

Clase 01:

- Introducción al curso.
- Qué es el worldbuilding, o diseño de mundos.
- Relación entre el concept art y el worldbuilding, cómo crear mundos que sean creíbles.
- Herramientas que usaremos. (Referencias, escritura, dibujo, gestión de proyecto)
Ejercicio: Moodboard y referentes para nuestro proyecto personal.

Clase 02:

- Teoría de worldbuilding, proceso creativo de diseño de mundos.
- Análisis de ejemplos en profundidad para comprender los conceptos básicos.
Ejercicio: Escribir un documento con las bases de nuestro mundo.

Clase 03:

- Cómo definir la dirección artística de nuestro proyecto.
- Conceptos básicos del concept art.
- Concept art para diferentes targets.
Ejercicio: Creación de un brief de personaje, entorno, o prop en base a nuestro worldbuilding.

Clase 04:

- Etapa de iteración, o thumbnails.
- Cómo usar nuestras referencias.
- Diseño en torno a la funcionalidad
- Diseñar de forma analítica y coherente.
Ejercicio: Crear al menos cinco iteraciones / thumbnails en blanco y negro.

Clase 05:

- Teoría básica del color.
- El color en nuestra dirección artística.
- El color en nuestro worldbuilding, referentes históricos.
- Materiales.
Ejercicio: Crear al menos cinco variaciones de color.

Clase 06:

- Técnicas digitales para agilizar el workflow de concept art
 - Photobashing
 - Curvas de corrección.

Ejercicio: Aplicar al menos una de las dos en vuestro trabajo.

Clase 07:

- La ficha de personaje/escenario/prop: la importancia de saber cómo desglosar nuestro diseño.
- El turnaround.
- Nuestro mundo en movimiento.

Ejercicio: Creación de página de referencia (personaje o entorno)

Clase 08:

- Portfolio de concept artist.
- Diferencias entre videojuegos y animación.
- Consejos a futuro.

Ejercicio: continuar trabajando en nuestros proyectos. Resolver dudas.