

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 22-23: 2.140 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 490 € 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. Cuentos. 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



TÉCNICAS Y EJERCICIOS DE ILUSTRACION DIGITAL

Preparación al diseño de criaturas

- Ojos. Bocas y dientes. Manos, pies, garras y cuernos
- Uso de texturas y efectos. Piel. Pelo y cabelleras
- Diseño y composición en la ilustración
- Uso de thumbnails o siluetas como método de creativo

Diseño de personajes

- Uso de referencias visuales
- Temática. Vestuario, contexto histórico
- Expresión y actitud

Matte Painting

- Uso de la Perspectiva
- La profundidad de color
- Texturas
- Uso de referencias e introducción al Matte Painting

Diseño industrial

- Referencias de diseño industrial
- Contexto histórico
- Uso de pinceles para conseguir siluetas aleatorias

Concept Design

- Lenguaje cinematográfico
- Creación de una historia

Ilustración vectorial

- Trazados para web
- Pintura interactiva
- Mallas
- Ilustración publicitaria. Ilustración editorial

Photoshop

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

INTRODUCCIÓN

- Paneles y menús. Herramientas
- Ajustes. Plugins y preferencias
- Tamaño, resolución, creación e importación de imágenes

RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN DE IMÁGENES

- Recorte, rotación y lienzo
- Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen
- Ajuste del enfoque y desenfocado de la imagen
- Transformación de objetos. Escalas. Filtro Licuar. Punto de fuga
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge



MÁSCARAS Y SELECCIONES

- Mascaras
- Canales. Cálculo de canales

CAPAS

- Agrupación y enlace. Movimiento, apilamiento y bloqueo
- Gestión. Opacidad y fusión. Estilos y efectos
- Capas de ajuste y de relleno. Composiciones de capas. Máscaras en capas

PINTURA Y DIBUJO

- Herramientas de pintura. Pinceles y propiedades
- Modos de fusión. Lápiz. Tampón de clonar. Degradados, etc
- Relleno y trazado de selecciones
- Dibujo de formas. Dibujo con las herramientas de pluma
- Gestión y edición de trazados

EL COLOR

- Modos de color. Selección de colores
- Posterizar. Mapa de degradado. Variaciones
- Brillo/contraste. Equilibrio de color. Tono/Saturación
- Curvas. Niveles. Panel Kuler
- Visualización de histogramas. Ajuste del color y tono de una imagen
- Preparación de imágenes para la imprenta
- Aplicación de efectos de color especiales

FILTROS

- Conceptos básicos sobre los filtros. Efectos de filtro
- Aplicación de filtros específicos. Adición de efectos de iluminación

TEXTO

- Creación y edición de texto. Aplicación de formato
- Fuentes. Interlineado. Interletrado. Escalado. Efectos

GUARDADO Y EXPORTACIÓN DE IMÁGENES

- Protección por copyright Digimarc

IMPRESIÓN

- Impresión con gestión de color en Photoshop
- Impresión de imágenes para imprenta. Duotonos. Tintas planas

WEB

- Trabajo con gráficos Web
- Sectores en páginas Web. Modificación y opciones de sectores

VÍDEO Y ANIMACIÓN

- Creación de imágenes para vídeo. Photoshop Extended
- Importación y exportación de archivos de vídeo y secuencias de imágenes
- Edición de vídeo y capas de animación

PHOTOSHOP 3D

- Espacio de trabajo en 3D
- Pintura y edición de texturas en 3D

AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS

- Procesamiento de un lote de archivos
- Creación de secuencias de comandos. Creación de gráficos de datos



Corel Painter

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos
Uso del ordenador como herramienta de dibujo y pintura

- La caja de herramientas. Selectores
- Barra de propiedades y de estilos
- Cómo trabajar con las paletas. Bibliotecas y gestores
- Operaciones con documentos. Almacenamiento de archivos
- Configuración de preferencias. Uso de filtros

TEXTURAS, PATRONES Y TEJIDOS

- Uso de texturas de papel. Uso de los patrones y de tejidos

COLOR

- Trabajar con colores. Cambio del color del papel
- Paleta de mezclador. Paletas de colores
- Información de color. Variabilidad y Expresión de color. Uso de los degradados

PINCELES Y TÉCNICAS DE PINTURA

- Exploración de las herramientas de pintura
- Descripción de los pinceles. Selección y configuración de estilos
- Pintura con aerógrafo. Grabación y reproducción de trazos. Técnicas de relleno

ACUARELAS

- Capa de acuarela. Controles de Agua. Acuarela digital

IMPASTO

- Capa impasto. Creación y ajustes de un efecto impasto
- Creación de pinceles impasto personalizados. Mezcla de impasto con otras capas

Illustrator

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

ESPACIO DE TRABAJO

- Personalización del espacio de trabajo. Preferencias
- Galerías de herramientas. Archivos y plantillas
- Visualización de ilustraciones. Reglas, cuadrículas, guías y marcas de recorte

DIBUJO

- Dibujo de líneas y formas sencillas. Dibujo de trazados para Web
- Dibujo con las herramientas lápiz y pluma. Perspectiva
- Calco de ilustraciones
- Herramientas y conjuntos de símbolos

COLOR-PINTURA

- Selección de colores. Uso y creación de muestras
- Trabajar con grupos de colores (armonías)
- Panel de kuler. Ajuste de colores
- Pinceles
- Transparencia y modos de fusión. Degradados
- Mallas. Motivos. Máscaras de recorte
- Duplicar, transformar y escalar objetos
- Cortar, fusionar, dividir y combinar objetos
- Herramienta Creador de formas. Creación de objetos tridimensionales



TEXTO

- Importación, creación, escalado y rotación
- Aplicación de formato al texto y a párrafos. Espaciado entre líneas y caracteres
- Estilos de carácter y de párrafo. Exportación de texto. Fuentes compuestas

EFFECTOS ESPECIALES

- Sombras paralelas, resplandor y desvanecer
- Creación de bosquejos y mosaicos. Estilos gráficos, etc

GRÁFICOS WEB

- Métodos óptimos para crear gráficos Web
- Sectores y mapas de imágenes. SVG. Creación de animaciones

TRABAJAR CON FXG

- Métodos óptimos para usar FXG. Flujo de trabajo de Illustrator y Flash Catalyst

IMPRESIÓN

- Ajuste de los documentos. Impresión de separaciones de color. Sobreimpresión
- Marcas de impresora y sangrados. Tipos de impresión. Ajustes preestablecidos

NFTs para el Metaverso

- Qué es el Metaverso
- Qué es un NFT
- Propiedades de los NFTs
- Tipos de NFTs
- Metadatos
- Realización de ejercicios. Artes finales

Premiere. (Introducción) Edición de Proyecto Propio

- 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

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 18 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 alumna@ 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.

Ilustración: Concana Vega
Diseño: Arteneo

