

ESCULTURA DIGITAL

para cine y videojuegos



escolajoso
CENTRE DE CÒMIC I ARTS VISUALS



Escultura Digital

Con la llegada de las nuevas herramientas de software, la escultura digital se ha convertido en una disciplina capital en el proceso de creación y preparación de personajes en industrias del entretenimiento tan importantes como los videojuegos y el cine.

Además la escultura digital empieza a ser protagonista en otras aplicaciones como la preparación de prototipos de juguetería y escultura preparada para impresión 3D. Sin mencionar las oportunidades que ofrece para ilustradores que quieran optimizar sus procesos de trabajo.



En este contexto se presenta una oportunidad perfecta para profesionales formados, que deseen combinar sus conocimientos artísticos y habilidades de creación conceptual con la capacidad de llevar esos conceptos al formato tridimensional y prepararlos para su integración en películas o entornos digitales.



PROFESORADO

El programa pone al servicio del alumno el mayor equipo docente de profesionales especializados y en activo.

DURACIÓN DEL CURSO

De octubre a finales de junio.
Sábados de 10:00 a 14:00h.

TITULACIÓN

Diploma propio del centro.

SALIDAS PROFESIONALES

- # Escultor digital
- # Artista 3D para videojuegos
- # Artista 3D de personajes para cine y animación
- # Diseñador de figuras para Toy Aty y merchandising





CONTENIDO DEL CURSO

En Escola Joso sumamos nuestros años de experiencia formando artistas con un curso de vanguardia de escultura digital en 15 sesiones, donde veremos todos los aspectos básicos de esta nueva disciplina preparando al alumno para su incorporación a equipos de trabajo profesionales o para su realización artística personal y su aplicación en proyectos propios.

- Conocimiento de la herramienta, navegación, menús, estructura y filosofía de trabajo.
- Escultura digital completa a partir de objetos básicos.
- Creación de geometrías adicionales y otros complementos de vestuario.
- Arte conceptual de estructuras anatómicas complejas.
- Pintura digital por polígonos.
- Optimización de geometrías mediante técnicas de retopología.
- Procesos de exportación de esculturas a motores de animación y videojuegos.
- Conceptos avanzados de escultura: Escultura poligonal Low Poly.
- Conceptos avanzados de escultura: Creación de Arrays y geometrías complejas.
- Conceptos avanzados de escultura: Pelo y fibras.

VIVE LA JOSO... ¡VIVE EL DIBUJO!



escolajoso
CENTRE DE CÒMIC I ARTS VISUALS

Entença, 163 · 08029 Barcelona · Tel. 93 490 21 20
info@escolajoso.com · www.escolajoso.com



Empresas y entidades colaboradoras:

