arteneopresencial

GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

Objetivos

El Grado Profesional de Ilustración Tradicional y Digital es la opción más completa para formarte como profesional en Ilustración, ya que recoge todos los aspectos técnicos y creativos que contribuyen a formar profesionales con habilidades completas. Ofrecemos un elaborado Plan de Estudios adaptado a las demandas del mercado profesional de la Ilustración y dirigido a un alumnado apasionado por la creatividad, el dibujo y el color que aspira a ser profesional. Aprenderás a dominar diferentes técnicas con herramientas tradicionales y digitales, con tabletas gráficas Cintiq. Estaciones Profesionales y iPad.
El Programa de Estudios incluye: Diseño Gráfico, Motion Graphics, Premiere y Escultura 3D con Zbrush. El desarrollo del proyecto individualizado, TFG (Trabajo Fin de Grado), tiene la doble utilidad de poder integrarse en el portfolio del/ la alumn@.
Este Grado tiene una duración de dos años lectivos con un tercero opcional para realizar un Portfolio profesional, que es la fórmula de presentación real de acceso al mercado laboral.

Duración total dos años lectivos: 1.120 horas lectivas más 80 h de prácticas libres.

Duración anual: 560 horas lectivas

Precio total de contado primer año curso académico 22-23: 5.485 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando la cantidad 775 € 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

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

Materias impartidas

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

Ventajas añadidas

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

GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

Técnicas y conceptos tradicionales de Ilustración

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 personajes en realismo imaginario
- Personajes para ilustración infantil y juvenil
- Estudios de vestuario
- Creación de Props
- Visionado de personajes desde diferentes ángulos
- Personajes fantásticos para Videojuegos
- Personajes positivos y negativos
- Robots

Anatomía 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
- El canon masculino y femenino
- 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
- Teoría muscular. La pelvis
- El tronco
- Teoría: formas planas y volumen
- Teoría: cualidades de la forma
- Textura y volumen
- Clasificación de las formas
- Volúmenes y medidas
- La cabeza
- Miembros inferiores
- Dibujo estático y en movimiento
- Dibujo de retentiva

Anatomía y dibujo de animales

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

El Story board

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

GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

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 de Ilustración y Diseño Gráfico

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

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

GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

Procreate

- Herramientas
- Gestos y atajos
- Cortar, copiar y pegar
- Manipular el lienzo. Girar y redimensionar
- Incorporar textos a nuestros trabajos
- Atmosfera
- Paletas
- Mezclas de color. Texturizar, fundir, etc
- Crear. Importar, exportar y modificar pinceles
- Tipos de acabado en Ilustración
- Retoque y tratamiento de imagen fotográfica
- Herramienta dedo
- Las gomas de borrar como pincel. Efectos
- Opciones de las capas. Máscaras de capa
- Opacidad
- Modos de fusión
- Desenfocar. Enfocar
- Clonar. Licuar
- Malla de deformación

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

Indesign

- Herramientas y menús
- Maquetación. Creación de documentos
- Páginas maestras
- Capas
- Texto. Marcos de texto
- Combinación de texto y objetos
- Formato de texto. Tipos de fuentes
- Kerning y tracking
- Alineación y composición de texto. Viñetas y numeración
- Gráficos. Formatos. Importación de archivos
- El Color. Tintas planas y cuatricromía
- Opciones y estructuración de archivos PDF
- Documentos interactivos
- Marcadores. Hipervínculos. Referencias cruzadas
- Películas y sonido. Animación. Transiciones de página. Botones
- Importación, etiquetado, exportación de XML
- Marcas de impresora y sangrados. Impresión de gráficos y fuentes
- Administración de color. Creación de archivos PostScript y EPS
- Separaciones de color. Sobreimpresión

ZBrush

Zbrush en la industria del Videojuego. El Concept Art

- Menús
- Herramientas
- 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

GRADO PROFESIONAL DE ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

- Render
- Iluminación
- Presentación
- Zpluging
- Modelado para render y para Impresión 3d
- Escalas en zbrush
- Materiales más usados en la industria
- Servicio de impresión 3d

Proyecto Final TFG

- Proyecto propio para Editorial, Videojuegos, etc.
- Desarrollo del proyecto: Preproducción. Producción. Postproducción
- Este proyecto sirve como parte del Portfolio, imprescindible para competir en el mercado laboral.
- Creación y realización de: Personajes. Vestuario. Decorados. Portadas. Etc.

Asesoramiento laboral

- Técnicas de presentación de trabajos
- 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. 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: Jorge Pulido
Diseño: Arteneo