

# ARTE PARA VIDEOJUEGOS

- DURACIÓN: 1 año
- MODALIDADES: Presencial u Online
- IDIOMA: Catalán y Castellano
- HORARIO: Lunes a Viernes de 16:00 a 20:00
- TITULACIÓN: Diploma

## DESARROLLO VISUAL

El desarrollo visual o concept art, forma parte del proceso de preproducción de todo videojuego. Te formamos en las habilidades artísticas principales y los recursos técnicos que necesitas para transformar tus ideas y borradores en ilustraciones fantásticas con apariencia creíble.

- Composición
- Simplicidad y formas gráficas
- Creación de universos propios
- Diseño de personajes
- Diseño de environments
- Diseño de props y vehículos
- Diseño de criaturas
- Composición
- Iluminación y atmósfera
- Transmitir emociones con el color
- Detalles y texturas
- Photobashing

## BLENDER (12 créditos)

En los últimos años, Blender está ganando terreno, convirtiéndose en uno de los softwares preferidos por los creadores de videojuegos 3D. Sin conocimientos previos de 3D, aprenderás lo necesario para modelar, iluminar, renderizar, animar personajes y crear assets con una calidad profesional. También podrás usar este completo programa como base inicial de tus ilustraciones de concept art y exportarlas a Photoshop para darles un acabado pictórico.

- Configuración de la interfaz
- Vertex, edges, faces
- Crear y manipular objetos
- Técnicas de modelado y sculpting
- Creación de un set
- Iluminación
- Materiales básicos
- Shading

## ANIMACIÓN 3D (12 créditos)

El 3D es la técnica más usada dentro de la animación actual. Te enseñaremos los procesos necesarios para crear un proyecto de animación 3D. Modelaje de personajes y props, rigging, animación, texturización y iluminación. Y como última etapa, haremos postproducción, tratamiento de efectos visuales y incorporación del sonido.

- Modelado de props y personajes
- Rigging
- Animación
- Iluminación
- Materiales básicos
- Generación de imagen: texturing y render
- Efectos visuales
- Composición
- Postproducción
- Render

## ZBRUSH (12 créditos)

Esculpe desde cero, con el programa de referencia en escultura digital. Empezando con la configuración básica de la interfaz, los pinceles y otras herramientas básicas, y terminando el curso con un dominio profesional de este increíble software.

- Pinceles
- Utilización de alphas
- Polygroups
- Highpoly
- Modelado anatómico
- Hard surface
- Topologías
- Hard Surface
- Retopología
- Módulo Substance Painter



## GAME DESIGN (12 créditos)

Esta asignatura te dará las pautas que necesitas para introducirte en el diseño de los videojuegos como Game Designer o para crear tu propio videojuego. Aprende las metodologías para elaborar mecánicas de juego, niveles, interfaces y definir el resto de aspectos del juego.

- Plataformas
- Jugadores
- Herramientas
- Recursos
- Diseño
- Componentes
- Tipos de juego
- Nomenclatura