

# Másteres

## Concept art y Producción Digital

### Máster · 3 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 14 h.

Precio del curso con matrícula incluida: 7.150€

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6.935,5 €

Precio fraccionado: matrícula: 1100 € / mensualidad: 605€/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 de cualquier juego y producción digital. 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.



Elena Manzano

### Software


3D MAX  
ZBrush  
Photoshop Advanced  
Substance Painter



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.

**3** **Módulo 3**  
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.

 **Módulo 4**  
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.

**Ps** **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**  
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.



Ífigo Jiménez



Iván Serrano



Pablo Mestre



María Anisimova



Adrián Gimeno



## 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.

### **📖** Módulo 2 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

Diego Domínguez



Diego Domínguez

### **3** Módulo 3 3D Max II

En este segundo curso utilizaremos 3ds Max para profundizar aun más en el modelaje y la creación del “hard Surface” con el que crear modelos de alto poligonaje. Trabajaremos con diferentes motores de iluminación con los que crear renderizados profesionales, y aprenderemos a dominar y conocer técnicas indispensables como la creación de partículas o físicas naturales.

## Tercer año

### **🔧** Módulo 1 Producción de Videojuego

Durante este tercer año, el alumno pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en nuestro propio estudio de videojuegos “Esdip Games”. El primer trimestre estará dedicado al desarrollo de un proyecto en grupo junto a los programadores y game designers, que formará parte del workflow general de la producción. Al finalizar el trimestre se decidirá qué proyecto entra en producción durante el resto de año lectivo.

Durante el segundo y tercer trimestre el alumno participará en la realización del proyecto seleccionado, encargándose de las diferentes fases del grafismo y desarrollo visual del mismo, acompañado y dirigido por los profesores del estudio, todos ellos profesionales de amplia experiencia en el sector. El resultado final será un videojuego colectivo, que será su mejor carta de presentación y experiencia demostrable.

### **⚡** Módulo 4 Engines Gráficos

En este año conoceremos diferentes softwares y motores de renderizado para la integración óptima y profesional de todos nuestros trabajos. Trabajaremos la creación de materiales, iluminación y otras técnicas de optimización en motores como “Unity” y “Unreal”, además de aprender a integrar nuestros proyectos en “Sketchfab” o “Marmoset” .

### **🎨** Módulo 5 Substance Painter

Aprenderemos a manejar el programa de texturizado más usado actualmente en la industria y producción digital (cine, videojuegos, etc). Trabajaremos con “Smart Materials” y pintaremos nuestros “mapas de normales” así como otras técnicas de interés para modelos AAA.



Elena Manzano

# 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.  
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

# ESDIP\_ ANIMATION STUDIO

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

hi@esdipanimation.com  
www.esdipanimation.com



# ESDIP\_

ESCUELA DE ARTE  
www.esdip.com 2020/21

MON ROY.

Fernando Rubio - Monroy