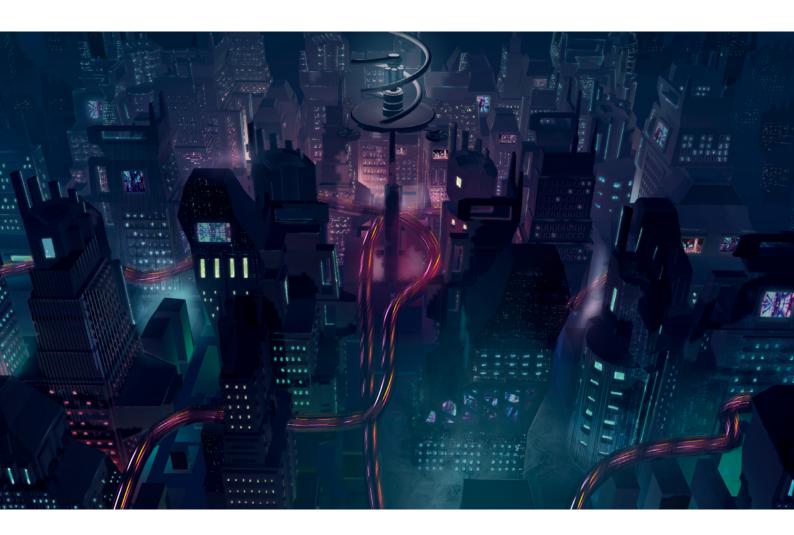
trazos_



MÁSTER PROFESIONAL EN ARTE DIGITAL Y CONCEPT ART

Información académica

01 Introducción

02 Certificados

03 Salidas Profesionales

04 Conexión Laboral

Temario

01 Arte Digital

02 Concept Art

















MÁSTER PROFESIONAL EN ARTE DIGITAL Y CONCEPT ART

Piensa en los videojuegos que te han cautivado o las películas que te fascinaron. Todos esos proyectos han necesitado de un artista profesional capaz de dibujar los primeros esbozos de las grandes ideas y, posteriormente, darles un aspecto más avanzado. Por ello, alcanzar la maestría en las diferentes técnicas de arte digital y concept art es un requisito indispensable si deseas dedicarte a ello, tanto en los mejores equipos creativos como siendo el autor exclusivo de tus propias creaciones. ¿Nuestra propuesta? Un Máster Profesional en Arte Digital y Concept Art capaz de hacerte destacar entre los clientes y profesionales más exigentes.

Aplica tus dotes creativas como ilustrador en el área del 2D y el 3D aprendiendo a sacarle el máximo rendimiento al software ZBrush, 3Ds Max, Keyshot y Photoshop.

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

Horas totales 600 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos Arte Digital. Concept Art.



CERTIFICADOS_



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.



La mejor suite de herramientas usadas en grandes producciones audiovisuales nos avala como **Autodesk Authorized Partner** para que tú puedas crear las mejores imágenes en 3D.

SALIDAS PROFESIONALES

Ilustrador para una editorial

Artista gráfico en agencias

Artista digital

Concept artist 2D y 3D

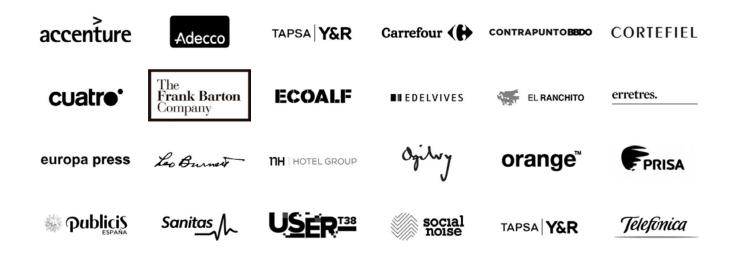
Diseñador de personajes, escenarios y props para producciones de cine, animación y videojuegos

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

En este primer módulo te adentrarás en los conceptos clave de la ilustración 2D, aproximándote tanto a la historia como a los diferentes tipos de estilos, métodos de trabajo o aplicaciones de la disciplina: diseño de personajes, animales, escenarios y props. Da rienda suelta a tu mayor talento perfeccionando las técnicas de dibujo, coloreado y bocetado más avanzadas.

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.
- 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.

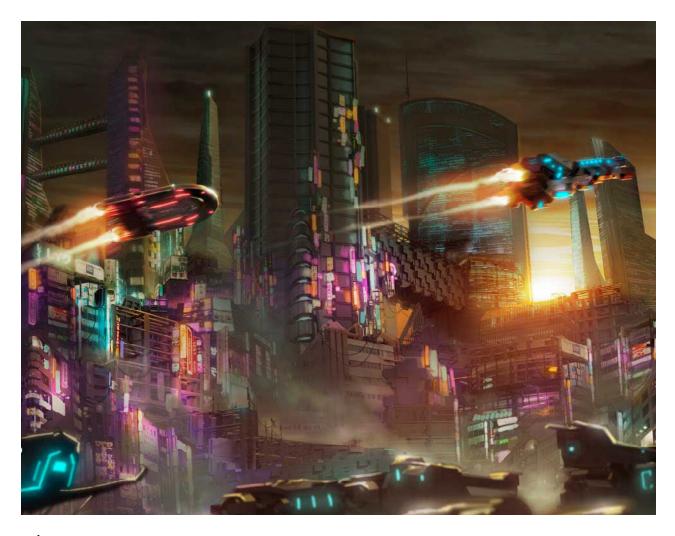
- Perspectiva cónica y puntos de fuga.
- Perspectiva atmosférica.
- · Perspectiva isométrica.
- · Thumbnails: tipos de composición y planos de profundidad.
- · Tipos de iluminación.
- · Tipos de escenarios arquitectónicos.
- · Tipos de escenarios naturales.
- Psicología del color y percepción en entornos.

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 quión.
- Storyboard.
- Color script.
- · Composición y maquetación en la narrativa visual.



MÓDULO

CONCEPT ART

300 HORAS

Rompe los límites de la perspectiva con la técnica de ilustración híbrida. Diseña personajes, vehículos, props y entornos aplicando las diferentes técnicas gráficas, tanto 2D como 3D, aplicando las bases teóricas y prácticas del dibujo, la pintura y la escultura digital. Más viva que nunca, con esta disciplina te prepararás para desarrollar el arte conceptual que compone la base de buena parte de los proyectos digitales de nuestros días.

Herramientas



Adobe Photoshon



Pixologic **Zbrush**



KeyShot



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.