

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Concept Art I

Curso: 1º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

La esencia de esta asignatura es desarrollar habilidades que permitan la visualización correcta de lugares y personajes imaginados siguiendo la forma de trabajo del mundo del videojuego. Al ser una asignatura anual, se divide en tres partes.

- La primera parte el alumno desarrollará habilidades básicas de dibujo necesarias en el concept art, tales como dibujo del natural, anatomía (tanto animal como humana), perspectiva, claroscuro y composición.
- En la segunda parte el alumno deberá desarrollar un lenguaje personal y único. Para ello nos apoyaremos y exploraremos técnicas tanto tradicionales como digitales. Además en este apartado desarrollaremos la creatividad mediante algunas técnicas tanto de dibujo como de relaciones de ideas. Así se desarrollará un carácter más creativo y expresivo.
- La tercera parte constará de crear un proyecto personal y darle movimiento a través de internet. Aprovecharemos las redes sociales tales como Facebook, twitter, blogs o portfolios online en páginas de videojuegos para comenzar un feedback con el público y empresas.

OBJETIVOS:

- Entender el uso del color, de las texturas y las estructuras, como elemento básico y fundamental a la hora de plasmar cualquier concepto o idea requerida en el videojuego.
- Comprensión correcta de la realidad y su posterior representación.
- Entender el dibujo como elemento básico para la construcción de ideas.
- Ser capaces de crear un portfolio original mediante los conocimientos adquiridos durante el curso.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

ANATOMÍA

FIGURA HUMANA Y ANIMAL

EXPRESIVIDAD

POSTURAS CORPORALES

EXPRESIÓN FACIAL

CLAROSCURO

PERSPECTIVA

COLOR

COMPOSICIÓN

TÉCNICAS CREATIVAS