

# Concept art y Producción Digital



Máster · 2 años · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres por año.  
 Curso académico: de octubre a julio. Diplomatura: privada.  
 Titulación: Concept Artist - Characters & Environment Designer  
 Horarios: lunes a viernes, mañanas, de 10 a 14h o tardes de 16 a 20h.

Precio del curso con matrícula incluida: 6.950 €

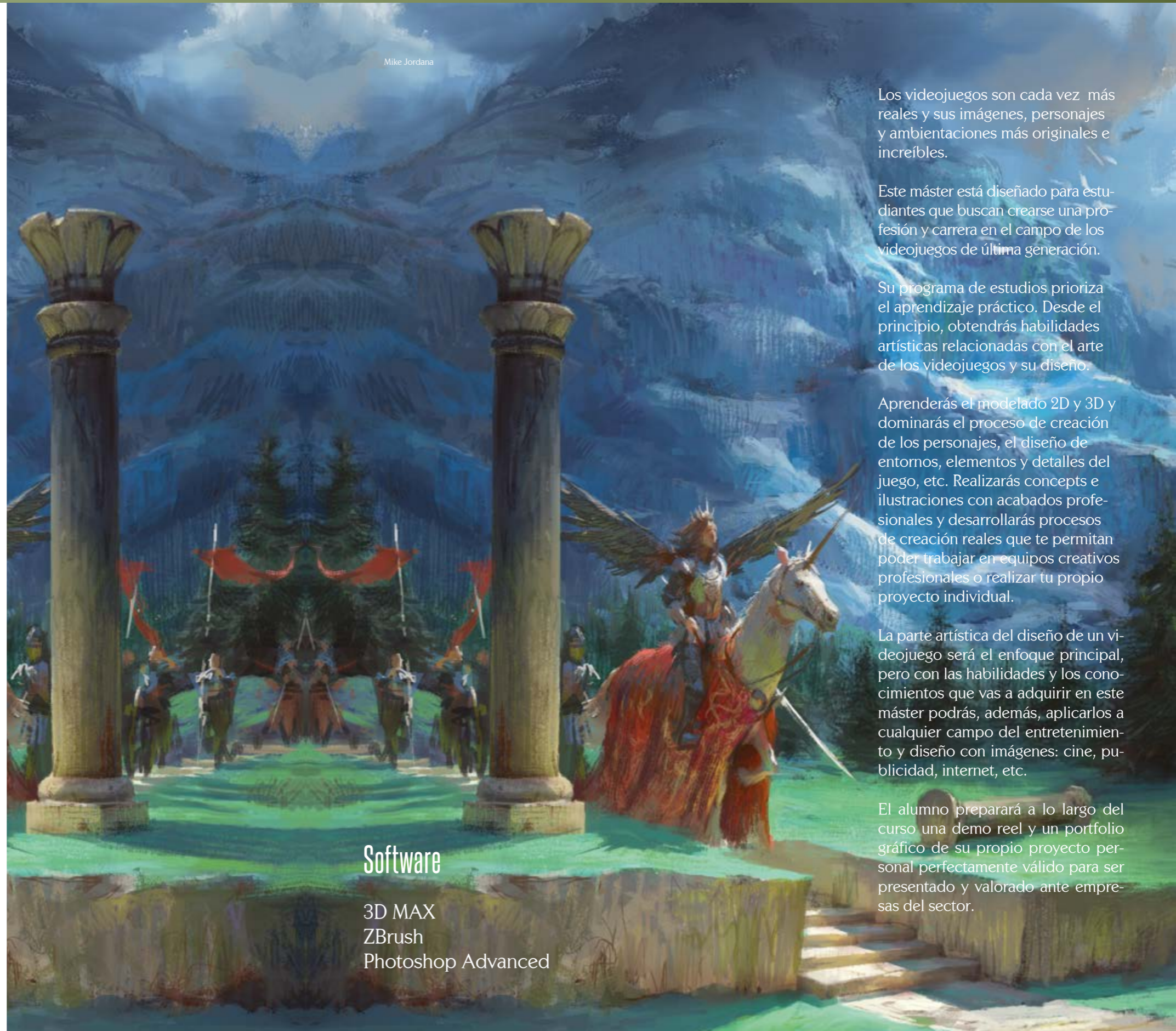
Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6.742 €

Precio fraccionado: matrícula: 1050 € / mensualidad: 590 €/mes

Para el segundo año se incrementará a estos precios el IPC

Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro



Los videojuegos son cada vez más reales y sus imágenes, personajes y ambientaciones más originales e increíbles.

Este máster está diseñado para estudiantes que buscan crearse una profesión y carrera en el campo de los videojuegos de última generación.

Su programa de estudios prioriza el aprendizaje práctico. Desde el principio, obtendrás habilidades artísticas relacionadas con el arte de los videojuegos y su diseño.

Aprenderás el modelado 2D y 3D y dominarás el proceso de creación de los personajes, el diseño de entornos, elementos y detalles del juego, etc. Realizarás concepts e ilustraciones con acabados profesionales y desarrollarás procesos de creación reales que te permitan poder trabajar en equipos creativos profesionales o realizar tu propio proyecto individual.

La parte artística del diseño de un videojuego será el enfoque principal, pero con las habilidades y los conocimientos que vas a adquirir en este máster podrás, además, aplicarlos a cualquier campo del entretenimiento y diseño con imágenes: cine, publicidad, internet, etc.

El alumno preparará a lo largo del curso una demo reel y un portfolio gráfico de su propio proyecto personal perfectamente válido para ser presentado y valorado ante empresas del sector.

## Software

3D MAX  
 ZBrush  
 Photoshop Advanced

Primer año

**Módulo 1**  
Creación de personajes

En esta asignatura exploraremos los recursos y las estrategias utilizadas por los artistas profesionales para crear elementos, escenarios, personajes y dibujarlos con soltura y rapidez. Aprenderemos a utilizar toda nuestra imaginación para crear y resolver cualquier idea o desarrollo conceptual que queramos realizar.

**Módulo 2**  
Anatomía y dibujo del natural

El dibujo de la anatomía humana es imprescindible para dominar cualquier arte, ya sea clásico o digital. Trabajaremos esta especialidad apoyándonos en modelos de posado. Haremos especial empeño en la comprensión y aplicación de conceptos empleados en el análisis de la forma, la construcción, el encaje y el volumen.

**Módulo 3**  
Animación con 3D Max I

Es el software más utilizado en la creación de videojuegos y películas de animación. Contiene herramientas especializadas para los desarrolladores de juegos, creadores de efectos visuales, diseñadores de gráficos de movimiento y otros profesionales de la creatividad que trabajan en el diseño de medios.

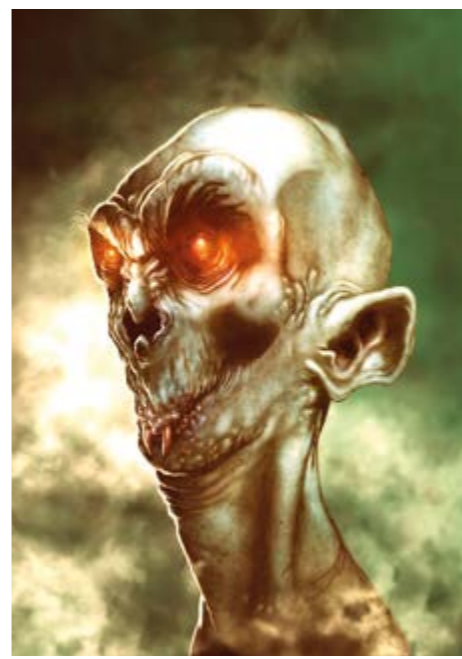


Especialidades Gráficas

- Dibujo profesional
- Concept Art
- Animación 3D
- Animación para videojuegos
- Ilustración digital
- Escultura

**Módulo 4**  
ZBrush

Es un programa de diseño en 3D con técnicas exclusivas de dibujo pintura y escultura digital. Uno de los programas más utilizados en la industria cinematográfica y del entretenimiento.



**Módulo 5**  
Adobe Photoshop I

Es el software imprescindible para cualquier creativo. Una aplicación informática para trabajar como si estuvieras delante de un lienzo, que te ayudará en la edición, el retoque y la pintura de imágenes.

**Módulo 6**  
Escultura

Modelar figuras tridimensionales nos dará facilidad para representar dibujos sobre un papel, un lienzo o una pantalla de ordenador. Utilizaremos pasta de modelar resinas y plastilinas profesionales.



Axaro Jiménez

Jesús González

Oscar M. Salomón

Segundo año

**Ps** Módulo 1  
Adobe Photoshop II

Avanzaremos en nuestros conocimientos en este software practicando diversas posibilidades gráficas, orientadas de manera más profesional a la Ilustración Digital y al Concept Art.

**3** Módulo 2  
Animación con 3D Max II

Mejoraremos nuestras habilidades en este programa a un nivel avanzado. Profundizaremos hasta las últimas posibilidades de la herramienta desarrollando animaciones increíbles.



Daniel Herrera



Jesús Gonzalo



**🔍** Módulo 3  
Anatomía Creativa Fantástica

Conocer la anatomía humana es fundamental para poder dibujar personajes correctamente. Partiendo del conocimiento óseo y muscular aprenderemos a deformar el volumen, formas y estructuras hasta llegar a crear cualquier ser, criatura o personaje fantástico que surja de nuestra imaginación, y poder así dotarle de personalidad, detalles, texturas y acabados lo más realistas y creíbles posibles.



Jose Moreno Carrón



Oscar M. Salomon

# ESDIP\_

Santa Engracia, 122  
28003 Madrid  
España.  
T. 913 994 639

Magallanes, 25  
28015 Madrid  
España.  
T. 915 932 230

Joaquin María López,5.  
28015.Madrid. España.  
T. 910052630

info@esdip.com  
www.esdip.com

# ESDIP\_ BERLIN

Grünberger Str. 48b  
10245 Berlin  
Alemania  
T. +49 176 3299 7287

hi@esdipberlin.com  
www.esdipberlin.com

# THE BEAT#7 ESDIP\_

Santa Engracia, 122  
28003 Madrid  
España.  
T. 913 994 639

www.thebeat7.com  
hi@thebeatseven.com



Mike Jordana

# ESDIP\_

ESCUELA DE ARTE  
www.esdip.com 2018/19