



Máster
V-ART

960
HORAS

Master Avanzado en: Concept Art + Fundamentos en Anatomía + Armamento Para ilustración profesional

➤ ¡Bienvenido, te estábamos esperando! Hemos estado cocinando este máster con toda la ilusión del mundo para hacerte una propuesta espectacular. Un máster de ¡dos años de duración! en Ilustración, Concept Art, Anatomía y Armamento, en el cual aprenderás desde lo más básico a técnicas avanzadas y rodeado de profesionales que conseguirán hacer de ti un profesional con acabados excepcionales. ¡Sigue leyendo, que te va a gustar seguro!

➤ Nuestro máster, con una duración de 960 horas, es un compendio de lo que llevamos aplicando en nuestros cursos tradicionales durante años... ¡multiplicado por cuatro! Hemos aumentado horas y temario así como horas de práctica y sobre todo correcciones personalizadas para ofrecerte un producto que difícilmente encontrarás cerca. Dos años de formación donde encontrarás desde conceptos iniciales para construir una base potente de dibujo hasta las técnicas más avanzadas de representación. Planteado por asignaturas que se intercalan, podrás evolucionar en paralelo todas tus facetas y tanto tu productividad como tus acabados mejorarán exponencialmente. ¡Mira lo que hemos preparado para tí!

1. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

- Introducción a la ilustración y concept art.
- Anatomía y proporciones de figura humana.
 - Escala de grises.
 - Luz y color.
- Estudio de materiales y texturas.
 - Técnicas de renderizado.
- Manejo de Software gráfico.

2. PERSONAJES

- Diseño de personajes.
 - Creación y ficha de personajes.
- Técnicas de desarrollo de concepts (siluetas y formas).
- Personajes de estilo realista y *cartoon*.
 - Storytelling.
 - Expresiones.
- Hojas de modelo (model sheets) y turn around.
 - Acting.
- Técnicas digitales de entintado y color.

3. CRIATURAS

- Iniciación al dibujo de animales.
- Diseño de monstruos y mascotas de estilo realista y *cartoon*.
- Hojas de modelo (model sheets) y turn around.
 - Acting.



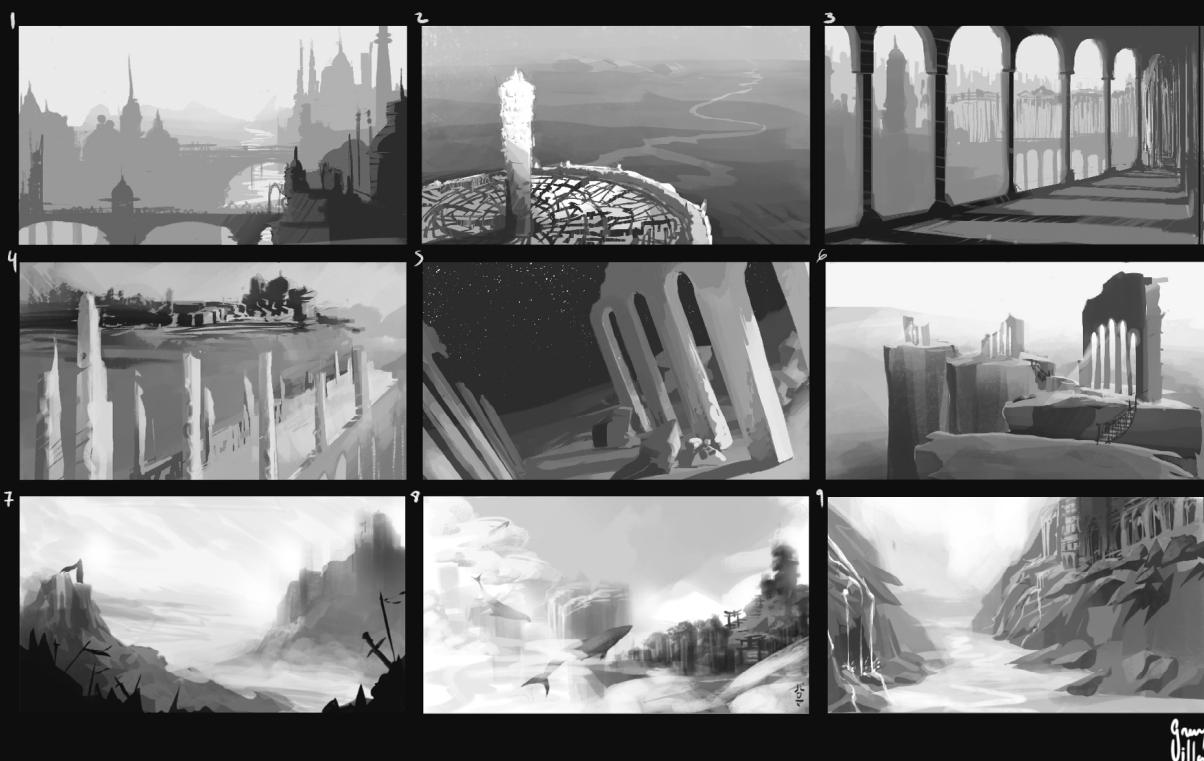
4. ENVIROMENTS

- Environments.
- Diseño de escenarios de estilo realista y *cartoon*.
- Perspectiva cónica.
- Composición.
- Thumbnails y color keys.
- Tileset.
- Diseño de props.

5. ILUSTRACIÓN

- Análisis de artistas y referencias.
- Técnicas y procesos de producción.
- Narrativa visual.
- Interacción de personajes.
- Filtros y tratamiento final de la imagen.

PROYECTO FINAL



1. FUNDAMENTOS BÁSICOS

- Tratamiento de línea: Presión y soltura.
 - Estructuras geométricas.
 - Perspectiva básica y malla.
 - Encaje y equilibrio de pesos.

2. TOMA DE PROPORCIONES PRINCIPALES Y EN DETALLE

3. GESTO Y MOVIMIENTO

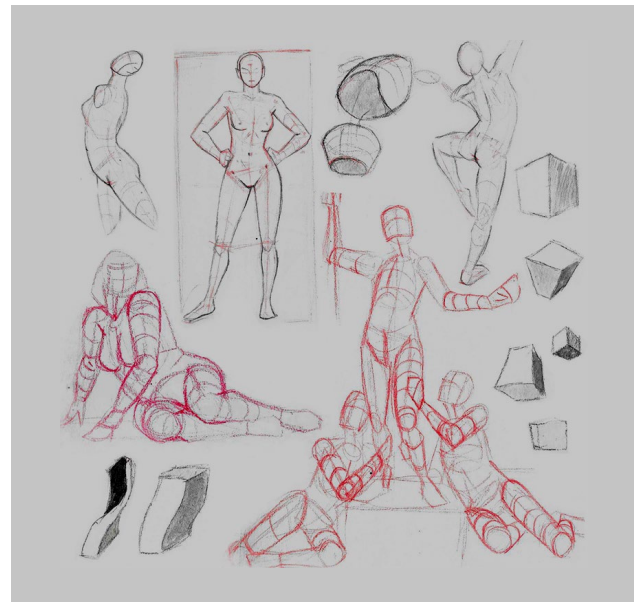
4. ANÁLISIS DE REFERENCIAS ÓSEAS Y MUSCULARES

5. ESTUDIO INTERNO

- Cráneo: Síntesis y modelado.
 - Columna y caja torácica.
 - Cadera y piernas.
 - Hombro y brazos.

6. ESTUDIO MUSCULAR

- Tronco, brazos, piernas, rostro.



7. DENSIDAD Y NATURALIDAD PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MASAS EXTERNAS

8. DIVERSIDAD Y PUNTOS CLAVE

9. MORFOLOGÍA A TRAVÉS DE LAS EDADES

10. EXPRESIONES FACIALES



1. INTRODUCCIÓN

- Diseño de armas funcionales, históricas y de fantasía.

2. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

- Carrera armamentística.
 - Relación entre arma, contexto histórico geográfico real y aplicación en entornos de fantasía.

3. CARACTERÍSTICAS Y EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

- Partes y piezas fundamentales: comunes y específicas.
- Soluciones para evitar errores comunes.
- Estudio de materiales asociados a la creación de armas.

4. ARMAS BLANCAS

- Armas de filo.
- Armas contundentes.
- Armas de asta.

5. ARMAS A DISTANCIA

- Armas arrojadizas.
- Armas de resorte.
- Armas de asedio a distancia.
 - Projectiles.



7. ARMAS DE FUEGO

- Armas cortas.
- Armas largas.
- Armas masivas.
- Projectiles.

8. ARMAS FUTURISTAS Y DE CIENCIA FICCIÓN

- Armas melé.
- Armas a distancia
- Efectos.
- Projectiles.

9. ARMAS COMO PROP PRINCIPAL

- Relación entre arma y personaje.
- Acting de personaje con armas y uso de las mismas.

12. RENDERIZADO ENTRE ARMA Y PERSONAJE

13. CREACIÓN DE PORTFOLIO DE ARMAS

PROYECTO FINAL

1. PERSONAJES

- Retrato realista:
Aplicaciones a diseño de personajes.
- Concept de evolución, desarrollo y storytelling.
 - Anatomía de morfologías específicas:
Niños y ancianos.
- Skills: Manejo de armas y poderes mágicos.

2. ENVIROMENTS

- Dibujo de arquitectura.
- Diseño de edificios y elementos arquitectónicos.
 - Apuntes de calle.
 - Diseño de Thumbnails: Exteriores.
 - Diseño de Thumbnails: Interiores.
- Anatomía vegetal: Dibujo de plantas.
 - Estudio de la flora del natural.
 - Diseño de plantas de fantasía.
 - Secciones modulares.

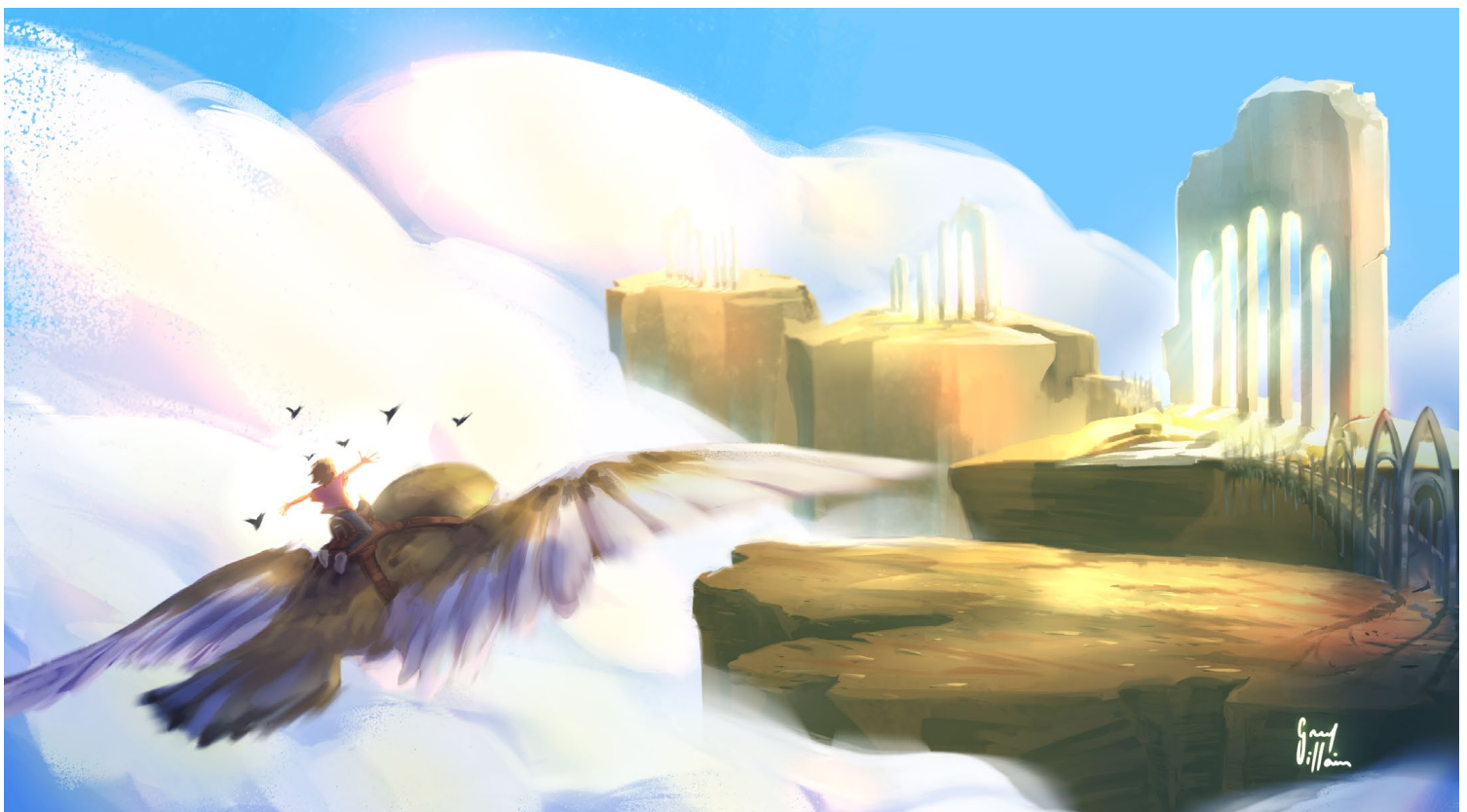
3. PROPS

- Diseño de mobiliario y pertenencias.
 - Diseño de vehículos:
Terrestres, aéreos y náuticos.
 - Vistas de objetos.
 - Diseño de indumentaria:
Funcionalidad e historia.
 - Desarrollo de dress up.

4. ILUSTRACIÓN

- Estilo pixelart.
- Spritesheets de personajes.
- Animación de sprites.

PROYECTO FINAL



1. REPASO FUNDAMENTOS

2. ANÁLISIS COMPARATIVO RESPECTO A SERES HUMANOS

3. DEFORMACIÓN DE ESTRUCTURAS GEOMÉTRICAS

4. CARACTERÍSTICAS ESENCIALES Y PUNTOS CLAVE

5. CUADRÚPEDOS

- Plantígrados, digitígrados y ungulados.

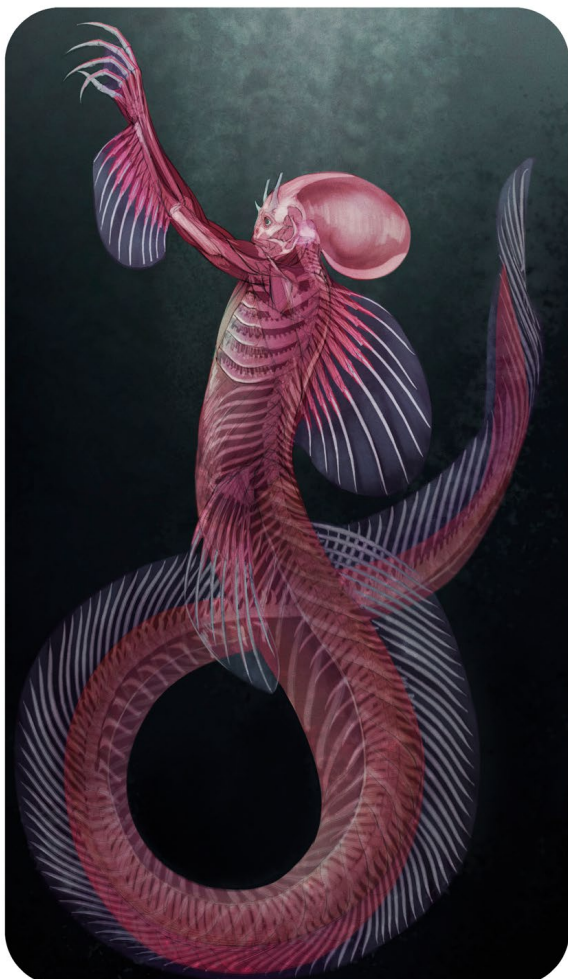
6. MARINOS

- Peces, mamíferos y crustáceos.

7. VOLADORES

- Membranosos y emplumados.

8. REPTILES E INSECTOS



9. ALTURAS Y DEFORMACIONES

- Tronco, brazos, piernas, rostro.

10. COLAS

- Merfolk y otros

11. ALADOS: PROPORCIÓN Y FUNCIONALIDAD

- Ángeles, pegasos, dragones, hadas, etc.

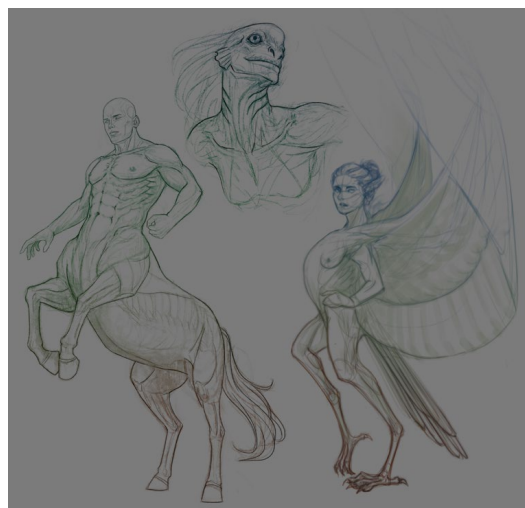
12. HÍBRIDOS

- Unión de conceptos de forma coherente.

13. INTERPRETACIÓN APLICADA A PRÓTESIS

14. VOLUMEN, COLOR TEXTURAS Y ACABADOS

PROYECTO FINAL



1. INTRODUCCIÓN

- Diseño de armaduras funcionales, históricas y de fantasía.

2. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

- Carrera armamentística.
- Relación entre armadura, contexto histórico geográfico real y aplicación en entornos de fantasía.
- Armaduras prehistóricas.
- Armaduras edad antigua.
- Armaduras edad media.
- Armaduras edad moderna.
- Armaduras edad contemporánea.
- Armaduras futuristas y ciencia ficción.

3. CARACTERÍSTICAS Y EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

- Partes y piezas fundamentales: comunes y específicas.
- Movilidad y anclajes de las protecciones.
- Soluciones para evitar errores comunes.
- Estudio de materiales asociados a la creación de armaduras.

4. CLASIFICACIÓN DE ARMADURAS

- Según su entorno geográfico.
- Según Materiales.

5. ARMADURAS PARA MONTURAS REALES Y DE FANTASÍA



6. RELACIÓN ENTRE ARMADURA Y PERSONAJE

- Turnaround.
- Layering: desde la indumentaria a la capa exterior.
- Diseño de un personaje y *dress up* completo.

12. RENDERIZADO Y ACABADOS

13. CREACIÓN DE PORTFOLIO DE ARMADURAS

