

# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## Objetivos

Seguir preparando profesionales con el plan de estudios más completo, actualizado y mejor adaptado a las demandas del mercado profesional de la Ilustración. Enfocado a tod@s aquell@s apasionad@s de la creatividad, el dibujo y el color que quieran dedicarse profesionalmente a ello.

Dominar las técnicas de creatividad y dibujo, en los diferentes campos de la Ilustración relacionándolas con la última tecnología en tratamiento de color tradicional y digital. Todo esto unido a una amplia formación en materias de Diseño Gráfico, Motion Graphics y a la escultura 3D con Zbrush.

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

**Duración total:** 1.200 horas. 1.120 horas lectivas más 80 horas de prácticas libres tutorizadas

**Duración anual:** 600 horas lectivas

**Precio total curso académico 2019-2020:** 4.950 €

## Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 550 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad está incluida en el precio total del Grado.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a [informacion@arteneo.com](mailto:informacion@arteneo.com)

Formación exenta de IVA por el artículo 20 uno 9, ley 37/92

## Salidas Profesionales

Concept Art. Publicidad. Videojuegos. Modelado personajes en 3D. Concept Art. Layout. Presentaciones. Web. Didáctico. Cuentos infantiles. Científica. Editorial. Revistas. Prensa. Cómic. Portadas. Story Board. Manipulación fotográfica. Matte Painting. Ilustración Analógica y Digital. Decorados. Cine. Creación de personajes. Tatuajes.

## Materias impartidas

Photoshop. 3D ZBrush. After Effects. Color digital. Creación de proyectos. Escultura digital. WordPress. Painter. Indesign. Illustrator. Story Board. Matte Painting. Concept Art. Fotografía digital, bases. Creación de personajes. Cinematografía aplicada. Dibujo artístico. Técnicas de ilustración tradicional y digital. Cómic. Técnicas de creatividad. Color tradicional. Acuarela. Lápiz de color. Acrílico. Técnicas mixtas. Línea. Trama. Perspectiva. Expresión. Volumen. Dibujo del natural con modelo. Anatomía. Preproducción. Diseño Gráfico. Asesoramiento Laboral. Currículo.

## Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Carné de socio del Círculo de Bellas Artes de Madrid
3. Todo el material de clase incluido
4. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@s alumn@s
5. Mantenimiento de precio sin subida para el 2º año
6. Master Classes
7. Prácticas libres
8. Asesoramiento Laboral



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## Técnicas y conceptos tradicionales

Este programa se imparte en su totalidad apoyado con ejercicios prácticos

- El dibujo. El trazo. El boceto
- La línea y su técnica
- La iluminación
- Tipos de expresión realista e infantil
- Teoría del color
- La psicología del niño
- Un cuento corto: Creando la historia entre todos
- Realización del cuento con técnicas mixtas
- La ilustración didáctica y editorial. Teoría
- El lápiz de color
- Anilinas
- Acrílico
- Rotulador
- La caricatura
- Perspectiva cónica
- Leyes de Composición
- El encuadre
- El equilibrio de masas. El camino del ojo
- La ilustración juvenil
- La acuarela
- El Comic. Realización de Splash Page

## Concept art

- El Briefing
- La presentación
- Monstruos
- Robots
- Armas
- Vehículos y props
- Realización de ejercicios artes finales

## Cartas Magic - Ilustración editorial

- El Briefing
- El impacto visual
- Proporción de trabajo para reducir
- Los Médium
- El acrílico
- Texturas y efectos
- Creatividad y bocetos
- Realización de ejercicio arte final carta Magic

## Técnicas de creatividad

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



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## Creación de personajes

- Construcción de cabezas y cuerpos cartoon infantil
- El encaje y la línea de ritmo en la construcción de personajes
- Dibujando manos y pies de personajes
- Ojos. Bocas. Narices y orejas
- Vestuario. Pliegues y arrugas
- Humanización parcial de animales y objetos en cartoon
- Diseño de vehículos
- Construcción de cabezas, cuerpos, manos y pies de personajes en realismo imaginario
- Personajes para ilustración infantil
- Personajes para ilustración juvenil
- Estudios de vestuario
- Creación de Props
- Visionado de personajes desde diferentes ángulos
- Personajes fantásticos para Videojuegos
- Personajes positivos y negativos
- Robots
- PROYECTO FINAL
- Estudio y creación de Personajes
- Estudio y creación de vestuario
- Estudio de texturas
- Estudio y creación de Vehículos
- Estudio y creación de decorados

## Anatomía y dibujo del natural

- Presentación. Materias
- Nociones de proporción y encaje. Práctica con modelo
- Dibujar el muñeco óseo. Práctica con modelo
- Como medir. Ejes de acción. Práctica con modelo
- La línea de ritmo. El emblocado. Práctica con modelo
- El canon masculino y femenino. Práctica con modelo
- El esqueleto. El cráneo
- Los huesos del brazo, antebrazo y mano
- La proporción. La figura en el espacio. El tronco como eje central
- Los brazos y la cabeza
- Huesos de la pierna y el pie
- Proyección espacial de las figuras. Práctica con modelo
- Teoría muscular: La pelvis. Práctica con modelo
- El tronco. Práctica con modelo
- Teoría: formas planas y volumen. Práctica con modelo
- Teoría: cualidades de la forma
- Textura y volumen
- Clasificación de las formas. Práctica con modelo
- Volúmenes y medidas. Práctica con modelo
- La cabeza. Práctica con modelo
- Miembros inferiores. Práctica con modelo
- Dibujo estático y en movimiento Práctica con modelo
- Dibujo de retentiva. Práctica con modelo



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## El Story board

- El lenguaje cine aplicado al Story
- El Briefing y las viñetas
- Presentación de Story
- Realización de ejercicio arte final Story

## Videojuegos y cine: escenarios y decorados

- El Layout
- El punto de vista
- El encuadre
- Encargo de escenario

## Realización de thumbnails y creación de criaturas

- Dibujos creativos con Thumbnail realizados con técnicas tradicionales y digitales
- Seres fantásticos
- Los Médium
- Creatividad y bocetos
- Estudio por valoración
- Estudio color
- Anilinas

## Técnicas y conceptos digitales

Todos los Software indicados a continuación se imparten con numerosas realizaciones prácticas de ejercicios. En esta información, hemos indicado solamente los puntos más significativos de cada programa.

## Photoshop. Creatividad digital

- Menús, herramientas y atajos principales
- Trabajos de ilustración digital
- Tintas planas, sombreado y claroscuro
- Técnicas de collage para Concept Art
- Creatividad publicitaria
- Carteles, Anuncios de prensa, displays, belleza
- Diseño y maquetación
- Cubiertas para libros. CDs , DVDs , Blue Ray
- Banners y creatividad online
- Matte painting y camera projection
- Retoque y Transformación de imágenes
- Máscaras y selecciones
- Todos los tipos de Capas
- Workflows
- Edición avanzada de pinceles
- Filtros
- El color
- Texto y herramientas vectoriales
- Guardado y exportación de imágenes
- Impresión
- Photoshop y 3D
- Vídeo y animación



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## After Effects

- Introducción a After Effects
- Espacios de trabajo
- Proyectos y composiciones
- Importación de material de archivo
- Vistas y previsualizaciones. Capas y propiedades
- Animación y fotogramas clave
- Color: Dibujo, pintura y trazados
- Texto. Transparencia y composición
- Ajustes preestablecidos de Animación y Efectos. Marcadores
- Memoria y almacenamiento
- Procesamiento y exportación
- Expresiones y automatización

## Indesign

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

- Herramientas
- Maquetación
- Texto. Tipografía
- Tablas
- Gráficos
- Marcos y objetos
- Color
- Pdf
- Documentos interactivos
- Impresión

## Wordpress

- Como descargar e instalar el Wordpress
- Remoto y local
- Escritorio y Menús. Crear la base de datos
- Ajustes de páginas. Menú páginas
- Configuración de lectura.
- Crear y configurar una Categoría
- Jerarquizar los contenidos. Importar y exportar contenidos
- Formulario de contacto. Gestión de los usuarios
- Edición avanzada
- Biblioteca Multimedia: Imágenes. Documentos. Videos
- Hipervínculos. Crear y añadir enlace
- Redes Sociales
- Pluguin SEO

## Corel painter

- Menús.
- Herramientas. Barra de propiedades y de estilos
- Color. Paletas
- Tipos de papel
- Técnicas de pintura. Aerógrafo. Acuarela. Impasto
- Creación de pinceles
- Diseñador de estilos
- Selecciones
- Capas
- Efectos de imagen
- Filtros dinámicos. Brillo y contraste
- Impresión



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## Illustrator

- Espacio de trabajo
- Importación, exportación y almacenamiento
- Dibujo. Trazados. Calco. Plantillas
- Color
- Objetos propiedades. Objetos tridimensionales
- Capas y Mascaras
- Texto
- Maquetación
- Efectos especiales
- Gráficos web
- Impresión
- Gráficas

## ZBrush

Zbrush en la industria del Videojuego. El Concept Art  
Menús. Paletas. Herramientas. Primitivas

### MODELADO ORGÁNICO

- Objetos. Primitivas. Selección. Mascaras. Subdivisiones. Deformadores
- Subtools. Boleanas
- Importar y exportar a 3DsMax (GoZ)
- Brochas
- Layers 3D. Modelado por capas. Morphers
- Pelo humano y pelo animal. Plantas y arboles

### MODELADO DE SUPERFICIES DURAS

- MicroMesh. Box Modeling. Dynamesh
- Herramientas Trim, Clip y Slice
- Brochas hard surface. Deformadores. Mapas de desplazamiento

### RETOPOLOGÍA

- Zspheres. ZRemesh. Topology Brush. DecimationMaster
- Mapeado uv
- Texturizado
- Materiales
- Render
- Iluminación
- Presentación
- Zplugging
- Modelado para render y para Impresión 3d
- Escalas en zbrush
- Materiales más usados en la industria
- Servicio de impresión 3d



# GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

## Asesoramiento laboral

- Competir dentro y fuera de España
- Técnicas de entrevista. Currículo
- Registro de la Propiedad Intelectual
- Marcas y patentes

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, siendo director y representante de la misma D. José Luis Romero. 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 15 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: Patricia Casarrubios. Diseño: Cristina Medina y María Asensio

