

MÁSTER SUPERIOR EN ILUSTRACIÓN Y CONCEPT ART

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic | Unity UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign Apple MAXON

CURSO MÁSTER MÁSTER SUPERIOR TÍTULO SUPERIOR WORKSHOP

Duración

600 horas
3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Adobe Photoshop

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

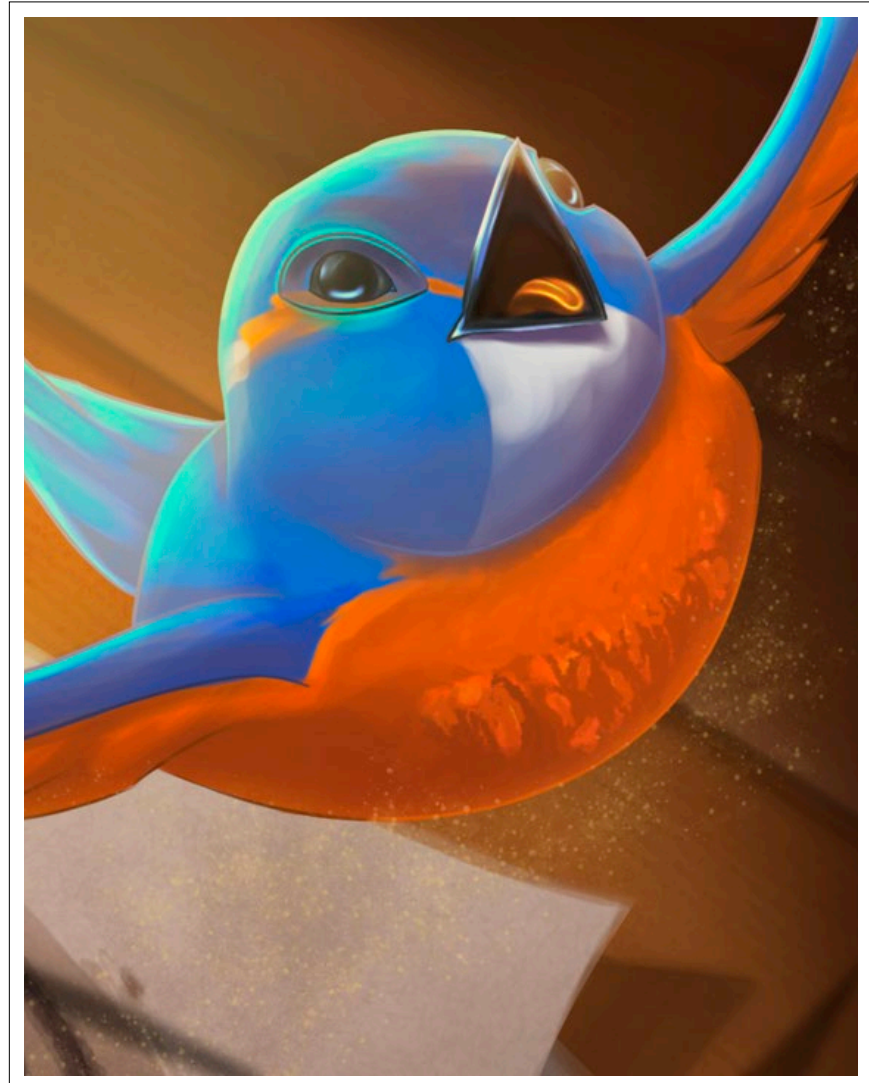
Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

¿Quieres trabajar en el sector del concept art y visual development para animación y videojuegos? En este Máster aprenderás todos los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para desarrollar un proyecto de preproducción para la industria audiovisual utilizando técnicas 2D. Desde el diseño de personajes al universo en el que habitan, sus criaturas, los vehículos que utilizan, el diseño de su vestuario... Conocerás de primera mano cómo presentar tus diseños e ilustraciones en un portfolio profesional enfocado a la industria del entretenimiento.



Nube de tags

2D Ilustración Photoshop
Concept Art Master Superior

| Octubre Abril | Noviembre Mayo | Diciembre Junio | Enero Julio | Febrero Agosto | Marzo Octubre | Abril Noviembre | Mayo Diciembre | Junio Enero | Julio Febrero |
|------------------|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|------------------|--------------------|-------------------|----------------|------------------|
| 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas | 60 horas |

Concept Art

Dynamic Sketching. Análisis de la figura Humana y Animal.

Dynamic Sketching. Trazados. Valores y escalas de grises. Teoría del Color. Harmonía cromática. Reproducción para animación y videojuegos. Workflow. Geometría Descriptiva y Morfología Orgánica. Fundamentos de perspectiva cónica y atmosférica. Análisis de la figura humana. Anatomía comparada.

Creación y Diseño de Personajes

Diseño de personajes por temáticas Lógica de Pliegues.

Costume Design

Estudio del retrato y expresiones faciales.

Lenguaje corporal y psicología del cuerpo humano en movimiento.

Fundamentos de dibujo y pintura digital.

Diseñar efectos especiales, elementos atmosféricos y magias.

Técnicas de línea y mancha para ilustración digital.

Estilo realista: acabados render con técnicas 2D.

Tipos de iluminación y shading.

Estilo cartoon: exageración de las formas y expresividad.

Model sheet: diseñar la hoja de modelo de personajes para la industria audiovisual. Turn around, key poses y carta de expresiones.

Diseño de vestuario y peinados según la personalidad y el contexto histórico y social del personaje.

Creación y Diseño de Criaturas

Teoría e Historia Natural. Mundo Animal.

Zoología. Evolución Especulativa y Alternativa.

Proceso de creación de criaturas según taxonomía y relación interespecífica.

Vehículos, Props y Armas

Diseño de props: armas, vehículos y enseres cotidianos de universos realistas y ficcionados.

Concept Car. Product Design en base a los conceptos generales de la Industria automotriz. Blue Print y presentación final.

Narrativa Visual. Composición narrativa y ritmo visual. Color Script: guión de color e iluminación para producciones audiovisuales.

MattePainting iniciación

Layout y diseño de escenarios arquitectónicos y naturales.

Matte Painting primer nivel. Integración. Corrección de color y ejercicios complementarios.

Desarrollo completo y maquetación de un portfolio profesional enfocado a la industria audiovisual de animación y videojuegos.

Diseño de la imagen visual corporativa del alumno.

Contexto laboral: empresas del sector y social network.

Character Design

Principios y procesos

Programas
Ejercicios
Photoshop class.
Custom brush nivel II
Procesos
Speed painting nivel II
Color key

Diseño de producción

Desarrollo de temáticas.
Cyberpunk
Diselpunk
Steampunk
Medievalpunk
Gore
Terror
Fantasy
Cartoon
Ejercicios
Siluetas
Personajes

Fichas de personajes

Maquetación
Ejercicio
Model sheet

Modelado 3D

Ejercicios
Zbrush class. tutorial
In deph screenshot
Ejercicios
Zbrush composite

Diseño de robots

Robot evolution.
Ejercicios
Siluetas
Robots
Defense Advanced Research Projects Agency DARPA
Boston dynamics

Tutorial

mechanical character design
Ejercicios
Inspiration design

Diseño de criaturas

Zoología

Historia natural
Sistemas de clasificación

Evolución especulativa

Evolución alternativa

Blackboard

Extinciones masivas
Hábitats

Criaturas y bestiario

Libros de interés
Anatomía animal comparada

Deformaciones intencionadas

Ejercicios
Deformaciones en traslación

Paralelismos y convergencias

Dimorfismos

Exobiología. Simetría radial y bilateral

Interpretaciones artísticas.
Humanoides xenomorfos
Híbridos.
Mecánicos
Fantásticos
Ejercicios
Block creativo
Creature redesign

Pasos a crear

Tipología
Documentación.
Ejercicios
Animales humanizados

Técnicas photo composite

Shaders

Drawing and painting dragons

Freestyle creature design

Pro secrets

Vehículos, Armas y Props

Diseño industrial

Ejercicios
procesos
Auto deportivo

Vehículos militares

References sheet
Ejercicios
Dynamic sketching
Military redesigns

Montura bípeda

Trípode
Cuadrúpeda
Arácnida.
Ejercicios
Layout
Montura biónica

Armas medievales y futuristas

Características y subdivisión
Armas de fuego.
Ejercicios
Siluetas
Armas.

Armaduras del pasado

Lógica de ergonomía
Ejercicios
Figura con armadura
Ejercicios
Alchemy class
Armadura cyberpunk

Cascos y yelmos

Estructura y expresión
Ejercicios
Procesos
Casco futurista
Desarrollo de piezas interiores y exteriores Base 3D

Amplificadores humanos

Ejercicios
Exoesqueleto
Exoarmadura

Items y props

Diseño y funcionalidad
Ejercicios
Implementar fichas de personajes

Drones de combate

Mecanismos
Mobiliario técnico

Enviroment y Mattepainting

Técnicas profesionales. Cromas. Post pro

Objetivos. 14-42 mm. 18-55 mm. 40-150 mm.
Ley de los tres tercios

Teoría composición. Proporción áurea

Ejercicios / procesos / Planos profundidad color

Arquitectura clásica y contemporánea. Interiores y exteriores

Ejercicios
Thumbnails

Digital matte painting avanzado

Ejercicio
Día y noche
Integrar

Digital matte painting avanzado.

Ejercicios
Restaurar
Iluminar

Tutorial

Dylan Cole
Ejercicios
Paint over
Photo composite

Tutorial

Matte painting for films

Landscape. Pro secrets.

Ejercicios
Digital Painting

Cityscape

Pro secrets
Ejercicios
digital Painting

Alienscape. Pro secrets

Ejercicios
digital Painting Ilustración 360 para VR