



Arte conceptual para producciones de animación y videojuegos

CURSO COFINANCIADO POR EL SERVICIO NAVARRO DE EMPLEO Y MINISTERIO DE EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL

DENOMINACION

Arte conceptual para producciones de animación y videojuegos

NÚMERO DE CURSO

IMSV08EXP

DURACION

342 HORAS

MODALIDAD

PRESENCIAL

FECHAS DEL CURSO

Del 06 de septiembre al 21 de diciembre
De lunes a viernes de 9:15h a 14:30

29/11 fiesta y puentes y festivos, 21/12 media jornada

INSCRIPCIONES

Escríbenos a vanessa.finol@rodoia.com

Llámanos al 689 40 28 45

LUGAR DE IMPARTICIÓN

Rodoia Pamplona:

Avenida Marcelo Celayeta 75, Nave C3, 2º planta, 31014 Pamplona

OBJETIVO

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

DIRIGIDO A

Prioritariamente desempleados

CONTENIDO

Módulo 1:

Denominación: Interpretación de guiones cinematográficos, GDD (Game Design Document) y otros formatos de documentación.

Objetivo:

Interpretar correctamente la estructura de un guión y de un GDD (Game Design Document), además de otros formatos de documentación de proyecto, para su correcto análisis y localización de los puntos clave.

Duración: 10 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Psicología de los personajes.
- Props u objetos móviles y estáticos importantes.
- Entornos principales.
- Puntos de clave de guión que merecen un tratamiento de luz y color específico.

Módulo 2:

Denominación: Búsqueda y negociación del concepto visual global

Objetivo: Equilibrar la calidad del proyecto con el presupuesto disponible.

Duración: 30 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Balance entre la realidad presupuestaria de la producción y la calidad que se busca.
- Estilos visuales que aprovechen al máximo el potencial del proyecto.
- Diferencias entre gráficos realistas y cartoon, entre 3D y 2D, tanto en videojuegos como en animación para diferentes contenidos y presupuestos.
- El mejor estilo para la técnica y el contenido de la producción investigando en diferentes disciplinas artísticas.
- Documentación en la presentación de propuestas sólidas para un inicio de producción.

Módulo 3:

Denominación: Estudio del Color

Objetivo: Crear un color script o guión de color que resuma la intención emocional de una producción.

Duración: 30 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Interpretar y usar el color en el cine
- Creación de paletas propias principales para un proyecto

- Creación de la paleta de color específica por personaje y entorno.
- Detección de los puntos claves de tensión y relax en un guión, y a poner énfasis en los mismos a través del color apropiado.

Módulo 4:

Denominación: La luz en el concept art

Objetivo: Analizar y utilizar el valor narrativo de la luz a la hora de reflejar intención narrativa en las ilustraciones o conceptos.

Duración: 36 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Desglose del color script
- Uso de la luz en la ilustración para enfatizar la personalidad de los protagonistas
- Uso de la luz en la ilustración para enfatizar los momentos claves de la historia.

Módulo 5:

Denominación: Diseño y creación de Personajes

Objetivo: Diseñar y crear personajes estilo cartoon en 3D.

Duración: 100 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Giros 360 de personajes
- Expresiones de personajes
- Poses específicas de personajes según su personalidad.
- Guía de alturas.
- Do's y Dont's (cosas que no debemos hacer con los personajes).
- Posibilidades de construcción de personaje según presupuesto.

Módulo 6:

Denominación: Diseño y creación de entornos

Objetivo: Crear atmósferas desde una perspectiva narrativa, integrando los requerimientos de departamentos de modelado/texturas, VFX y animación.

Duración: 100 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- El alumno aprenderá a construir entornos sencillos o sofisticados según la producción lo marque.
- Economizar en uso de FX (agua, partículas) en entornos.
- Concept Art para modelado en bajo poligonaje (Identificar límites y posibilidades del modelado en bajo poligonaje).

Módulo 7:

Denominación: Diseño y creación de objetos

Objetivo: Crear objetos estáticos y dinámicos (props) creíbles.

Duración: 80 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Búsqueda de elementos de estilo para mantener la coherencia y la diferenciación en la producción.
- Objetos estáticos y dinámicos (props).
- Trucos para crear una atmósfera creíble: proporciones y texturas.
- Aplicación de estos trucos en los objetos.

Módulo 8:

Denominación: Formatos de entrega y documentación (biblia gráfica)

Objetivo: Preparar la documentación (biblia gráfica) para una entrega adecuada.

Duración: 30 Horas

Contenidos teórico-prácticos:

- Requerimientos de la biblia gráfica de una producción
- El documento único con el estilo total de la producción.
- Los puntos clave visuales que permitirán al resto del equipo mantener la coherencia visual.
- Elaboración de una biblia gráfica.
- El diseño de personajes.
- El color script
- Diseño de entornos y claves para el diseño.
- Las formas básicas de la producción.
- La paleta de color del proyecto.