

Concept Art, creación de personajes junto a sus objetos y entornos para animación y videojuegos

📅 Octubre 2022 - marzo 2023

Inscríbete



Fechas:

Del 17 de octubre al 13 de marzo, los lunes

Presencial



Horario:

de 9:00 a 14:15 h.

Inscríbete

100% subvencionado

Dirigido a:

- Desempleados/as.
- Trabajadores/as en situación de ERTE.
- Trabajadores/as por cuenta ajena.
- Autónomos/as.

PROGRAMA

- Módulo 1: Interpretación de guiones cinematográficos, GDD (Game Design Document) y otros formatos de documentación.
- Módulo 2: Búsqueda y negociación del concepto visual global.
- Módulo 3: Estudio del color.
- Módulo 4: La luz en el concept art.
- Módulo 5: Diseño y creación de personajes.
- Módulo 6: Diseño y creación de entornos.
- Módulo 7: Diseño y creación de objetos.
- Módulo 8: Formatos de entrega y documentación (biblia gráfica).

INFORMACIÓN GENERAL

Objetivo

Diseñar las primeras versiones gráficas de personajes, entornos y objetos de una producción de animación y/o videojuego.

Requisitos básicos

Bachiller o equivalente, FP Grado Medio.

Son necesarios conocimientos de dibujo e ilustración.

Requisitos preferentes

Se valorarán conocimientos de software de dibujo (Photoshop o similar)

Información de interés

Curso dirigido preferentemente a personas desempleadas.

Se impartirán durante la formación del curso 10 horas de digitalización.

En función del número de inscripciones y del perfil de los/as candidatos/as, el centro podrá realizar una prueba de conocimientos relacionados con el curso y/o solicitar algún documento adicional como información complementaria y así poder seleccionar un grupo lo más homogéneo posible.

Posibilidad de prácticas en empresas de Navarra.

**Fechas:**

Del 17 de octubre al 13 de marzo, los lunes

**Número de sesiones:**

86

**Horario:**

de 9:00 a 14:15 h.

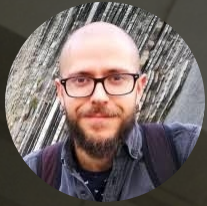
**Número de horas:**

426

**Presencial**

Club de Marketing de Navarra

Profesorado



Jésús Ramírez

- Licenciado en Bellas Artes, Universidad de Granada.
- Máster de Ilustración y Cómic, Escuela de diseño y artes visuales.
- Formación en diseño visual para animación, videojuegos y proyectos de VR en 3D-CGI.
- Formación en Concept Art para producciones de animación y videojuegos.
- Actualmente docente en grado de Animación 3D y VFX y grado Diseño Gráfico, Centro Superior de Diseño Creanavarra.



Itziar Reparaz

- Licenciada en Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- Posgrado en ilustración creativa, Escuela EINA de Barcelona.
- Ilustradora.
- Profesora de arte en la academia Trazos de Pamplona.



Uxue Azkona

- Licenciatura en Comunicación Audiovisual, Universidad Complutense de Madrid.
- Diplomada en Ilustración, Publicidad y Diseño (ESDIP).
- Ilustradora freelance.
- Dirección de arte del cortometraje 2D "Amanece la Noche más Larga" en 2021.
- Actualmente Directora de arte residente en Dr. Platypus & Ms. Wombat.



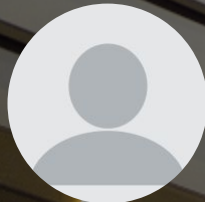
Paco Ramos

- Máster de investigación en prácticas artísticas y visuales, Facultad de Bellas Artes de Cuenca.
- Diplomado en anatomía artística, Escuela San Carlos, Mexico D.F.
- Diplomado en diseño gráfico y multimedia, Escuela de arte de Granada.
- Técnico Superior en grabado y técnicas de estampación, Escuela de arte de Pamplona.
- Freelance ilustración, diseño y arte visual.
- Profesor de manualidades.



Javier Celay

- Licenciado en Comunicación Audiovisual
- Fundador de la productora Visual Creative
- Montador y director de cine y televisión
- Periodista Freelance



Eneko Salaberria

- Grado Superior en diseño gráfico y producción editorial, Urnieta Salesiarrak.
- Fundador y responsable de Dixidu Diseinu Grafikoa.
- Responsable Editorial 1545.



Iker Ibero

- Grado de diseño y desarrollo de videojuegos, Centro Superior de Diseño de Navarra.
- Máster en animación 3D y efectos visuales, en CENTA.
- Socio fundador Virtualan.es - Patrimonio Virtual & Musealización.
- Profesor Modelado 3D en Creanavarra Centro Superior de Diseño.
- Profesional en modelado 3D para videojuegos y efectos visuales para Cine, Tv y publicidad.



Íñigo Tobes Bardi

Diseñador gráfico, ilustrador y creativo. Ha desarrollado diferentes proyectos creativos vinculados a diseño de producto, maquetación y artes gráficas. Su especialidad en tipografía le dan una gran versatilidad a la hora de enfrentarse a proyectos con texto e imagen, ofreciendo soluciones eficaces de ilustración y maquetación. Combina su trabajo como diseñador con la docencia en el Grado universitario de Diseño Gráfico.

INSCRIPCIONES

 100% subvencionado



Para más información:

948 290155

Inscríbete