

CONCEPT ART

El Concept Art tiene como objetivo principal transmitir la representación visual de un diseño, idea o concepto para su uso en películas, videojuegos, animación, etc.

Los Concept-Artists son los encargados de generar la primera identidad y de dar un carácter concreto a estas producciones.

El programa del curso repasa las principales herramientas y técnicas que utilizan los profesionales del sector para lograr como objetivo final la creación de un book profesional.

Durante el curso se potenciará tanto el uso de las técnicas de dibujo tradicionales y de color directo, como la ilustración y el trabajo digital: Photoshop, Zbrush...

Este es un curso pensado para la formación de dibujantes-ilustradores que deseen especializarse en el oficio de diseño para el lenguaje de la animación para largometrajes en cine, videojuegos, cortometrajes, series de televisión, anuncios publicitarios con miras a un desarrollo artístico y/o comercial.



Marc Novoa

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS

En el curso de Concept Art mantenemos como columna vertebral educar la percepción visual por medio de su esencia: la forma y el color. Esto lo ponemos en práctica por medio del dibujo y de la pintura digital en todas sus variables.

Dividimos el curso en cinco bloques pedagógicos: Dibujo al natural, Dibujo de creación, Color, Lenguaje audiovisual y Escultura Digital 3D. Cinco asignaturas que a su vez integran tres módulos básicos que evolucionan en paralelo, centrados en personajes, escenarios y objetos.

La formación del curso de Concept Art se completa con una aproximación final al sector profesional con encuentros y entrevistas con estudios de animación y videojuegos.



Mar Pinto

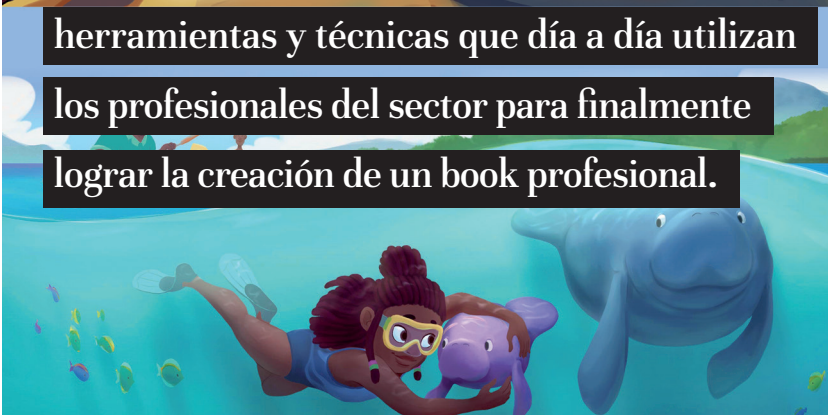


Paloma Rojas

“

El programa del curso repasa las principales herramientas y técnicas que día a día utilizan los profesionales del sector para finalmente lograr la creación de un book profesional.

Lara Anduevas Comas



Nuria Póveda

PROGRAMA

DIBUJO DEL NATURAL

El Dibujo es el primer paso del curso de Concept Art. Empezaremos todas las semanas ejercitando la retentiva y el trazo a través del dibujo al natural de la figura y del paisaje.

- Modelo fijo y en movimiento.
- Dibujo de animales.
- Paisajes naturales.
- Paisajes urbanos.
- Objetos.

DIBUJO DE CREACIÓN

Esta asignatura se basa en el aprendizaje y la práctica de técnicas avanzadas de ilustración digital con las que afrontar el diseño de personajes, de objetos y de fondos, aplicando la base adquirida en las sesiones previas de dibujo al natural.

- Técnicas de representación de figura.
- Realismo y estilos sintéticos.
- Texturas, Escenarios, iluminación y ambientación.

COLOR

Estudiaremos la fuerza, el significado y la influencia que las paletas y sus variantes pueden dar a los personajes, los entornos o los objetos.

Entendiendo que cada artista tiene su propia forma de expresarse con el color, insistimos en el aprendizaje de bases sólidas, una comprensión académica de la interacción y relaciones cromáticas: desde la teoría del color, pasando por una práctica constante y semanal con múltiples ejercicios de técnicas y experimentación de diferentes estilos gráficos.

Desarrollaremos con insistencia los conceptos de profundidad, variación, saturación y valor entre otros, con el único fin de comunicar una emoción, que es para lo cual decidimos crear.

LENGUAJE VISUAL

Todas las herramientas anteriores son narrativas, aunque no seamos conscientes de cada detalle. El lenguaje audiovisual es la vía que las aglutina y por medio de la cual nos comunicamos en este entorno creativo. Conoceremos sus códigos y la aplicación de los mismos.

Veremos la composición como un germen de la narración, los planos, la continuidad, los movimientos de cámara, la acción, la proporción, la profundidad y los diferentes medios de comunicación audiovisual con sus diferencias y similitudes. Aquí estudiaremos el storyboard, matriz y núcleo de una producción audiovisual de la que se desprenden las demás fases de producción.

ESCULTURA DIGITAL 3D

En esta asignatura se cubren todos los temas que pueden interesar a un creador digital alrededor del mundo del 3D.

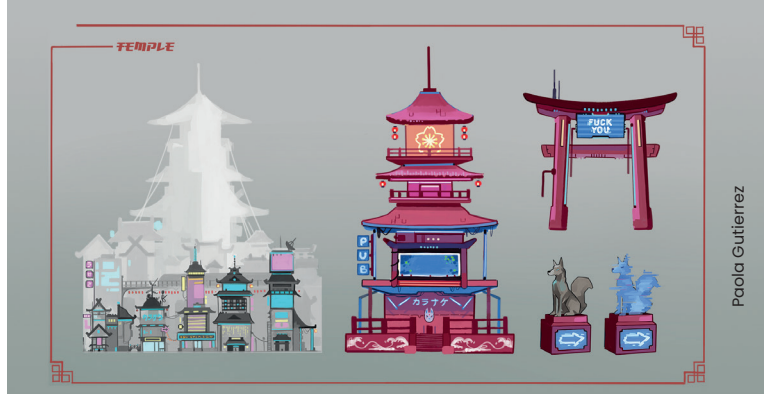
Aprenderemos de una manera intensiva y completa, todas las técnicas y herramientas que preparan el trabajo para sectores como los videojuegos y la animación, sin necesitar el uso de ningún software adicional

- Conceptos de escultura tradicional.
- Narrativa tridimensional.
- Conocimiento de la herramienta, navegación, menús y filosofía de trabajo.
- Creación de geometrías adicionales y otros complementos del vestuario.
- Pintura digital por polígonos.
- Conceptos avanzados de escultura: Escultura poligonal Low Poly, Creación de Arrays y geometrías complejas, Pelo y fibras.





Nuria Poveda



Paola Gutierrez



Oriol Perez



Marc Mestre

PROFESORADO

El curso pone al frente del programa un equipo docente especializado y de reconocida trayectoria profesional.

Destaca la intervención de profesionales externos de la Industria Internacional como Marvel, DC, Bizzard, King, Dreamworks, Disney, Universal, Paramount o Warner Bros., que mediante masterclasses completarán la oferta formativa.

DURACIÓN DEL CURSO

Curso de 12 meses repartido de a octubre a junio y de septiembre a diciembre.

De lunes a viernes de 16 a 20h.

INSCRIPCIÓN

Este curso está destinado a alumnos con un conocimiento medio-alto de dibujo.

Requisito de prueba de acceso presencial concertada en el centro y entrega de portfolio.

TITULACIÓN

Diploma propio del centro.