

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

MASTER EN ILUSTRACIÓN Y CONCEPT - ART

PARA VIDEOJUEGOS, CINE , CÓMICS Y GRAFISMO

CENTRO OFICIAL EPIC GAMES

ACADEMIC

CENTRO ASOCIADO A GAME



GAME

95%

FORMACIÓN
DIRECTA,
HACIENDO.
APRENDIZAJE
PRÁCTICO.

TEMARIO/

OBJETIVO

El objetivo de este master es enseñarte a trabajar en el ámbito creativo para desarrollar a nivel profesional cualquier tipo de trabajo inherente al Diseño y Concept Art enfocado a la industria del entretenimiento. Presentando un Portfolio y Demo-Reel que pueda ser competitivo, potente y atractivo tanto si requiere adaptarse a un nivel de equipo como trabajos independientes.

DIRIGIDO A

Va dirigido tanto a profesionales del sector como personas que quieran construirse una carrera profesional en el sector del Concept Art. Este Master está pensado para todos aquellos que quieran profesionalizar sus capacidades y ampliar su metodología de trabajo, más allá de la herramienta o el software. Esta formación tiene cabida entre Titulados/Licenciados como no titulados, pues es una formación completamente autónoma y empírica en un nuevo sector profesional. Con esta formación la persona obtiene una nueva categoría profesional como Diseñador/Ilustrador de Concept Art. El comienzo es desde nivel “0” y para todos los públicos interesados.

DURACIÓN

8 MESES + PROYECTO

REQUISITOS

NINGUNO. LA ENSEÑANZA PARTE DESDE NIVEL 0. Se valorarán conocimientos básicos de dibujo y Photoshop. Interesante tener constancia, facilidad de adaptarse a un grupo de trabajo y feedback creativo.



TRADITIONAL ART/

MES 1 Y 2

DISCIPLINA 1

DYNAMIC SKETCHING.

- * Materiales recomendados
- * Técnicas de trazado
- * Patrones y gradientes
- * Geometría descriptiva
- * Formas geométricas básicas
- * Morfología orgánica
- * Fundamentos de perspectiva
- * Vista paralela, oblicua y aérea
- * Ejercicios de isometría
- * Luz y sombra
- * Valores en escala de grises
- * Volumen y efectos
- * Teoría del color

***Ejercicio entregable: Presentación y desarrollo de Bocetos y Sketches.**

MES 3 Y 4

DISCIPLINA 2

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA.

- Anatomía masculina y femenina
- Anatomía animal
- Proporciones y composición
- Estructura y emblocamiento
- Líneas de encaje
- Dinámica y movimiento
- Tracción, torsión y empuje
- Referencias y recursos para artistas
- Lógica de pliegues
- Figura vestida

***Ejercicio entregable: Pose acabada y ropaje luz/sombra.**

* El Centro de Formación se reserva el derecho de modificar el Temario.



MES 5 Y 6
DISCIPLINA 3

CONCEPT ART

- * Introducción al diseño
- * Principios y procesos
- * Diseño de producción
- * Desarrollo de temáticas
- * Concept siluetas humanoides
- * Hojas de modelos (model sheets)
- * Fichas de personajes
- * Criaturas y bestiario de fantasía
- * Zoología y exobiología
- * Diseño de robots
- * Robot evolution (trans-humanismo y era cyberpunk)
- * Agencias destinadas a investigación y defensa
- * Recursos e inspiración
- * Proyectos sci-fi

*Ejercicio entregable: Diseño de Personaje
- Character Design. Alien Design - Diseño de un Alien

MES 7
DISCIPLINA 4

VEHÍCULOS, MONTURAS Y ARMAS.

- * Diseño industrial
- * Vehículos militares
- * Armas medievales y futuristas
- * Armaduras, cascos y complementos
- * Amplificadores humanos
- * Exo-esqueletos
- * Items y props

*Ejercicio entregable: Diseño de un Vehículo.
Diseño de Armas. Diseño de Props.

MES 8
DISCIPLINA 5

ENTORNOS.

- * Técnicas FX profesionales
- * Cámaras y objetivos

- * Componiendo escenarios
- * Arquitectura clásica y contemporánea
- * Interiores y exteriores 2d
- * Entornos y fondos para videojuegos
- * Imágenes en miniatura (thumbnails)
- * Landscape
- * Cityscape
- * Alienscape
- * Digital Matte Painting avanzado

*Ejercicio entregable: Matte Painting. Diseño de un Landscape, una Cityscape y un Alienscape.

* El Centro de Formación se reserva el derecho de modificar el Temario.



¿QUÉ NECESITA UN FUTURO PROFESIONAL DEL CONCEPT ART?

Trabajar de manera práctica desde el primer día, 95% de trabajo práctico y 5% de Teoría y Conceptos. El alumno va a entregar una serie de Ilustraciones y Concepts programados por él al terminar la formación. Este Master está pensado para ir directamente al grano. La fórmula en AT es clara para conseguir el éxito:

- 1.- Grupos de 6 a 12 alumnos máximo por aula (alta interactividad)
- 2.- 95% de Formación directa “haciendo”, no estudiando teoría.
- 3.- Elaboración de Proyectos “por objetivos”, no por asignaturas teóricas.
- 4.- Trabajo empírico, “Heurística”, aprendizaje exclusivo por la experiencia.
- 5.- Formación por resolución de problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral.
- 6.- Metodología basada en el “arte del descubrimiento”, no en el estudio teórico.
- 7.- Aprendizaje práctico del Software para aplicarlo al Diseño de Producción, desde el primer día.
- 8.- Motivación y Diversión en el desarrollo de los Proyectos.
- 9.- Ingente cantidad de horas de trabajo, fuera del horario lectivo.
- 10.- 100% de Horas Lectivas, impartidas por los Profesores.
- 11.- Profesores especialistas en la creación práctica de Proyectos, no academicistas o teóricos.



- * Finalistas del Concurso Internacional PS4 “InFamous:Second Son” del MOFILM 2014
- * 1º Selección Portfolio Destacado CGSociety 2014
- * 1º Premio Nacional del Concurso Internacional de Diseño James Dyson 2012
- * 1º Finalista “VideoJuegos LABoral” ART-FUTURA 2009
- * 1º Premio obra finalista “Creación de VideoJuegos” ART-FUTURA 2008
- * 1º Premio FESTIVIT 2005
- * 3 Premios Selección ART-FUTURA 2005
- * 1º Premio Internacional MUNDOS DIGITALES 2004
- * 2º Premio Internacional IMAGEN BACARDÍ 2004
- * 1º Premio Internacional BEEP-ART 2004
- * 7 Premios “Selecciones Especiales” mejores cortos OTAWA FILM FESTIVAL 2004
- * 7 Premios “Selecciones Especiales” mejores cortos ZLINSKY PES INTERNATIONAL FILM COMPETITION
- * 7 Premios “Selecciones Especiales” mejores cortos FICCI BAF AWARDS
- * 1º Premio Selección del Jurado IMAGINA 2003
- * 1º Premio Selección del Jurado ART-FUTURA 2003
- * 2º Premio FESTIVIT 2003
- * 1 Mención Honorífica del Jurado FESTIVIT 2003
- * 6 Premios Selección del Jurado FESTIVIT 2003
- * 1º Premio “Arenque Rojo 2003”, mejor corto
- * 1º Premio Selección del Jurado Internacional ANIMADRID 2003

ALGUNOS PREMIOS/

Ganar un premio es difícil debido a la cantidad y calidad de muchos trabajos presentados a los diferentes concursos y festivales tanto nacionales como internacionales. Lo importante es promocionar el trabajo de los alumnos por los diferentes medios disponibles, donde las empresas suelen estar mirando así como el propio mercado profesional. La difusión de los trabajos es fundamental para conectarse con el mundo laboral, con la bolsa de trabajo real y se pueden también observar las tendencias actuales del Concept y sus líneas de trabajo más exitosas. Los Proyectos siempre están pensados para que alguien los vea, para su propia difusión, mover los trabajos significa mover el perfil profesional del candidato, donde el 80% de las ofertas de trabajo mundial no están publicadas en ningún sitio. Hay que situarse en el canal real de contratación.

Están son algunas de las empresas donde se van a trabajar alumnos y antiguos alumnos:

Los puestos de trabajo al que los alumnos se pueden dirigir son muy amplios. Toda empresa que se dedique al Diseño de Producción y Concept Art para VideoJuegos, Cine, Publicidad y Grafismo, podrán optar con ventaja a estos puestos:

- * Concept Artist
- * Ilustrador Gráfico
- * Diseñador de Producción
- * Diseñador Gráfico
- * Dibujante de Cómic
- * Freelance (trabajador autónomo) dedicado a empresas de VideoJuegos, Cine, Publicidad y Grafismo.
- * Empresario, creando una empresa unipersonal o con más socios para ofrecer servicios de Concept Art e Ilustración.

AULATEMATICA®

DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994



www.aulatematica.com

Aula Temática de Madrid

c/ Santa Engracia 109 Madrid - 28010

91 319 66 88 - madrid@aulatek.com

Authorized Training Center:

 NewTek™	 SIDE EFFECTS SOFTWARE	Luxology	 RenderMan®
	Houdini 3D ANIMATION TOOLS	 modo	UNREAL ENGINE

Centro Asociado a:

		 UOC Universitat Oberta de Catalunya	 UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
Autor	Establecimiento Asociado	Centro Colaborador	Centro Colaborador
	artfutura	ANTIGUOSALUMNOS  UPV FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE COMUNICACIÓN	GAME
Expositor	Expositor-Conferenciante	Centro Colaborador	Centro Asociado
	mundos DIGITALES	 Feria de Madrid	 FERIA VALENCIA
Expositor	Expositor-Conferenciante	Expositor	Expositor