ESCUELA CMYK

FORMACIÓN EN ARTES DIGITALES Y TRADICIONALES

MÁSTER ILUSTRACIÓN & CONCEPT ART

PRESENCIAL

1- Sobre el máster

2- Temario

3- Metodología

4- Requisitos

5- Precio

6- ¿Porqué formarse en CMYK?

ESCUELA CMYK: INFO@ESCUELACMYK.COM | (+34) 688 72 61 29

www.escuelacmyk.com

500 horas lectivas
9 Meses (Octubre a Junio)

HORARIO

- Lunes a Viernes
- Mañanas de 11:00 a 14:00

SOFTWARE

- Photoshop
- DAZ 3D
- Blender

PRECIO

- 5100 € (matrícula incluida)
- Matrícula: 1500 €

UBICACIÓN

c/Médico Antonio Eguiluz 22,
Bilbao

Sobre el Máster

El **concept art** es el área artística por el que el artista plasma en imágenes las ideas de un proyecto audiovisual, diseñando desde los personajes hasta los entornos, pasando por vestuario, props, criaturas , etc. Este proceso es fundamental en cualquier producción de cine, televisión, videojuegos o cómics. La **ilustración digital**, en cambio, abarca todo tipo de artes finales, empleados en material promocional, editorial, juegos de cartas y mucho más.

Aprende todos los conceptos necesarios para convertirte en un profesional de la ilustración y el diseño de personajes y entornos. Trabajando 100% en digital con **tabletas gráficas profesionales** y siguiendo ritmos de trabajo reales en el sector, aprenderás a manejarte con la anatomía, la perspectiva y la composición y desarrollarás tu habilidad con la pintura digital para crear trabajos impresionantes con los que crearás tu primer portfolio.

A lo largo del curso realizaremos charlas con profesionales de la industria que compartirán su experiencia con los alumnos.

Las charlas y su temática pueden variar en función de la disponibilidad de los artistas con los que tenemos contacto.

OBJETIVOS:

- ✔ *Dominar los conceptos necesarios para el desempeño como ilustrador y concept artist.*
- ✔ *Aprender el manejo de softwares profesionales como Photoshop.*
- ✔ *Iniciarse en el manejo de software 3D.*
- ✔ *Asimilar una disciplina de trabajo adaptada a los ritmos del sector.*
- ✔ *Desarrollar la creatividad y la versatilidad.*
- ✔ *Crear un portfolio profesional.*

TEMARIO

MÓDULO 1

Concept Art 1: Diseño de Personajes

Este módulo se centra en la creación de personajes para videojuegos y cine. Comenzaremos con la anatomía humana, donde aprenderemos los principales grupos musculares, proporciones, movimiento. Trabajando a línea, mancha y silueta, cada alumno explorará diferentes estilos para que de con el que más se adapta a sus preferencias y necesidades, desde los bocetos iniciales hasta un acabado final pulido.

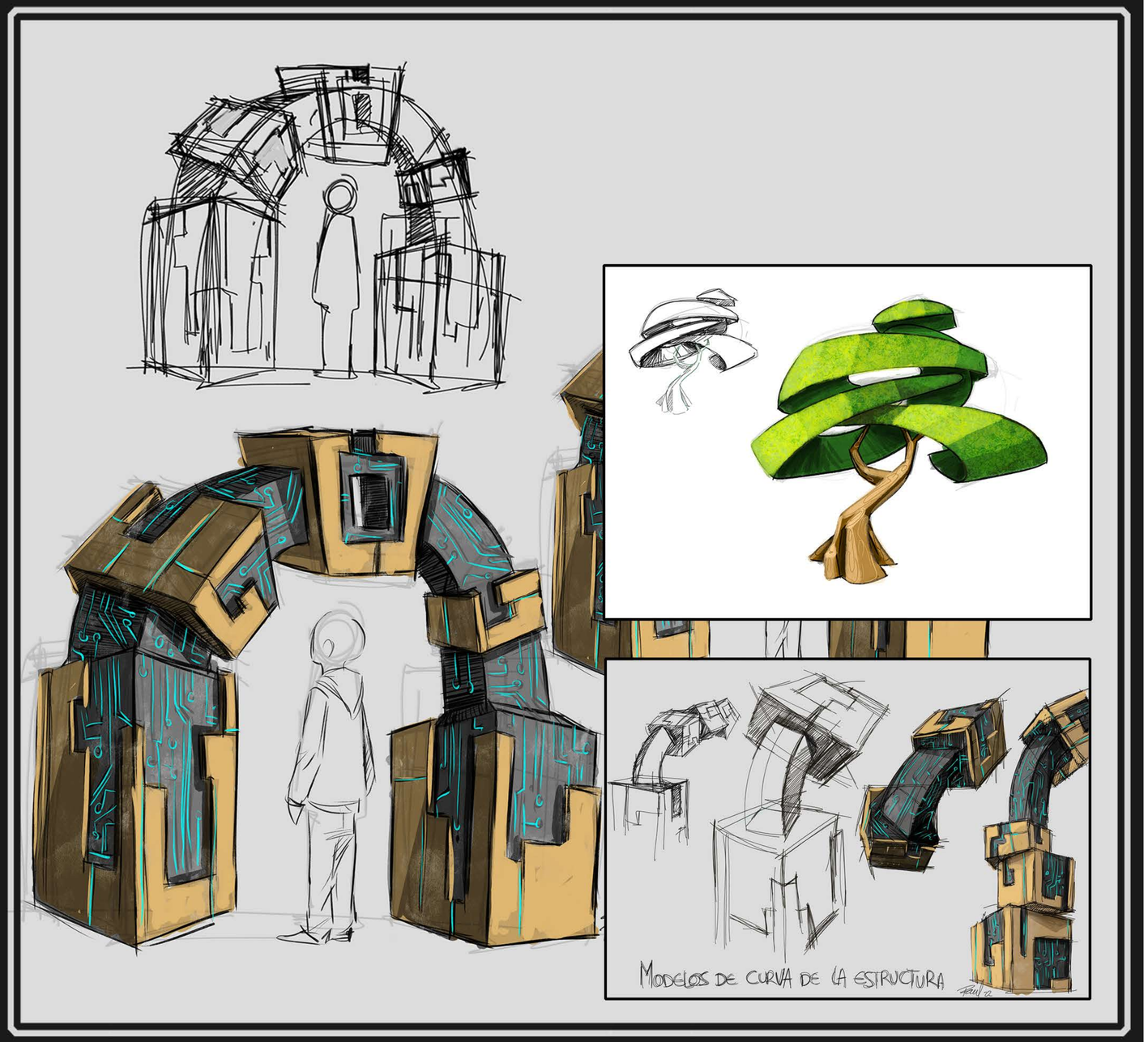
Desarrollaremos otros conceptos necesarios como el desarollo de props, armas, vestuario y storytelling a través de la pose y las expresiones faciales y nos iniciaremos en el diseño de criaturas, vehículos y robots.

Daremos los primermos pasos también en el manejo de los software 3D de Daz3D y Blender, que podrán aplicarse de manera opcional para facilitar y acelerar el proceso de trabajo.

TRABAJAREMOS:

- Photoshop: Interfaz, herramientas y pinceles.
- Anatomía, volúmen y proporciones.
- Diseño de personajes (línea, mancha y silueta).
- Diseño de props y armas.
- Diseño de vestuario y armaduras.
- Diseño de criaturas.
- Diseño de vehículos y robots.
- Iniciación a Blender y Daz3D

Trabajo de nuestra alumna Irati Fernández Sáez de Viteri



TEMARIO

MÓDULO 2

Concept Art 2: Environment Design (Entornos y ubicaciones)

El **diseño de entornos** no se limita a la creación de “fondos”. Nuestra labor como concept artist será la de crear mundos y entornos a través de los que sintamos que podemos movernos y que generen una sensación de “viaje”.

En este módulo nos adentraremos en la perspectiva y la composición para crear entornos llenos de vida, tanto zonas naturales como urbanas e interiores. Partiendo del thumbnail en blanco y negro para crear las primeras composiciones y sensación de profundidad hasta el acabado a color.

TRABAJAREMOS:

- Perspectiva.
- Thumbnails en blanco y negro.
- Profundidad y perspectiva atmosférica.
- Elementos naturales y aquitectónicos.
- Color e iluminación: atmósfera y “mood”.
- Matte Painting

TEMARIO

MÓDULO 3

Ilustración Digital

La **ilustración** tiene tantas aplicaciones como puedas imaginar, desde splash arts para videojuegos hasta el marketing, pasando por el mundo editorial y el de los juegos de mesa y de cartas.

Esta disciplina engloba un poco de todos los conceptos de los dos módulos anteriores, conceptos que aplicaremos para crear imagenes impactantes y dinámcias llenas de color.

TRABAJAREMOS:

- Teoría del color.
- Composición.
- Storytelling.
- Referencias: su importancia y correcto uso.
- Thumbnails: la importancia del boceto.
- Texturas y materiales.
- Formatos y exportación.

TEMARIO

MÓDULO 4

Proyecto y creación del portfolio

Este último módulo, que trabajaremos paralelamente a los otros tres, se enfocará en que cada alumno desarrolle un proyecto personal y/o portfolio adaptado a sus intereses y estilo con el objetivo de dar sus primeros pasos en el mercado laboral en el área que prefiera.

Trabajo de nuestro alumno Asier Fernández Garay

Trabajo de nuestra alumna Bea Franco Vergara

Trabajo de nuestro alumno Brando Buñay Medina

METODOLOGÍA

Nuestra metodología es de carácter principalmente práctico, basada en ejercicios constantes donde poner en práctica todo lo aprendido durante las clases teóricas, con entregas diarias de avances para realizar correcciones, siempre en común, ya que todos los alumnos pueden aprender de las correcciones que se realizan a sus compañeros.

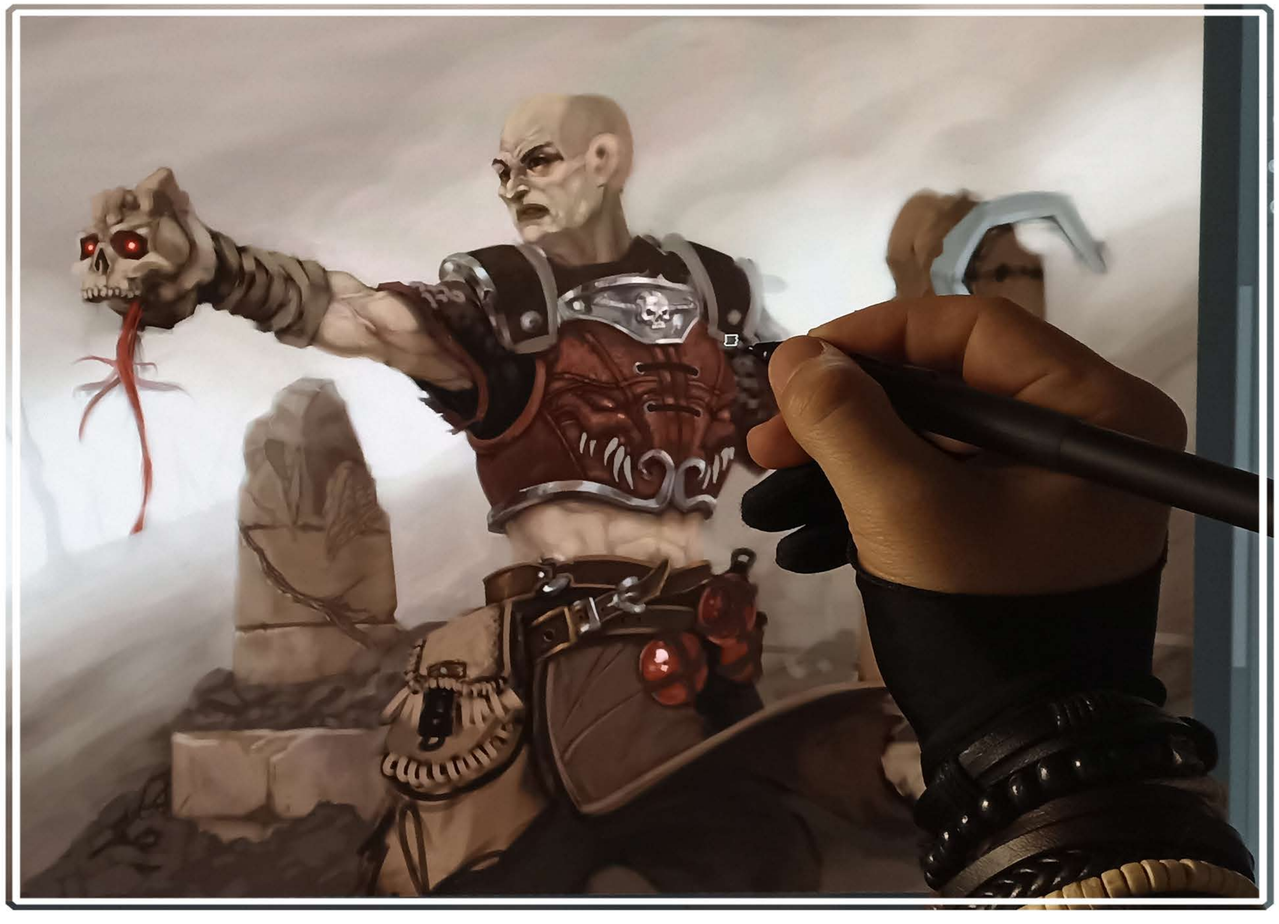
Habrá, además, entregas semanales de los ejercicios acabados, de forma que desarrollemos una disciplina de trabajo adaptada a los tiempos que podríamos encontrar en encargos reales del sector.

Se trata de un máster exigente donde simulamos ritmos de trabajo reales del sector para que cada alumno dé lo máximo posible de forma que una vez acabado el curso no solo haya mejorado, sino que haya adquirido una disciplina y rutina de trabajo que le facilite seguir desarrollándose como artista y adentrarse en la industria.

Pero es importante que os recordemos que el resultado de cada alumn@ depende mucho de la implicación y dedicación del mismo, por eso este curso está enfocado a gente con ganas no solo de aprender, sino de trabajar.

Para ello, los alumnos dispondrán en el aula de tabletas gráficas profesionales y ordenadores con los software que emplearemos, aunque se recomienda disponer de equipo propio en casa para continuar con los trabajos fuera de clase.

No obstante, sabemos que muchos preferís emplear vuestros iPads y Procreate. No hay problema, podéis traerlos y desempeñaros igualmente en clase, aunque siempre recomendamos emplear el material de la escuela.



REQUISITOS

- No pedimos formación previa de ninguna clase. Hemos tenido alumnos que han comenzado con niveles muy variados, tanto procedentes de otras formaciones como autodidactas.
- Recomendamos tener algo de experiencia dibujando para sacar el máximo partido al máster.
- Antes de empezar, os pediremos que nos mandéis un portfolio o una muestra de vuestros trabajos más recientes para que podamos ver vuestro nivel y asesoraros.
- Nuestro requisito más importante son las ganas de trabajar. La mejora solo se consigue con constancia y trabajo duro y los ritmos de trabajo que empleamos simulan los de un sector exigente, por lo que buscamos gente dispuesta a dar lo mejor de sí misma.

¿Qué tipo de alumno buscamos?

- Las personas con formación artística previa que busquen perfeccionar sus habilidades o quieran especializarse para trabajar para el sector de los videojuegos, cine, juegos de mesa, juegos de cartas o el mundo editorial son perfectas para este máster.
- No obstante, si no cuentas con formación previa pero cuentas con experiencia dibujando, en este máster aprenderás lo necesario para llevar tu arte al siguiente nivel.
- Toda aquella persona con inquietudes artísticas que busque aprender a ilustrar y diseñar personajes y entornos alucinantes.

PRECIO

- **5100 €** (MATRÍCULA INCLUIDA)
- Matrícula: 1500€

Formas de Pago

- **Pago Único:** El importe de la matrícula (1500€) se abonará en el momento de realizar la misma en concepto de reserva de la plaza. El restante deberá abonarse antes del 1 de Octubre. Esta opción cuenta con un **3% de descuento**.

- **Pago Fraccionado:** El importe de la matrícula (1500€) se abonará en el momento de realizar la misma en concepto de reserva de la plaza. El restante se dividirá en tres pagos equitativos en los meses de Octubre, Enero y Abril.

Descuentos y Becas

Matriculación temprana

Matricúlate antes del 1 de Junio y obtendrás un **5% de descuento**.
Este descuento es acumulable al descuento por Pago Único.

Descuento para alumnos y exalumnos

Si ya estás cursando alguno de nuestros másters o cursos o los has cursado anteriormente, obtendrás un **7% de descuento**.
Este descuento es acumulable al descuento por Pago Único.

BECA CMYK

En Escuela CMYK ofrecemos **5 Becas** de hasta **1000 €** para realizar nuestro Máster en Ilustración y Concept Art Presencial.

Si quieres optar a una de estas plazas, consúltanos o envía tu solicitud a **info@escuelacmyk.com** y te indicaremos los requisitos y el proceso a seguir.

Plazo límite para presentar la solicitud: **15 de Abril.**

Esta beca es compatible con el descuento por Pago Único.

Por qué formarte en Escuela CMYK

Grupos Reducidos

En Escuela CMYK mantenemos grupos reducidos por aula para asegurarnos de que podamos dedicar a cada alumno una atención apropiada.

Las Clases Quedan Grabadas

Las clases quedan grabadas y a disposición de los alumnos para que puedan repasarlas las veces que necesiten durante la duración del máster y los 6 meses posteriores a su finalización.

Buscamos sacar todo tu potencial

Esta es una profesión para la que hay que trabajar duro, por ello mantenemos un ritmo de trabajo exigente para que des lo mejor de ti y desarrolles todo tu potencial.

Equipo Cercano

En Escuela CMYK nos enorgullecemos de nuestro trato cercano y nuestro equipo estará ahí para ayudarte en lo que necesites.

ESCUELA CMYK

FORMACIÓN EN ARTES DIGITALES Y TRADICIONALES

ESCUELACMYK.COM
INFO@ESCUELACMYK.COM
+34 688 72 61 29