

Objetivos

Adquirirás las habilidades necesarias para el dominio de las herramientas de pintura y creación de imágenes utilizando Adobe Photoshop, Illustrator y Corel Painter, los softwares destinados a la pintura en Ilustración Digital y el tratamiento de imagen, centrándonos en las herramientas necesarias que nos conduzcan a adquirir los conocimientos para la creación y realización a color de personajes, criaturas, e ilustraciones didácticas e infantiles para videojuegos, cine, publicidad, editorial infantil, realización de NFTs para su comercialización en el Metaverso, etc.

Finalmente, crearás tu proyecto personal de fin de curso con Adobe Premiere.

Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

Duración total: 230 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 23-24: 2.290 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 590 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total anual.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com.

Salidas Profesionales

Cine: Color de Personajes. Escenarios. Preparación al diseño de criaturas. Editorial: Cuentos. Cartas. Póster. Felicitaciones. Portadas. Libros de texto. Científica. Publicidad: Carteles.

Materias impartidas

Adobe Photoshop. Corel Painter. Illustrator. Realización de NFTs. Premiere para proyecto. Uso del ordenador exclusivamente, como herramienta de dibujo y pintura. Figura. Texturas de piel, pelo, ropa. Desarrollo de fondos. Publicidad. Concept design. Técnicas de creatividad y desarrollo visual. Matte Painting

Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Incluido todo el material de trabajo en clase
3. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@s alumn@s
4. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
5. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas
6. Asesoramiento Laboral



PHOTOSHOP

- Menús. Herramientas y atajos principales
- Trabajos de ilustración digital
- Tintas planas, sombreado y claroscuro
- Recorte. Rotación y lienzo
- Transformación de objetos
- Técnicas de collage para Concept Art
- Creatividad publicitaria
- Carteles. Anuncios de prensa. Displays. Belleza
- Diseño y maquetación
- Banners y creatividad online
- Herramientas de pintura. Pinceles y propiedades
- Modos de fusión
- Dibujo de formas. Gestión y edición de trazados
- Matte painting y camera projection
- Retoque y transformación de imágenes
- Máscaras y selecciones
- Canales
- Todos los tipos de capas
- Workflows
- Edición avanzada de pinceles
- Filtros
- El color. Modos y selección de colores
- El istograma
- Texto y herramientas vectoriales
- Guardado y exportación de imágenes
- Impresión
- Photoshop y 3D
- Vídeo y animación

Ejercicios prácticos

Galaxia. Perspectiva. Paisaje urbano. Texturas de pelo. Caricatura. Retoque de imagen. Avatar. Matte Painting. Ilustración Fantástica. Ilustración para NTFs. Cubiertas para libros. Publicidad

COREL PAINTER

- Menús. Herramientas
- Barra de propiedades y de estilos
- Color. Variabilidad y expresión del color
- Uso de degradados
- Paletas
- Tipos de papel
- Técnicas de pintura
- Aerógrafo. Acuarela. Impasto. Etc.
- Capas de acuarela. Controles de agua
- Capa impasto. Ajustes del efecto impasto
- Descripción de los pinceles
- Creación de pinceles personalizados
- Selección y configuración de estilos
- Selecciones
- Capas
- Efectos de imagen
- Filtros dinámicos
- Brillo y contraste
- Preparación de imagen para su impresión

Ejercicios prácticos

Retrato. Ilustración científica. Ilustración de ciudad exterior. La profundidad de color. Ilustración editorial. Criaturas



ILLUSTRATOR

- Espacio de trabajo
- Galería de herramientas
- Importación y exportación. Almacenamiento
- Dibujo con trazados. Calco. Plantillas
- Dibujo con herramientas lápiz y pluma
- Perspectiva
- Color. Selección de colores
- Panel de Kuler. Ajuste de colores
- Pinceles
- Objetos propiedades
- Objetos tridimensionales
- Capas. Máscaras
- Texto. Creación. Escalado. Rotación. Etc.
- Maquetación
- Efectos especiales
- Gráficos web
- Trabajar con FXG
- Impresión. Ajuste de documentos. Separaciones de color
- Tipos de impresión. Sangrados. Ajustes preestablecidos

Ejercicios prácticos

Retrato a 3 niveles. Logo personalizado. Papelería corporativa. Personaje. Diseño industrial.

NFTS PARA EL METAVERSO

- Qué es el Metaverso
- Qué es un NFT
- Propiedades de los NFTs
- Tipos de NFTs
- Metadatos
- Realización de ejercicio. Arte final

ADOBE PREMIERE. INTRODUCCIÓN

- Interface de trabajo
- La ventana de proyecto. Panel de transiciones y efectos Historial
- Creación y gestión de proyectos
- Importar ficheros. Previsualizar. Importación de imágenes fijas
- Crear y organizar elementos. Borrar y reemplazar clips. Capturar vídeo e imagen
- Timeline
- Estructurar, insertar, editar y mover elementos en la línea de tiempo
- Inserción de transiciones. Imágenes. Sonidos y titulaciones
- Sonorización
- Activar y desactivar sonidos. Ajustar volumen. Aplicar transiciones
- Exportación y render de vídeo y audio
- Exportación directa desde premiere. Formatos. Render. Exportar como vídeo

EDICIÓN DE PROYECTO AUDIOVISUAL

La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de Arteneo Imagen S.L con C.I.F B-84539386, registrada en Madrid (España) en la Declaración Censal del Ministerio de Hacienda con el IAE 933.9, código de actividad CNAE 8559 y licencia de Actividad Educativa expedida por el Ayuntamiento de Madrid. Nuestra enseñanza es de carácter profesional y se enmarca como enseñanzas que no conducen a la obtención de un título con valor oficial. Desde hace 19 años, nuestra fórmula pedagógica enfatiza en la profesionalización del alumnado para su proyección laboral, con la mejor calidad formativa impartida por docentes cualificados. Al finalizar los estudios, se hace entrega de un título propio con valor a efectos profesionales, donde consta el número de horas lectivas del programa junto a la calificación final emitida por el profesorado. Nota: Arteneo se reserva el derecho de variar contenidos y temarios si lo considerase necesario para la mejora de los mismos. El orden de materias y/o software es orientativo. El/la alumno/a puede desistir de comenzar el curso informando por escrito y tendrá derecho a la devolución íntegra de lo abonado siempre que lo haga como mínimo con quince días hábiles de antelación a la fecha de comienzo del curso. Se consideran días hábiles, los no festivos de lunes a viernes.

Ilustración: Manuel López.

Diseño: Arteneo

