trazos_ online

MÁSTER ONLINE EN ARTE DIGITAL Y CONCEPT ART

DURACIÓN: 200 sesiones aprox. (600 horas lectivas)

Información académica

01 Introducción

02 Certificados

03 Salidas Profesionales

04 Conexión Laboral

Temario

01 Arte Digital

02 Concept Art

AUTHORIZED Training Center · Authorised Training Centre · AUTODESK. Authorized Training Center · THE FOUNDRY. · MAXON TRAINING PROVIDER · Houdini

MÁSTER ONLINE EN ARTE DIGITAL Y CONCEPT ART

Un videojuego o una película empieza con un primer boceto que realiza un profesional dentro de la ilustración, capaz de poner en marcha un idea y darle vida. Por ello, es imprescindible que esa persona conozca todas las técnicas y procesos más importantes para ilustrar todas las ideas que tenga en mente. ¿Por qué no serlo tú? Lánzate a por ello y en poco tiempo serás capaz de dominar herramientas como Adobe Photoshop, 3DS Max o Zbrush y de manejarte dentro de las dos y tres dimensiones como un experto.

¿Qué te ofrecemos? Un **Máster Online en Arte Digital y Concept Art** capaz de hacerte destacar entre los clientes y profesionales más exigentes.

Recuerda que nuestro **Máster Online en Arte Digital y Concept Art** está avalado con la garantía de calidad que ofrece la certificación oficial de Trazos como centro formativo autorizado de Adobe.

Horas totales
600 Horas
200 Sesiones Aprox.

Clases en Directo
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Arte Digital.
Concept Art.

CERTIFICADOS_

AUTHORIZED Training Center

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.

AUTODESK Authorized Training Center

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

SALIDAS PROFESIONALES_

- Ilustrador para una editorial
- Artista gráfico en agencias
- Artista digital
- Concept artist 2D y 3D
- Diseñador de personajes, escenarios y props para producciones de cine, animación y videojuegos
- Artista de visual development
- 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

300 HORAS

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

Adobe Photoshop

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.
- Emblocar figuras humanas mediante formas geométricas.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- V ariantes 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 NPCS.
- 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

CONCEPT ART

300 HORAS

Podrás crear entornos únicos combinando las técnicas de 2D y 3D. Una formación que te especializará en las bases de la ilustración y la escultura digital para convertirte en un profesional de la conceptualización artística.

Herramientas

Adobe Photoshop | KeyShot | Pixologic Zbrush

01/ Personajes.

- Documentación y referencias: Ejemplos y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Línea y detalle.
- Anatomía humana avanzada.
- Ropa.
- Armaduras.
- Partes mecánicas.
- Armas de diferentes estilos.
- Técnica del blanco y negro.
- Aplicación del color.
- Detalles.
- Texturas.
- Photobashing.

02/ Animales y Criaturas fantásticas.

- Documentación y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Líneas y detalles.
- Variaciones humanas: aliens y seres mitológicos.
- Anatomía animal avanzada.
- Exoanatomía.
- Criaturas fantásticas.
- Texturas y pelajes.
- Creación de la paleta de color.
- Limitar paletas.
- Aplicación directa del Color.
- Photobashing.

03/ Modelado Orgánico con Zbrush

- Ejemplos y artistas.
- Técnicas de Sculpting.
- Dynamesh.
- Pinceles y máscaras
- Polygroups y subtools.
- Retopologia.
- Poses y acabado: Posado zspheres.
- Render en Keyshot.
- Técnica de overpaint en Photoshop.

04/ Hardsurface con Zbrush.

- Documentación y referencias: Vehículos y naves
- Panel loops.
- Imm brushes.
- Zmodeler.
- Live booleans.
- Render en keyshot
- Overpaint.

05/ Entornos artificiales

- Zmodeler
- IMMS
- Spotlight
- Nanomesh
- Decimation master.
- UV master.
- Noise.
- Levantar terrenos.
-

06/ Keyshot

- Interfaz y render en Keyshot.
- Integración con Adobe Photoshop.
- Render avanzado.