Error: Logo Conecta no disponible

Error: Logo Tec no disponible

¿Cómo diseñar un superhéroe? La lección de este ilustrador de Marvel

Nellie Villalobos I Entrevista

Alejandra Sánchez I Fotografía

El destacado escultor e ilustrador digital, **Mike Thompson**, mostró su habilidad y compartió consejos para diseñar personajes a través de una **conferencia y una *masterclass***, con los alumnos del Tec campus Guadalajara.

Para aquellos que alguna vez se han preguntado: ¿cómo diseñaron la pelea entre Iron Man y Capitán América en el cine o las **portadas de cómics** que son recordadas por varias generaciones? Esta es la respuesta...

Este trabajo creativo suele ser realizado por **ilustradores y escultores digitales**. Y Mike Thompson es un destacado miembro de este grupo, pues trabaja con marcas como **Marvel, Nike, Hasbro, Warner Bros y Cartoon Network** y realiza proyectos como:

• Empaques de juguetes

• Portadas de videojuegos

• Esculturas

• Carteles

• **Arte concepto** para películas como *Capitán América: Civil War* y *Pantera Negra*.

Mike Thompson compartió con alumnos del Tec campus Guadalajara parte de sus secretos profesionales en la animación digital.

Mike Thompson

*“Siempre me han gustado los **cómics**. Mi padre me traía cómics como recompensa por sacar buenas notas. Entonces dibujaba esos personajes. Eso definitivamente guió la dirección de mi **carrera**”,* relató Mike.

A lo largo de los encuentros que tuvo con los alumnos tapatíos, Thompson dio **consejos** sobre cómo **destacar** en la industria. *"Haz lo que te gusta pero también súbete a las **tendencias**", dijo.*

El creativo señaló además que *"puedes ser el **mejor artista** del mundo, pero hasta que alguien realmente **vea** tu trabajo, realmente no importa. Sé feliz con lo que haces, pero al mismo tiempo intenta aumentar tu exposición".*

Mike Thompson

En dichos eventos mostró su **proceso** de trabajo al hacer esculturas de personajes en el programa ***ZBrush.*** Y en menos de 10 minutos logró hacer una escultura de **Pantera Negra** desde cero.

Además de esto, recomendó a artistas aspirantes siempre ver el “**detrás de cámaras**” de los productos que más les gusta. Hacerse preguntas respecto a: **¿cómo se hizo esta película? o ¿cómo dibujó este cuadro?**

*“Observa a los artistas y directores que disfrutas. **Guíate** por ese camino y luego, a medida que avanzas y comienzas a trabajar en la industria, puedes comenzar a darle tu **propio sabor** a tus trabajos”*, recomendó Thompson.

Mike Thompson

Habló de la importancia que tiene el arte conceptual, la capacidad de sacar una idea de la cabeza y ponerla en papel para acordar con el director la manera en que se realizarán esas tomas.

*“Puedes convertirte en el próximo Peter Jackson y hacer **películas gigantescas**, o puedes hacer **pequeñas películas independientes que son aclamadas por la crítica**”*, concluyó el reconocido

ilustrador.

La visita del reconocido ilustrador fue organizada por la **Escuela de Arte, Arquitectura y Diseño (EAAD)** del Tec de Monterrey y las charlas asistieron alumnos de Animación y Arte Digital (LAD) y de Comunicación y Medios Digitales (LCMD).

LEE TAMBIÉN:

Descubren misterios “detrás de cámaras” creadores de Game of Thrones

Alumnos del Tec de Monterrey y público conocen los secretos a través del contenido exclusivo de la reconocida serie Game of Thrones, en una conferencia magistral con Tyler Weiss y Thomas Schelesny, productor y visual effects supervisor, respectivamente.
tec.mx

LEE TAMBIÉN:

¡La primera en Latinoamérica! Tec crea arena universitaria de Esports

La Esports Arena Borregos, ubicada en el campus Guadalajara, permitirá a estudiantes capacitarse en esta tendencia mundial de videojuegos y adquirir habilidades complementarias

tec.mx