

PRESENCIAL / ONLINE



EVAD

ESCUELA SUPERIOR DE VIDEOJUEGOS Y ARTE DIGITAL

MÁSTER

Arte 2D y Animación para videojuegos

De octubre de 2023 a diciembre de 2024



Arte 2D y Animación para Videojuegos

El aspecto visual es clave en un videojuego: es la capa más externa y el primer contacto con el jugador que comienza desde la visualización de una captura, video o publicidad. Una propuesta gráfica atractiva y de calidad creada a partir de una base sólida influye en el consumidor a muchos niveles, pero sobre todo en un mercado tan exigente como el actual, es decisivo para garantizar el éxito del proyecto.

Los procesos de creación de arte para videojuegos son distintos a los de otras industrias como el cine, la publicidad o la animación, es por eso que el arte para videojuegos requiere una formación específica. Los artistas de videojuego deben tener fundamentos sólidos para comprender las necesidades del medio y poder desarrollar con éxito su labor en el cada vez más competitivo sector de los videojuegos.



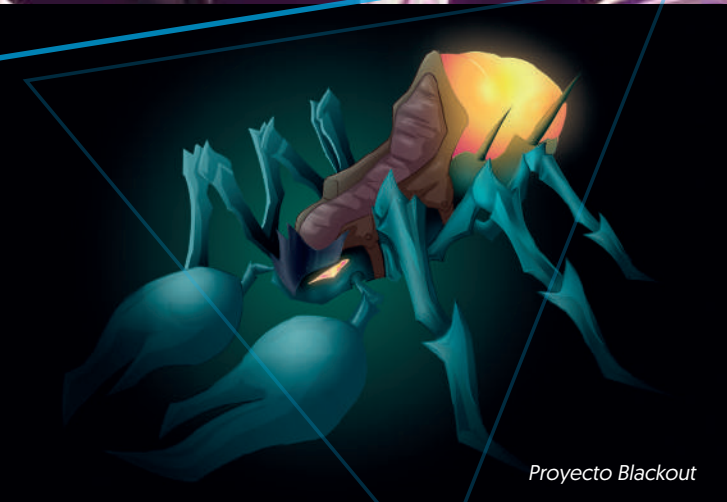
Proyecto Kaeru Sun



Proyecto Blackout



Proyecto Wall of Lies



Proyecto Blackout

Objetivos didácticos

1 ▽

El objetivo de este máster es convertirte en artista gráfico para videojuegos. Conocerás todos los procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de arte para videojuegos.

2 ▽

Desarrollarás tu capacidad para interpretar ideas, crear arte conceptual y diseñar elementos en distintos estilos gráficos como fondos, accesorios, entornos, efectos, vehículos, interfaces o personajes completos en diversas tipologías de juegos 2D y 3D.

3 ▽

Aprenderás a animar personajes, crear efectos especiales e implementarlos en proyectos de videojuegos originales y colaborativos los elementos que has creado y adaptarlos al motor de videojuegos Unity.

4 ▽

Te ocuparás de la dirección artística de proyectos de videojuegos desde la idea inicial hasta su ejecución. Serás responsable de la estética y todo lo relacionado con el aspecto visual y las sensaciones que transmite.

5 ▽

Desarrollarás un portfolio jugable de cinco proyectos de videojuegos que servirán para comenzar tu carrera profesional en el sector.

APRENDERÁS A



CALENDARIO

De octubre de 2023 a
julio de 2024



HORARIO

Lunes a jueves,
De 10:00h a 14:00h



DURACIÓN

566 horas lectivas

- ▶ Trabajar la dirección artística de un videojuego de manera integral
- ▶ Crear arte utilizable en videojuegos
- ▶ Diseñar personajes y accesorios
- ▶ Diseñar vehículos y escenarios
- ▶ Crear rotoscopias y conceptos útiles para el departamento 3D
- ▶ Usar avanzadas técnicas digitales de coloreado e ilustración
- ▶ Animar personajes en 2D
- ▶ Diseñar interfaces de juego (UI) con Adobe Illustrator
- ▶ Manejar como artista técnico el motor de juego Unity
- ▶ Texturizar modelos en 3D en Blender
- ▶ Trabajar en equipo con otros artistas, diseñadores y programadores
- ▶ Desarrollar 5 proyectos de videojuegos
- ▶ Crear el arte de tu propio videojuego desde la idea inicial a la entrega colaborativa
- ▶ Crear un portfolio y presentar tus trabajos

Programas utilizados



Contenidos

Fundamentos del arte

Perfeccionarás tu capacidad de dibujo y visión tridimensional. Trabajarás con Adobe Photoshop, el programa estándar de creación de arte digital y utilizarás sus herramientas en diferentes entornos.

Crearás gráficos vectoriales con Adobe Illustrator, lo que te permitirá diseñar arte sin ningún tipo de limitación de resolución. Aprenderás a controlar todos los aspectos relacionados con la dirección de arte para videojuegos.

Arte conceptual

Trabajarás con diseñadores codo con codo para convertir ideas en conceptos que sirvan para inspirar y como guía para la generación de arte 2D y 3D. Aprenderás técnicas y conceptos claves para el diseño de personajes, props, vehículos y entornos desde el briefing inicial hasta el acabado final pasado por todos los pasos intermedios. Crearás hojas de personajes y rotoscopias que serán usadas para crear arte 3D.

Producción de Arte para Videojuegos

Conocerás el flujo de trabajo, técnicas y elementos que se emplean en distintas tipologías de videojuegos para generar arte de videojuego. Aprenderás a adaptar y optimizar el arte para cada tipo de proyecto. Trabajarás en equipo con diseñadores, programadores y artistas para conocer cuáles son las necesidades de cada proyecto.

Diseño y Entornos y Fondos

El arte conceptual requiere un ingente labor de documentación para definir de forma creíble los elementos usados de forma concreta, pero también sirve para definir atmósferas y situaciones concretas dentro del juego. Aprenderás a diseñar y componer entornos usando distintas técnicas y niveles de representación y perspectiva.

Arte para Videojuego

En EVAD trabajamos con proyectos, y durante el máster crearás desde cero arte en diferentes estilos para los juegos en desarrollo en colaboración con otros másters, por lo que aprenderás a trabajar en equipo enfrentándote al proceso de desarrollo e implementación.

Interface

Analizarás documentos de diseño y bocetos de interfaces [wireframes] de los juegos en desarrollo para crear mockups de los interfaces hasta conseguir el arte final de los interfaces. Además trabajarás en la exportación y la implementación de dichos elementos de interfaz en el propio videojuego.

Animación 2D

Aprenderás los fundamentos de animación y concretamente de animación de personajes. Trabajarás con animación de sprites y también con animación de marionetas 3d en Unity a partir de despieces de personajes diseñados en Photoshop para integrarlos en todo tipo de proyectos.

Efectos Visuales

Los efectos visuales, y sobre todo cómo crearlos de forma eficiente para videojuegos, es un trabajo clave para lograr que los títulos brillen y destaquen facilitando la integración de personajes en el entorno y haciéndolo más vivos. Trabajarás también en el uso y creación de sistemas de partículas y todo tipo de técnicas para conseguir los efectos e iluminaciones sorprendentes.

Motor de juego e integración

Aprenderás a manejar el motor de videojuegos Unity para convertirte en artista técnico. De esta manera podrás crear además de importar y adaptar el arte que generes, crear entornos y colaborar en el desarrollo de juego de una forma más activa con el equipo de programación y arte 3D para comprender qué ajustes y adaptaciones necesita el arte para ser implementado en el videojuego.

Portfolio

En EVAD tenemos claro que la mejor tarjeta de visita de un artista es su portfolio. Trabajaremos contigo para no sólo crees el mejor arte posible, si no para que también lo presentes de una manera profesional y ordenada para causar la mejor impresión.

Trabajo de Fin de Máster (TFM)

El Trabajo Fin de Máster (TFM) es un proyecto grupal de los alumnos de los diferentes másters de EVAD [diseño, programación, arte 2D y arte 3D] cuyo objetivo es crear un prototipo de un videojuego.

Comenzarás a trabajar desde enero en la creación del TFM, siguiendo todos los pasos desde la idea matriz hasta su entrega en diciembre, y contarás con el equipo de profesores de EVAD durante todo el proceso para tutorizar y seguir el desarrollo. En este proyecto, además de artista, serás el responsable de la dirección artística del juego. El videojuego contará con distintas entregas durante el curso en las que se analizará la evolución del mismo y se trabajará para asegurar que el videojuego llegue a buen puerto.

Materiales promocionales y de marketing

En los diferentes proyectos, pero sobre todo en el TFM serás el responsable de definir y crear los materiales que se usarán para comunicar el videojuego en diversos medios, soportes o en redes sociales. Trabajarás en el diseño de materiales para la asistencia a eventos.

Prácticas

Realizarás dos meses de prácticas en empresas del sector, en las que formarás parte de la producción de un videojuego real.



Metodología

Formación presencial con metodología “*learning by doing*” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.



Requisitos

Necesaria entrevista personal con el director formativo de EVAD para evaluar los conocimientos y capacidades del alumno/a.



Salidas Profesionales

Artista conceptual, Artista Generalista, Texturizador, Grafista, Animador 2D, Ilustrador, Director Artístico, Diseñador de Personajes, entre otros.



Equipamiento

Estación de trabajo, software y tableta gráfica completamente incluidos.

PLAYSTATION FIRST

EVAD es un **centro PlayStation First**, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu **Trabajo Fin de Máster** en esta misma plataforma.



PlayStation.First

PROYECTOS DE ALUMNOS DE MÁSTER

YA DISPONIBLES EN PLAYSTATION 4 Y PLAYSTATION 5

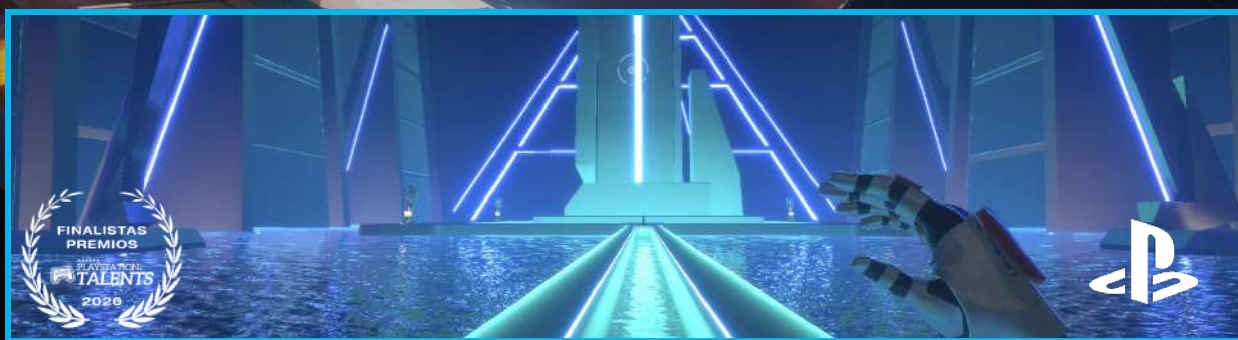
DELIRIUM



ION DRIVER



SYSTEM OF SOULS



LITTLE GREATNESS



BLACKOUT



SHADOW DIMMER



THE MANOR'S LEGACY



Oferta formativa 2023

Formación presencial y online.

Másteres

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

► **Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos**

Máster de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

Bootcamp

Modelado 3D para videojuegos

Programación con Unity

Unreal Engine 5

Ciclos Formativos

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

Evad Kids

Arte Digital

Programación

Round One

