



# MÁSTER

PRESENCIAL

## Ilustración digital Concept Art

- 1/ ¿En qué consiste?
- 2/ ¿Cómo son las clases?
- 3/ ¿Cuál es el temario?
- 4/ Requisitos de admisión
- 5/ ¿Cuánto cuesta? / Descuentos
- 6/ ¿Por qué estudiar en Centro Pixels?

## HORAS DEL MÁSTER

- 600h lectivas
- 8 meses de formación (octubre-mayo)
- Prácticas opcionales en junio

## SOFTWARE

- Clip Studio Paint
- Photoshop
- Blender

## HORARIO

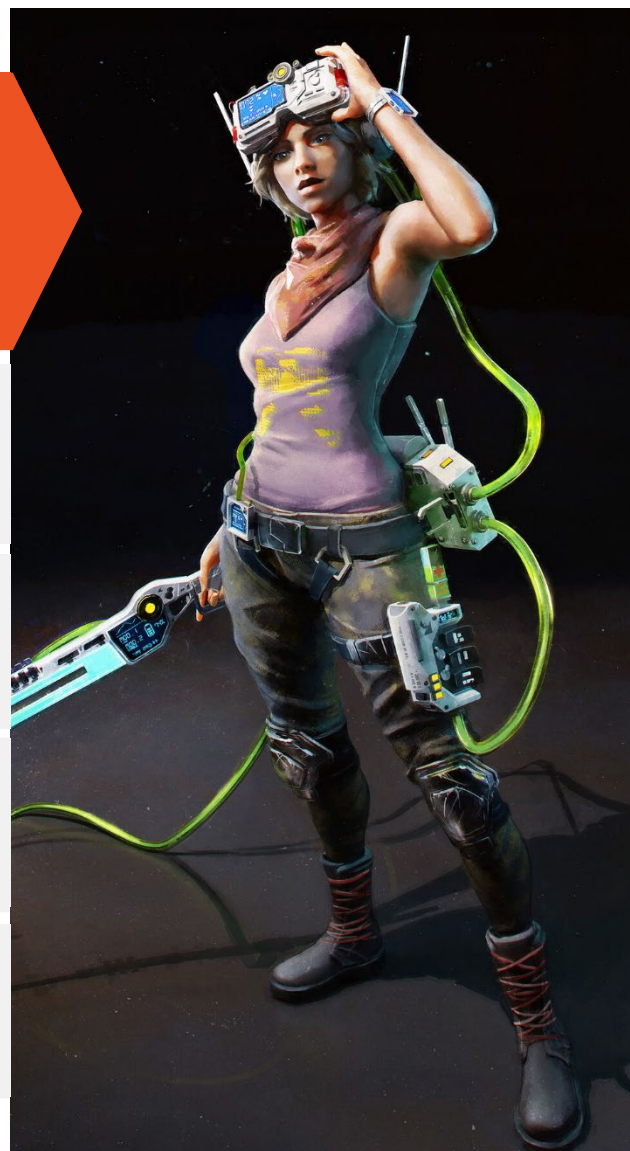
- Mañanas: 9:00h-13:00h
- De lunes a viernes

## PRECIO

- 6600€ (matrícula incluida)
- Matrícula: 2500€

## LOCALIZACIÓN

- C/ Blas de Otero 1
- Bilbao (48014)



# 1/ ¿EN QUÉ CONSISTE?

El **concept art** es una de las ramas artísticas más populares de la industria del cine y los videojuegos. Mediante esta técnica, los profesionales diseñan conceptos e ideas para que el resto del equipo artístico pueda crear modelos, escenarios y personajes definitivos.

La **ilustración digital** se engloba dentro del campo de “2D art”, que es la rama artística encargada de hacer todo trabajo dentro la industria que se considera como material definitivo; ilustraciones, paisajes, edificios dentro de juegos de gestión de recursos, cartas, material publicitario, etc.

En el **Máster en ilustración digital y concept art** trabajaremos estas dos disciplinas, junto al **Visual Development**, como herramientas de diseño fundamentales en el cine, la ilustración, el cómic y los videojuegos. A través de una metodología que simula el ritmo de trabajo en empresa el alumnado preparará su portafolio final enfocado a su desarrollo laboral y al tipo de empresa o proyecto al que quiera acceder.

El alumnado tendrá la oportunidad de aprender los conceptos más avanzados del diseño en videojuegos y cine de animación, así como las técnicas de ilustración, anatomía, dibujo complejo en perspectiva, iniciación a entornos 3D, desarrollo de concept art profesional, y el manejo de las tabletas gráficas más avanzadas disponibles actualmente en el mercado.



## 2/ ¿CÓMO SON LAS CLASES?

Hemos diseñado un programa muy exigente. No te vamos a engañar, la parte teórica, los recursos y las explicaciones del profesorado te van a ayudar mucho, pero es vital un trabajo personal muy fuerte por parte del alumnado para que haya una curva de aprendizaje satisfactoria. Así, mediante las clases de cuatro horas diarias más el trabajo personal, podrás experimentar una verdadera evolución y acercarte al nivel necesario como para empezar a trabajar en la industria o como freelance.

**El máster durará ocho meses, de octubre a mayo incluidos, donde las correcciones, trabajos y el entrenamiento personal serán la tónica general.**

Trabajaremos en nuestro local de Deusto, Bilbao (C/Blas de Otero 1 bajo) donde cada alumno/a contará con su Cintiq 16, una segunda pantalla, conexión a internet, ratón y teclado.

Finalmente, emularemos la forma de trabajo que se lleva en las empresas más punteras, con entregas semanales, correcciones en grupo, y simulacros de entrevistas de trabajo. Además hablaremos sobre precios, facturas y sueldos que se suelen pagar, garantizando que todo lo anterior sumado a un portafolio preparado al acabar el máster, será la mejor baza para competir en la selección de personal.

## 2/ ¿CÓMO SON LAS CLASES?

### Trabaja con material profesional en nuestras aulas.

Sabemos que los profesionales utilizan tabletas de modelo pantalla para trabajar en la industria del cine y los videojuegos. Por eso, queremos ofrecerte la disponibilidad de tener a tu disposición uno de estos equipos siempre que estés en clase.

No necesitarás traer diariamente ningún material propio al centro, puesto que ya disponemos de todo el equipo necesario. Eso sí, es importante que dispongas de una tableta en casa para poder trabajar después de las clases. Esta tableta no tiene por qué tener pantalla ni ser de una marca concreta.

Si necesitas recomendaciones sobre material puedes preguntarnos qué tableta escoger.

Nosotros en clase trabajamos con tabletas: [Wacom Cintiq 16](#)



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 1: Objetos inorgánicos y perspectiva

En este primer módulo asentaremos las bases de dibujo y el control de las herramientas necesarias para la ilustración digital. Trabajaremos en profundidad la perspectiva para mejorar la velocidad de dibujo, el trabajo de línea y sombreado a través de máscaras. Hablaremos sobre composición y concepto: tipos de composición, trabajo del encuadre, formas orgánicas e inorgánicas y tangencias.

Complementaremos la construcción de una base sólida en dibujo para después aprender fundamentos básicos de herramientas como Blender, que nos permitirán acelerar nuestros procesos para simular el ritmo de producción de piezas audiovisuales en empresa.

### Trabajaremos los siguientes conceptos:

- Herramientas de ilustración digital (Clip Studio Paint)
- Introducción a la perspectiva (axonométrica y cónica)
- Props y objetos de inventario
- Entintado y limpieza de acabado
- Diseño de vehículos y armas
- Introducción al 3D inorgánico
- Creación de edificios y escenarios inorgánicos (cutaway)
- Creación de Interfaz



FISH MA  
BY ITSNGYX

# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 2: Paisaje y color

Durante el segundo módulo trabajaremos la técnica del Thumbnail sketching, que nos permitirá representar volúmenes en grises y materiales de trabajo de la forma más eficiente en tiempo y funcionalidad. Trabajaremos la teoría del color y la luz a través de técnicas de iluminación e integración de paisaje, fondo y figura.

Todo esto permitirá al alumnado poder componer sus propios paisajes con diferentes acabados orientados a su expectativa laboral y comenzar a preparar su portfolio profesional. Durante este bloque trabajaremos diferentes puntos relacionados a la dirección de arte en videojuegos, como la definición de la línea artística del proyecto, trabajo de diseño de mundo (a través de morfologías, arquitecturas, paisajes, estilo) y diseño de ambientación (tipologías de paisajes, naturaleza, arquitecturas, etc.)

### Trabajaremos los siguientes conceptos:

- Thumbnail Sketching
- Reglas de composición y encuadre
- Preparación de Ilustraciones para impresión
- Introducción al color y técnicas de iluminación para paisajes
- Matte Painting de paisaje a través de photobashing y kitbashing
- Economía de pinceles y estudio de materiales



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 3: Anatomía y personajes

En el tercer módulo nos centraremos en la creación de personajes. Trabajaremos los conceptos básicos del dibujo anatómico; dinámicas del esqueleto y funciones anatómicas, definición muscular, grupos musculares visibles y la anatomía en movimiento.

Por otro lado, estudiaremos la estructura y concepto de cabeza, pies y manos, trucos y consejos junto a los volúmenes y representación según tipo de personaje. A través del estudio de diferentes estilos, el alumnado podrá desarrollar el que sienta más adecuado para definir sus metas profesionales. Para ello profundizaremos en la estética que representa a los personajes, desde su anatomía, pose y vestimenta hasta el carácter y su representación cromática dentro del juego, película o ilustración.

### Trabajaremos los siguientes conceptos:

- Diseño de personajes a través de siluetas, mancha y línea
- Anatomía del cuerpo humano y representación del volumen
- Poses y gestualización
- Retratos y personajes
- Estudio de estilos para ilustración (visual development, grunge, realista)
- Atuendo: Pliegues, ropa y armaduras
- Creación de criaturas
- Splash Art



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 4: Trabajo de portafolio, mercados y realidad laboral - Masterclasses de artistas externos.

Este módulo se trabajará de forma transversal durante el curso. Nos centraremos en el trabajo de adaptación a líneas artísticas dentro de un mismo proyecto. Hablaremos sobre la realidad y las características del mercado laboral como artistas 2D y en consecuencia prepararemos un portafolio en función de los criterios de selección de empresas del sector.

Aprenderemos sobre facturas, presupuestos, cuánto cobrar por tu trabajo y todo lo necesario para que comiences tu andadura profesional.

Además, a lo largo del curso, tendremos tres masterclasses impartidas por artistas referentes dentro de la industria del cine de animación y videojuegos, que aportarán nuevas perspectivas y consejos al alumnado.



*Trabajos de portafolio de nuestro alumnado*



## 4/ REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Para poder acceder al Máster en Ilustración y Concept Art no te pediremos que hayas estudiado algo en específico puesto que la experiencia nos demuestra que hay gran diversidad dentro de la procedencia de los estudiantes con gran resultado. En tal caso deberás enviarnos una muestra de tus trabajos.
- Por otra parte, aquellas personas con estudios relacionados al arte, ilustración o videojuegos son candidatas perfectas para esta formación.
- Siempre pedimos es que nos envíes **una muestra de tus trabajos** para poder ver el nivel de partida. Si tienes ya un portafolio perfecto, y si no, no pasa nada, puedes enviarnos trabajos concretos.
- Recomendamos tener una **pequeña reunión** (vía online o presencial) para poder conocerte y ver si realmente nuestra formación encaja con tus objetivos.
- Último pero no menos importante: **ganas de trabajar y capacidad de sacrificio**. El sector de la ilustración, cine y videojuegos no es fácil y queremos gente que esté dispuesta a trabajar por ello. Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

## 5/ ¿CUÁNTO CUESTA?

**PRECIO: 6600€ (matrícula incluida)**  
(coste de matriculación: 2500€)

Podrás elegir uno de estos dos sistemas de pago:

- **Opción de sistema de pago único:** El primer pago se realiza en el momento de la matriculación para la reserva de plaza (2500€) y el restante antes del 30 de septiembre de 2025. Elige esta opción para obtener un 2% de descuento adicional.
- **Opción de sistema de pago fraccionado:** El primer pago se realiza en el momento de la matriculación para la reserva de plaza (2500€). El restante se divide en tres pagos equitativos que se realizan en octubre, diciembre y febrero.

Toda la información sobre descuentos en la próxima página →

## 5/

## ¿CUÁNTO CUESTA? – DESCUENTOS Y PROMOCIONES CURSO 2025-2026

**Descuento según método de pago:****2%****de descuento por pago único.**

En el caso de que decidas realizar el **pago del curso o máster en el formato de pago único** (primero con el pago de la matrícula en el momento de la reserva de la plaza y el restante antes del 30 de septiembre de 2025) podrás sumar un 2% de descuento.

**¿Quieres matricularte en Centro Pixels por primera vez?****4%****de descuento por Inscripción anticipada.**

Si decides matricularte **antes del 31 de marzo de 2025** en alguno de nuestros másteres o cursos podrás obtener un 4% de descuento en el precio total del mismo.

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

**¿Ya estás matriculado o has cursado antes tu formación con nosotros?**

Tenemos dos tipos de descuento para ti:

**7%****de descuento para alumnado actual.**

Si estás formándote en Centro Pixels y te apetece realizar otro tipo de curso o máster con nosotros, podrás obtener un 7% de descuento si decides matricularte **antes del 31 de mayo durante el mismo curso lectivo.**

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

**5%****de descuento para antiguo alumnado.**

Si has cursado anteriormente con nosotros pero no estás actualmente matriculado/a tenemos un descuento del 5% para ti si decides volver a confiar en nosotros y te matriculas durante el curso lectivo.

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

Consulta con nosotros para poder obtener la información actualizada sobre descuentos. [Más información.](#)



## 6/ ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Centro Pixels es un centro de formación que nace de la mano de profesionales del área nacional, que conocemos las carencias de la formación reglada en cuanto a especializar a los alumnos. Por eso, ofrecemos al alumnado aquello que están buscando, experiencia profesional de los docentes, técnicas y workflows que usamos en las empresas donde trabajamos, y un feedback directo con clases personalizadas.

Vamos a hablarte desde la experiencia, y te asesoraremos para que puedas alcanzar la meta profesional que te propongas. Pero no todo son promesas, para que funcione, lo único que falta es tu trabajo personal. Somos conscientes de ello, y proponemos un sistema de aprendizaje intensivo y exigente, que es la única manera de garantizar resultados.

### 1/ Nos caracterizamos por la exigencia

Nos caracterizamos por el trabajo duro y el nivel de exigencia diario. Buscamos personas comprometidas, con ganas de trabajar y con capacidad de sacrificio. El sector de la ilustración, cine y videojuegos no es fácil y queremos gente que estén dispuestas a trabajar por ello.

Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

### 2/ Queremos que te sientas parte de esto

No admitimos grandes grupos de alumnos y queremos que cada uno tenga su propio lugar en el centro. Por eso, ya sea de forma presencial u online la formación es siempre en directo y está preparada para adaptarse a las necesidades de cada persona.

# 6/

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

### 3/ Cada servicio que desarrollamos parte de una necesidad

Desarrollamos y ofrecemos formación que encaja con lo que la industria va a exigir a los futuros profesionales del sector de la ilustración, el cine o los videojuegos.

El objetivo de nuestra formación es que construyas un portfolio profesional enfocado al tipo de empresa de la que te gustaría formar parte o un proyecto que quieras llevar a cabo.

### 4/ Trabaja como en la industria

Contamos con equipos, tabletas y todo el material necesario de última generación para que puedas desarrollar tus capacidades al máximo. En el caso de la formación online contamos con un sistema pensado para que la experiencia de ir a clase sea lo más real posible a través de clases en directo con el profesorado, nada de clases pregrabadas. De esta forma podemos exigir un nivel de entregas y dedicación alto para que los resultados obtenidos merezcan la pena.

### 5/ Nos gusta la transparencia

Contáctanos con confianza, si creemos que podemos ofrecerte lo que necesitas te lo diremos claramente, y si no, también.

Los precios son claros y visibles en todo momento, al igual que todos los servicios que ofrecemos.

### 6/ Las prácticas profesionales deben ser útiles

Seleccionamos aquellos proyectos y prácticas profesionales que puedan servir realmente al alumnado. Bajo nuestra experiencia no sirve tener una cartera de empresas si realmente la experiencia no sirve para crecer profesionalmente.

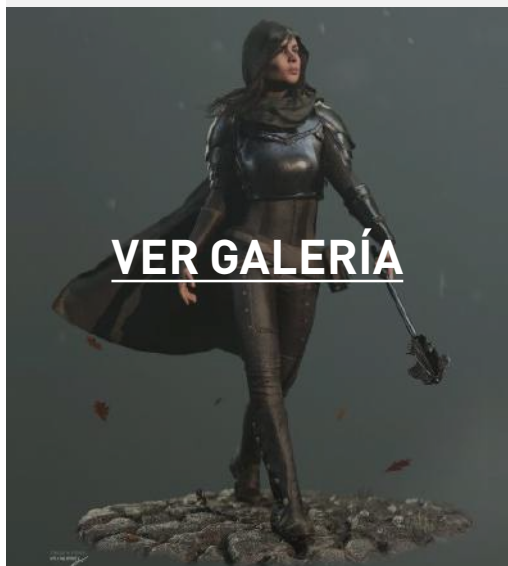
La mayoría de nuestras prácticas parten de un proyecto que encarga un cliente real y el alumnado puede realizarlas de forma tutorizada por un director/a de arte en el centro o un responsable de proyecto.

Cada año estas prácticas varían por lo que si quieres conocer más detalles pregúntanos directamente.

# 6/

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Los trabajos de nuestro alumnado son el mejor reflejo de lo que vas a aprender.



Descubre recursos gratuitos, videotutoriales y ejemplos de clase de Centro Pixels.



### ¿Tienes alguna pregunta?

Tanto si tienes alguna duda como si te apetece venir a conocernos puedes contactarnos a través de cualquiera de estas vías:

 [687 29 56 23](tel:687295623)  
lunes a viernes de 9:00h a 13:00h

 [687 29 56 23](https://www.whatsapp.com/channel/00299a66666666666666)

 [info@centropixels.com](mailto:info@centropixels.com)





# CENTRO PIXELS

[centropixels.com](http://centropixels.com) · [info@centropixels.com](mailto:info@centropixels.com) · (+34) 687 295 623