

# CONCEPT ART



**escolajoso**  
CENTRE DE CÒMIC | ARTS-VISUALS



# 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 día a día utilizan los profesionales del sector para finalmente lograr 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 completamente digitales (Photoshop, Zbrush, etc.)

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, cortinillas, anuncios publicitarios o para Internet con miras a un desarrollo artístico y/o comercial.

La formación se completa con aproximación al sector profesional con encuentros y entrevistas con estudios de animación y videojuegos, contacto con profesionales del sector, etc.



## DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS

En el curso mantenemos como columna vertebral educar la percepción visual por medio de su esencia que son 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 5 bloques pedagógicos: Dibujo al natural, Dibujo de creación, Color, Narrativa 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.

## **DIBUJO DEL NATURAL**

El Dibujo es el primer paso del curso. Abriremos 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**

El color, donde estudiamos 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.

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

## **LENGUAJE VISUAL**

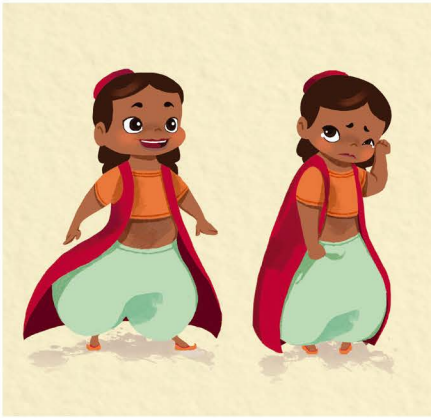
Todas las herramientas anteriores son narrativas, aunque no seamos conscientes de cada detalle. El lenguaje audiovisual, es la vía que las aglutina, y por medio de la cual, nos comunicamos en este entorno creativo. Conoceremos sus códigos y la aplicación de los mismos.

En esta asignatura vemos la composición como 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 comparando sus diferencias y similitudes. Aquí estudiamos la herramienta del storyboard, como matriz y núcleo de una producción audiovisual, de la que se desprenden las demás fases de producción.

## **ESCULTURA DIGITAL 3D**

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



### INSCRIPCIÓN

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

Entrevistas personales y selección de alumnado mediante book (portafolio).

El book presentado deberá contener los siguientes apartados:

- Dibujo al natural (Modelo, paisajes, animales...)
- Diseño de personajes
- Apartado libre (trabajos personales seleccionados por el propio alumno)

El book deberá tener un mínimo de 10 páginas y un máximo de 20.

### TITULACIÓN

Diploma propio del centro.

### SALIDAS PROFESIONALES

- # Diseñador de personajes
- # Diseñador de fondos, decorados y “props”
- # Dibujante de “storyboard”
- # Dibujante de “layouts”
- # Ilustrador “matepainting”

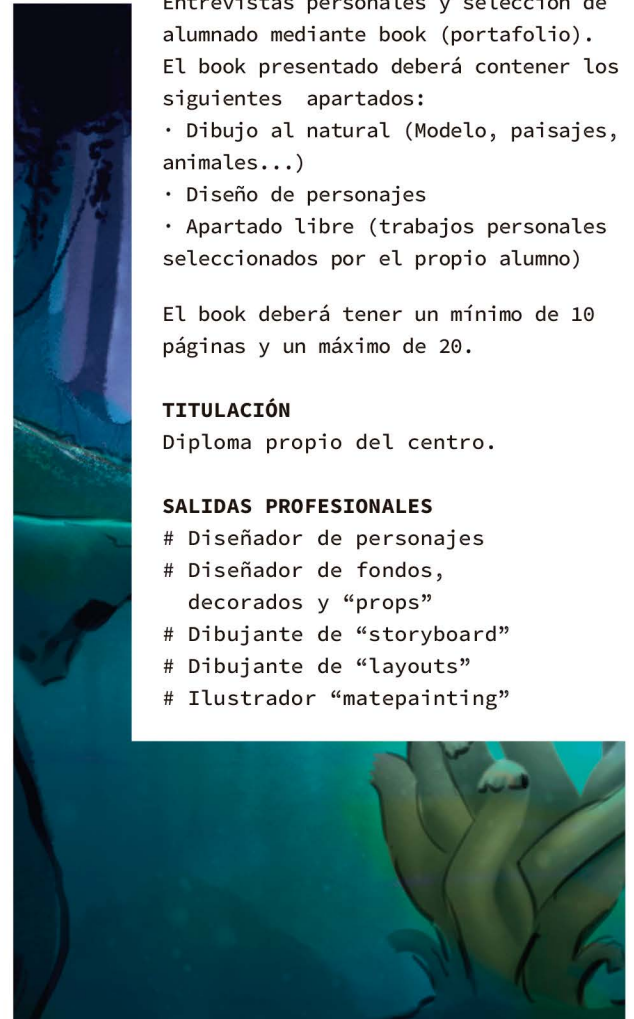


### PROFESORADO

El curso pone al frente del programa regular, 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 masterclass completarán la oferta formativa.

### DURACIÓN DEL CURSO

Un único curso de 12 meses en horario de lunes a viernes.



# 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](mailto:info@escolajoso.com) · [www.escolajoso.com](http://www.escolajoso.com)



Empresas y entidades colaboradoras:

