

Objetivos

Aportar al alumn@ los conocimientos imprescindibles para su formación como ilustrador en las áreas tradicionales del dibujo y el color. Enseñar desde una óptica profesional, como se realizan encargos. Desde hace 18 años numeros@s alumn@s de Arteneo se han incorporado al mercado laboral en los diferentes campos de la Ilustración.

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

Duración total: 360 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 22-23: 3.490 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 690 € 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

Didáctico. Científica. Editorial. Revistas. Prensa. Cómic. Portadas. Decorados. Ilustración Infantil. Ilustración Juvenil. Tatuajes.

Materias impartidas

Creación de personajes. Lenguaje cinematográfico. Dibujo artístico. Técnicas de ilustración tradicional. Técnica de ilustración digital (Photoshop Introducción). Cómic. Técnicas de creatividad. Color tradicional. Acuarela. Lápiz de color. Técnicas mixtas. Línea. Perspectiva. Expresión. Volumen. Dibujo del natural con modelo. Anatomía. Asesoramiento Laboral.

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



CURSO

PRESENCIAL

Ilustración. Técnicas y conceptos tradicionales

Este programa se imparte en su totalidad apoyado con ejercicios prácticos

- Presentación del curso
- El dibujo. El trazo. El boceto
- La línea y su técnica
- La luz. La sombra y los volúmenes
- Tipos de expresión realista e infantil
- Las expresiones fundamentales
- El color. Primarios, secundarios y terciarios. Complementarios
- Las sombras
- La psicología del niño
- Un cuento corto: Creando la historia entre todos
- Realización del cuento con técnicas mixtas
- La Tinta
- La ilustración didáctica y editorial. Teoría
- El lápiz de color. Teoría y práctica
- La caricatura de animales
- Arte final con lápiz de color
- Valoración lineal
- Perspectiva cónica. Uno, dos y tres puntos de fuga
- Perspectiva de planos inclinados
- Posicionamiento de figuras en el espacio y espaciado de objetos
- Perspectiva de la luz
- La ilustración juvenil. Teoría
- Creación de ideas para ilustración juvenil
- La acuarela. Teoría y práctica
- Realización del boceto a color
- Arte final del trabajo de acuarela
- El Comic. Introducción e historia
- Los conceptos gráficos y narrativos de los bocetos
- Expresiones corporales en silueta
- Página de cómic
- Formatos de la página de comic
- La página y la viñeta. Formas y distribución de las viñetas
- El texto: Teoría bocadillos, carteles y onomatopeyas
- Práctica fotográfica entre los alumnos para documentación
- Lenguaje cinematográfico
- Arte final del Comic

Técnicas de creatividad

- Estímulos y procesos creativos. El brainstorming
- Ejercicios prácticos individuales y en grupo

Creación de personajes

- Construcción de cabezas y cuerpos cartoon infantil
- Encajando el personaje cartoon
- La línea de ritmo en los personajes
- Dibujando manos y pies de personajes
- Ojos. Bocas. Narices y orejas
- Vestuario. Pliegues y arrugas
- Humanización parcial de animales y objetos en cartoon
- Construcción de cabezas y cuerpos en realismo imaginario
- Manos y pies de personajes en realismo imaginario
- Diferentes estilos de personajes



Anatomía humana y dibujo del natural

Pose de modelo masculino y femenino en materias seleccionadas

- Presentación. Materias
- Nociones de proporción y encaje
- Dibujar el muñeco óseo
- Como medir
- Ejes de acción
- La línea de ritmo
- El emblocado. Formas básicas de la figura
- El canon masculino y femenino
- El esqueleto. El cráneo y la cabeza
- Dibujo de manos y pies
- La proporción, la forma y su entorno
- La figura en el espacio
- El tronco como eje central
- Los huesos de muslo, pierna y pié
- Picados y contrapicados

Anatomía y dibujo de animales

- Construcción y estructura de felinos
- Construcción y estructura de mamíferos

Adobe Photoshop. Introducción

- Visualización de imágenes
- Atajos de teclado
- Manejo y adaptación al uso de tabletas gráficas
- Recorte, rotación y lienzo
- Retoque y reparación de imágenes
- Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen
- Ajuste del enfoque y desenfoque de la imagen



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 alumn@ 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: Yaiza León
Diseño: Arteneo