GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

Objetivos

Formar profesionales. Para ello disponemos del plan de estudios más actualizado y mejor adaptado a las demandas del mercado profesional de la Ilustración. Enfocado a todos aquellos apasionados de la creatividad, el dibujo y el color que quieran dedicarse profesionalmente a ello.

Aprende a dominar las técnicas del dibujo, y 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 y al modelado 3D con Zbrush.

Duración total

1.420 horas. 1.220 horas lectivas más 200 horas de tutorías.

Horarios lectivos y Fechas

De 9 a 12 h de Lunes a Viernes. Comienzo 2 de octubre de 2017. Finalización 26 de julio de 2018.
De 12 a 15 h de Lunes a Viernes. Comienzo 2 de octubre de 2017. Finalización 26 de julio de 2018.

Salidas Profesionales

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

Materias impartidas

Photoshop. 3D ZBrush. Color digital. Unity 3D. 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. Técnicas de entrevista y currículo.

Precios y formas de pago 2017-2018 (1er año)

1. Precio contado del primer año: 4.650 € (aplicado descuento sobre el precio total 4.795 €).
2. Pago del primer año financiado por la escuela sin ningún recargo ni tipo de interés: Una matrícula de 295 € + 6 cuotas de 750 € c/u.
3. Pago del primer año financiado por la escuela: Una matrícula de 295 € + 10 cuotas de 465 € c/u.

Ventajas añadidas

1. Un contrato de matrícula que protege tus intereses.
2. Máximo de 13 alumnos por grupo.
3. Carné de socio del Círculo de Bellas Artes de Madrid.
4. Todo el material de clase incluido.
5. Continua publicación en nuestro tablón de anuncios de ofertas de empleo.
6. Financiación sin cargo por parte de Arteneo.
7. Prácticas libres según disponibilidad de aulas
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. Página de estilo libre.

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
- Desarrollo completo del proyecto

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

Salvo casos concretos, todos los programas de Software indicados a continuación se imparten en su totalidad de herramientas y menús. En esta información, hemos indicado solamente los puntos más significativos de cada uno.

Todos los programas se imparten con numerosas realizaciones prácticas de ejercicios.

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

Preproducción

- La Idea
- La Historia
- Construcción de personajes
- El Guion. Teoría y práctica
- El lenguaje Cinematográfico. Análisis visual
- El Concept Art
- El Story Board

Indesign

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos.

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

Wordpress

- Como descargar e instalar el Wordpress
- Remoto y local
- Escritorio y Menús. Crear la base de datos
- Ajustes de páginas.
- Configuración de lectura.
- Crear y configurar una Categoría
- Menú Páginas.
- 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
- Zpluging
- 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

Unity 3D y VR – Introducción

- Navegación e interfaz.
- Proyectos y organización del root.
- Objetos de juego.
- Importación de assets.
- Prefabs.
- Creación, exportación e importación de unitypackages.
- Terrain.
- Iluminación.
- Sistemas de partículas.
- Materiales.
- Animación con Animator y clips MOCAP.
- Simulaciones físicas
- Build de ejecutables para distintas plataformas

Asesoramiento laboral

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

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.

Ilustración: Patricia Casarrubios. Diseño: Cristina Medina y María Asensio.