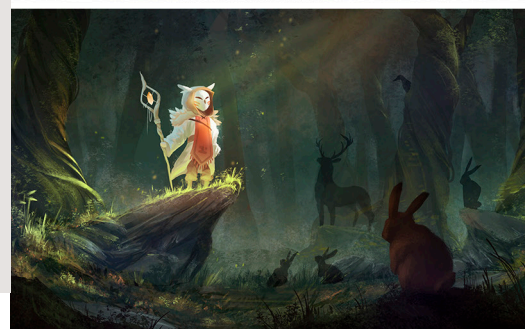
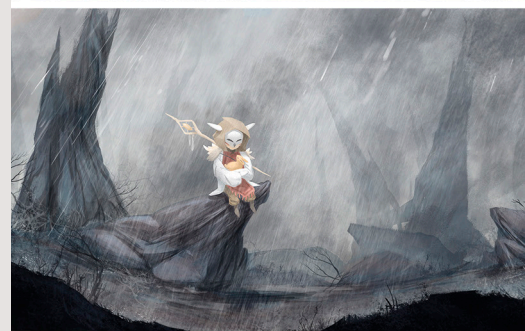
- Pintura y herramientas de pintura
- Pinceles y propiedades
- Modos de fusión. Lápiz. Tampón de clonar. Degradados, etc
- Relleno y trazado de selecciones
- Dibujo de formas. Dibujo con las herramientas de pluma
- Gestión y edición de trazados
- Color. Modos de color. Selección de colores
- Posterizar. Mapa de degradado. Variaciones
- Brillo/contraste. Equilibrio de color. Tono/Saturación
- Curvas. Niveles. Panel Kuler
- Visualización de histogramas. Ajuste del color y tono de una imagen
- Preparación de imágenes para la imprenta
- Aplicación de efectos de color especiales
- Filtros. Conceptos básicos. Efectos con filtros
- Aplicación de filtros específicos. Adición de efectos de iluminación
- Texto. Creación y edición de texto. Aplicación de formato
- Fuentes. Interlineado. Inter letrado. Escalado. Efectos
- Guardado y exportación de imágenes
- Protección por copyright Digimarc
- Impresión. Impresión con gestión de color en Photoshop
- Impresión de imágenes para imprenta. Duotonos. Tintas planas
- Manejo avanzado de herramientas, paletas, menús, ventanas, máscaras, etc
- Trabajo avanzado con pinceles
- Entrega y creación de pinceles específicos para cada proceso
- Revisión de archivos de trabajo: formatos PSD y TIFF
- Optimizar procesos pictóricos
- Uso avanzado de capas
- Uso avanzado de Canales
- Preparación de artes finales para imprenta u otros medios

Procreate

- Menús
- Herramientas
- Ajustes. Preferencias
- Recorte y rotación del lienzo
- Cortar. Copiar. Pegar
- Ajuste del enfoque y desenfoco de la imagen
- Paletas
- Mezclas de Color
- Pinceles: Crear. Importar y modificar
- Herramienta dedo
- Efectos con la Goma de borrar
- Capas
- Opacidad
- Modos de fusión
- Malla de deformación
- Clonar y Licuar

Edición de Proyecto final con Adobe Premiere

- Interfaz del software
- Ventanas y menús
- Formatos de imagen habituales
- Uso y propiedades de los distintos canales de video
- Transiciones entre clips
- Opacidad entre canales
- Añadir audio. Subtítulos
- Control de formatos de video, audio e imagen
- Formatos de salida habituales. Códecs de compresión

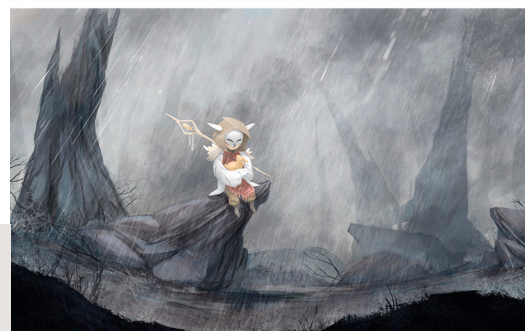


Zbrush: 2.5D / 3D

- Interface y filosofía
- Zbrush en la industria del Videojuego. El Cine. El Concept Art
- Navegación y customización
- Entorno grafico, Interface 2.5D y 3D
- Modelado orgánico
- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D y Zspheres
- Modelado de superficies duras
- Box Modeling (low Poly)
- Retopología
- Mapeado UV
- Texturizado
- Materiales
- Render
- Iluminación
- Animación

Presentación de trabajos y Asesoramiento laboral

- Formatos
- Maquetación y tipografía
- El Curriculum
- Registro de propiedad intelectual



La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de Arteneo Imagen S.L. con C.I.F B-84539386, registrada en Madrid (España) en la Declaración Censal del Ministerio de Hacienda con el IAE 933.9, código de actividad CNAE 8559 y licencia de Actividad Educativa expedida por el Ayuntamiento de Madrid. Nuestra enseñanza es de carácter profesional y se enmarca como enseñanzas que no conducen a la obtención de un título con valor oficial. Desde hace 18 años, nuestra fórmula pedagógica enfatiza en la profesionalización del alumnado para su proyección laboral, con la mejor calidad formativa impartida por docentes cualificados. Al finalizar los estudios, se hace entrega de un título propio con valor a efectos profesionales, donde consta el número de horas lectivas del programa junto a la calificación final emitida por el profesorado.

Nota: Arteneo se reserva el derecho de variar contenidos y temarios si lo considerase necesario para la mejora de los mismos. El orden de materias y/o software es orientativo. El/la alum@ puede desistir de comenzar el curso informando por escrito y tendrá derecho a la devolución íntegra de lo abonado siempre que lo haga como mínimo con quince días hábiles de antelación a la fecha de comienzo del curso.

Ilustración: Natalia Mariño y Ana Veiga
Diseño: Arteneo