

## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### Objetivos

El Grado de Especialización en Ilustración, Animación y Diseño tiene como objetivo formar a l@s futuros profesionales de la imagen al más alto nivel y conocimientos. La unión perfecta entre diferentes campos creativos a través del aprendizaje de técnicas y recursos tradicionales y digitales. Un completo Plan de Estudios de titulación privada que conjuga grandes áreas de la imagen, preparando a nuestros alumnos de la forma más competitiva dentro de un perfil único para trabajar en el mercado laboral.

En la actualidad, la Industria del Entretenimiento demanda profesionales complet@s para cubrir puestos creativos en sus diferentes departamentos de Arte. Para incrementar la cualificación de nuestr@s alumn@s, completamos el Programa del Grado de Especialización con las materias de Diseño Gráfico.

### Duración total

1.700 horas lectivas en dos años académicos más 100 horas de prácticas tutorizadas.

**Precio total de contado primer año curso académico 22-23: 7.900 €**

### Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando la cantidad 1.900 € a través de paypal o transferencia bancaria.

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

### Salidas profesionales

Videojuegos. Presentaciones. Web. Didáctico. Científica. Animación 2D. Editorial. Revistas. Prensa. Cómic. Portadas. Story Board. Largometrajes. Internet. Manipulación fotográfica. Stand. Concept Art. Matte Painting. Ilustración Analógica y Digital. Espacios virtuales. Infoarquitectura. Decorados. Cine. Modelado de figuras 3D para impresión. Diseño Gráfico. Publicidad. Creación de Personajes. Layout. Props. Etc.

### Materias impartidas

**SOFTWARE:** Photoshop. Procreate. ZBrush. After Effects. Premiere. WordPress. Indesign. Painter. Illustrator. Toon Boom.

**MATERIAS:** Producción y Dirección de Proyectos. Preproducción. Proyecto fin de estudios. Efectos especiales. Técnicas de ilustración tradicional. Ilustración digital. Escultura digital. Story Board. Línea. Animatics. Matte Painting. Concept Art. Modelado. Animación. Dibujos Animados. Iluminación. Render. Texturizado. Postproducción. Creación de personajes. Cine. Lenguaje cinematográfico. Dibujo artístico. Cómic. Técnicas de creatividad. Acuarela. Lápiz de color. Acrílico. Perspectiva. Expresión. Volumen. Dibujo con modelo. Anatomía. Asesoramiento Laboral. Técnicas de entrevista y currículum. Workshops. Diseño Gráfico. Custom Shapes. Speed Painting. Photobashing. Entornos. Matte Painting. Character Design. Thumbnails. Creación de página web personalizada. TRABAJO FIN DE GRADO TFG: Demoreel.

### Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Carné de socio del Círculo de Bellas Artes durante el 2º 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. Hosting y Dominio individual para cada alumn@
7. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas
8. Asesoramiento laboral



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### Ilustración. Técnicas y conceptos tradicionales

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Presentación del curso
- 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. Teoría y práctica
- La caricatura
- Valoración lineal
- Perspectiva cónica
- La ilustración juvenil. Creación de ideas
- La acuarela. Teoría y práctica
- Los conceptos gráficos y narrativos de los bocetos
- El Cómic. Realización de Splash Page
- Arte final del Comic
- Práctica fotográfica entre los alumnos
- Lenguaje cinematográfico

### Técnicas de creatividad

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

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

### Creación de personajes

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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
- Diseño de vehículos
- El realismo imaginario
- Personajes para ilustración juvenil
- Estudios de vestuario
- Creación de Props
- Personajes fantásticos para Videojuegos
- Personajes positivos y negativos
- Robots
- Proyecto final



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### Anatomía y dibujo del natural con modelo

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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

### Dibujo de animales

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

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

### Concept Art

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Dibujo para Concept Art
- Photobasing: creación de personajes
- Photobasing: creación de escenarios
- Matte Painting
- Matte/Collage avanzado
- Custom Shapes
- Procesos creativos. El brainstorming
- Comunicación con el cliente
- El Briefing
- Luces y sombras
- Dramatización
- Tipos de expresión
- Leyes de Composición
- El encuadre
- El equilibrio de masas
- Simulando técnicas tradicionales
- Técnicas secas y húmedas
- Herramientas asociadas para conseguir impacto
- Texturas
- La importancia de la síntesis
- Organización de los planos visuales



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### Creación de vehículos

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Diseño de vehículos voladores. Drones
- Diseño de vehículos terrestres
- Encuadre
- Texturas
- Tipos de materiales

### Creación de Props y Armas

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Creación de Armas de fuego
- Creación de Espadas. Hachas. Escudos
- Creación de Props. Época medieval. Época actual. Ciencia Ficción
- Representación de texturas
- Creación de materiales
- Presentación de los trabajos

### Creación de Backgrounds, Entornos y Ambientaciones

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Perspectiva cónica. Uno, dos y tres puntos de fuga
- Ángulo de visión
- Layout
- Ambientación exterior
- Ambientación interior

### Dinámicas profesionales de trabajo

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Ajustarse al briefing
- Proceso de trabajo: bocetos, line art, pruebas de color, etc
- Vocabulario técnico español/inglés
- Comunicación con el cliente durante el proceso de trabajo

### Photoshop

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Paneles y menús. Herramientas
- Ajustes. Plugins y preferencias
- Tamaño, resolución, creación e importación de imágenes Retoque y transformación
- Recorte, rotación y lienzo
- Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen
- Ajuste del enfoque y desenfoco de la imagen
- Transformación de objetos. Escalas. Filtro Licuar. Punto de fuga
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge
- Máscaras y Selecciones
- 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 de capa
- Pintura y 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
- Color. Modos de color. Selección de colores
- Posterizar. Mapa de degradado. Variaciones
- Brillo/contraste. Equilibrio de color. Tono/Saturación



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

- Curvas. Niveles. Panel Kuler
- Aplicación de efectos de color especiales
- Filtros. Conceptos básicos. Efectos con filtros
- Visualización de histogramas. Ajuste del color y tono de una imagen
- Preparación de imágenes para la imprenta
- Aplicación de filtros específicos. Adición de efectos de iluminación
- Texto. Creación y edición de texto. Aplicación de formato
- Fuentes. Interlineado. Inter letrado. 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
- Manejo avanzado de herramientas, paletas, menús, ventanas, máscaras, etc
- Trabajo avanzado con pinceles
- Entrega y creación de pinceles específicos para cada proceso
- Revisión de archivos de trabajo: formatos PSD y TIFF
- Optimizar procesos pictóricos
- Uso avanzado de capas
- Uso avanzado de Canales
- Preparación de artes finales para imprenta u otros medios

### Toon Boom. Animación y Dibujos Animados

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Creación de escena
- Interfaz de usuario
- Capas y columnas
- Sincronización
- Dibujo
- Pintura y colores
- Animación sin papel. Animación digital
- Animación morphing
- Importación y escaneo
- Rigging de personajes
- Animación de recorte
- Cámara
- Deformaciones
- Efectos
- Rendering y exportación
- Timeline
- Graph Editor
- Dope Sheet. Path. Constraint
- Audio
- Capas de animación. Animación no lineal
- Animación facial. Lypsinc
- Análisis del movimiento. andar, correr, nadar etc.
- Animación secundaria. Peso y fuerzas
- Interpretación o Acting. Expresiones y sentimientos
- Entender la animación. Análisis del movimiento
- Búsqueda de referencias Animáticas
- Staging. Entender la escena. Puesta en escena
- Anticipación. Squash & Stretch
- Pose a pose/ acción directa
- Slow in/ Slow out
- Overlapinp. Continuidad y Terminación de la acción
- Arcos. Acción secundaria. Exageración. Timing
- Acting/Appel• Pose. Silueta. Línea de Acción
- Peso/equilibrio



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### Cartas Magic - Ilustración editorial

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- El Briefing. Creatividad y bocetos
- Realización de ejercicio arte final Carta Magic

### Leyes de composición

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- El encuadre. El equilibrio de masas
- La ley de los tercios. La ley de la balanza. El camino del ojo

### Corel Painter

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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
- Estudio del 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
- Técnica de acuarela
- Capa de acuarela. Controles de Agua. Acuarela digital
- Capa impasto. Creación y ajustes de un efecto impasto
- Creación de pinceles impasto personalizados. Mezcla de impasto con otras capas
- Efectos de imagen
- Filtros dinámicos. Brillo y contraste
- Diseñador de estilos
- Técnicas de impresión

### Illustrator

Esta materia se imparte apoyada 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



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

- 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
- Efectos 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

### Indesign

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- Personalización de menús y atajos de teclado. Cuadro de herramientas
- Trabajo con ConnectNow. Preferencias. Acciones para recuperar y deshacer
- Maquetación. Creación de documentos. Cuadrículas. Guías
- Páginas y pliegos. Páginas maestras. Capas
- Maquetación de marcos y páginas. Numeración de páginas, capítulos y secciones
- Creación, adición, enlace y modificación de texto y marcos de texto
- Pictogramas y caracteres especiales. Revisión ortográfica
- Estilos de párrafo y carácter. Trabajar con estilos
- Combinación de textos y objetos
- Objetos anclados. Ceñir texto a objetos
- Creación de texto en un trazado. Pies de ilustración
- Tipografía. Formato de texto. Uso de fuentes
- Interlineado. Tabulaciones y sangrías
- Kerning y tracking. Formato de caracteres y párrafos
- Alineación y composición de texto. Viñetas y numeración
- Dibujo. Herramientas de líneas y formas. Lápiz y Pluma
- Edición de trazados y formas compuestas
- Gráficos. Formatos. Importación de archivos
- Selección y transformación de objetos y marcos
- Alineación, distribución, agrupación, etc. de objetos. Trazados de recorte
- Color. Tintas planas y cuatricromía. Aplicación de colores
- Trabajo con muestras. Matices. Degradados. Mezcla de tintas
- Uso de colores de gráficos importados. Adición de efectos de transparencia
- Opciones de Adobe PDF. 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
- Administración de color. Separaciones de color
- Sobreimpresión



## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### After Effects

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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

### WordPress

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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

### Procreate

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

- 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





## GRADO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN & ANIMACIÓN & DISEÑO

### ZBrush

Zbrush en la industria del Videojuego. El Concept Art

Esta materia se imparte apoyada con ejercicios prácticos

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

### Edición de Proyecto final con Adobe Premiere

- Interfaz del software
- Ventanas y menús
- Configurar un proyecto en función del uso final
- Formatos de imagen habituales
- Uso y propiedades de los distintos canales de video
- Transiciones entre clips
- Opacidad entre canales
- Añadir audio
- Control de formatos de video, audio e imagen
- Subtítulos
- Formatos de salida habituales
- Códecs de compresión

### Presentación de trabajos y Asesoramiento laboral

- Formatos. El Curriculum. Demoreel
- Registro de propiedad intelectual

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 alumno/a 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.

Ilustraciones Alumnas: María Gómez y Gabriela García

Diseño: Arteneo

