

Objetivos

Máster en Ilustración Digital, un programa presencial en el que profundizaremos en los recursos de los softwares Corel Painter, Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, y el software por excelencia en modelado y escultura digital, Zbrush de Pixologic. Este Plan de Estudios se ha diseñado minuciosamente para dominar las técnicas con las que trabajar en la creación y realización a color de personajes y criaturas, así como la Ilustración Editorial en sus diferentes ramas, producciones cinematográficas, publicidad, realización de NFTs para su comercialización en el Metaverso, etc. Sumamos las posibilidades creativas de Zbrush, un software profesional de modelado, texturización y render 3D que multiplica las posibilidades laborales en numerosos campos visuales y en la Impresión 3D. Finalmente, utilizaremos Adobe After Effects y Adobe Premiere para crear una reel personal. El Máster en Ilustración y Escultura Digital se realiza con tableta gráfica Wacom Cintiq HD. Nuestro equipo pedagógico está formado por profesionales activos en diferentes ramas.

Duración total: 320 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 22-23: 2.990 €

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

Matte Painting. Editorial. Cuentos. Cartas. Modelado 3D. Póster. Juegos de mesa. Portadas. Libros. Científica. Escultura digital.

Materias impartidas

Adobe Photoshop. Corel Painter. Illustrator. ZBrush Art 3D. After Effects. Premiere para reel fin de Máster. Realización de NFTs. Figura. Texturas de piel, pelo, ropa. Props. Diseño. Cuentos. Técnicas de creatividad y desarrollo visual. Interface. Modelado Orgánico. Modelado de superficies duras. Mapeado UV. Texturizado. Materiales. Render. Iluminación. Animación. ZPlugins parámetros avanzados. Sistemas avanzados de Rigging. Preparación para Impresión 3D. Edición de Demo Reel.

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 nuestro@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



TÉCNICAS Y EJERCICIOS DE ILUSTRACION DIGITAL

Tratamiento de color para criaturas

- Ojos. Bocas y dientes. Manos, pies, garras y cuernos
- Uso de texturas y efectos. Piel. Pelo y cabelleras
- Diseño y composición en la ilustración
- Uso de referencias visuales
- Temática. Vestuario, contexto histórico

Desarrollo de paisaje urbano

- Uso de la Perspectiva
- La profundidad de color
- Texturas

Matte Painting

- Uso de referencias
- Introducción al Matte Painting

Modelado de vehículos u objetos industriales

- Referencias de diseño industrial
- Contexto histórico
- Uso de pinceles para conseguir siluetas aleatorias

Diseño

- Lenguaje cinematográfico
- Conceptos de Diseño Gráfico

Ilustración vectorial

- Trazados para web
- Pintura interactiva
- Mallas
- Ilustración publicitaria. Ilustración editorial

Photoshop

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

INTRODUCCIÓN

- Paneles y menús. Herramientas
- Ajustes. Plugins y preferencias
- Tamaño, resolución, creación e importación de imágenes

RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN DE IMÁGENES

- 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

- Mascaras
- 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 en capas

PINTURA Y DIBUJO

- 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

EL COLOR

- Modos de color. Selección de colores
- Posterizar. Mapa de degradado. Variaciones
- Brillo/contraste. Equilibrio de color. Tono/Saturación
- Curvas. Niveles. Panel Kuler
- Visualización de histogramas. Ajuste del color y tono de una imagen
- Preparación de imágenes para la imprenta
- Aplicación de efectos de color especiales

FILTROS

- Conceptos básicos sobre los filtros. Efectos de filtro
- Aplicación de filtros específicos. Adición de efectos de iluminación

TEXTO

- Creación y edición de texto. Aplicación de formato
- Fuentes. Interlineado. Interletrado. 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

WEB

- Trabajo con gráficos Web
- Sectores en páginas Web. Modificación y opciones de sectores

VÍDEO Y ANIMACIÓN

- Creación de imágenes para vídeo. Photoshop Extended
- Importación y exportación de archivos de vídeo y secuencias de imágenes
- Edición de vídeo y capas de animación

PHOTOSHOP Y 3D

- Espacio de trabajo en 3D
- Pintura y edición de texturas en 3D

AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS

- Procesamiento de un lote de archivos
- Creación de secuencias de comandos. Creación de gráficos de datos



Corel Painter

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos
Uso del ordenador como herramienta de dibujo y pintura

- 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

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

ACUARELAS

- Capa de acuarela. Controles de Agua. Acuarela digital

IMPASTO

- Capa impasto. Creación y ajustes de un efecto impasto
- Creación de pinceles impasto personalizados. Mezcla de impasto con otras capas

Illustrator

Este programa se imparte apoyado 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
- 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

EFFECTOS 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

Zbrush Art 3D

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

NAVEGACIÓN Y CUSTOMIZACIÓN

- Entorno gráfico, Interface 2.5D y 3D
- Ubicación de paletas más usadas
- Navegación Alt y tradicional. Crear HotKeys. Crear Menús personalizados
- Formatos de archivos: ZPR. ZLT. OBJ. STL
- Preparar documentos para proyectos
- Guardar, exportar e importar objetos y subobjetos a 3dsmax
- Herramientas 2.5D y sus aplicaciones
- Primitivas 3D. Objetos 3D poligonales
- Subdivisiones: Smooth y Crease
- Planos de referencia: Grid. SpotLight. Image Plane. ShadowBox

MODELADO ORGÁNICO

- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Importar y exportar
- Dynamesh Subdivisiones. Edge loops. Deformadores. Noise surface
- Brochas customizadas con parámetros avanzados
- Alphas y tipos de Strokes
- Creación de Alphas en Zbrush en 2.5D
- Tipos de trazo: Freehand, Spray, DragDot, DragRect, LazyMouse, Curves
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión. Booleanas
- Layers 3D. Modelado por capas. Morphers
- InsertMesh. InsertMultiMesh Brushes
- Adición y sustracción
- Uso con curvas. TriPart Curves
- Pelo humano y pelo animal. Plantas y arboles
- Exportar como geometría para bakear. Exportar como curvas



MODELADO DE SUPERFICIES DURAS

- MicroMesh: Creación de objetos complejos mediante sustitución
- Box Modeling (low Poly). Dynamesh (high Poly)
- Herramientas Trim, Clip y Slice
- Brochas hard surface, parámetros avanzados
- Deformadores
- InsetMesh superficies duras
- ShadowBox. Alphas. Projection Master
- Mapas de desplazamiento

RETOPOLOGÍA

- Zspheres. ZRemesh
- Topology Brush. DecimationMaster

MAPEADO UV

ANIMACIÓN. TIMELINE PARA PRESENTACIONES

MATERIALES

RENDER

TEXTURIZADO

- Layers. Polypaint. Spotlight Projection
- ProjectionMaster. Creación de texturas tileables en 2.5D
- Bakeado de mapas de texturas tileables

ILUMINACIÓN

- Luces Standard
- Light Caps: Iluminación avanzada mediante imagen HDR

ZPLUGINS

- Decimation Máster. Parámetros avanzados. Projection Master
- MultiMap Exporter. Parámetros avanzados. 3D print Exporter.
- Modos avanzados de: Subtool Máster. Transpose Máster. Rigging. Uv Máster

DIFERENCIAS ENTRE MODELADO PARA RENDER O IMPRESIÓN 3D

MATERIALES MÁS USADOS EN LA INDUSTRIA

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



NFTs para el Metaverso

- Qué es el Metaverso
- Qué es un NFT
- Propiedades de los NFTs
- Tipos de NFTs
- Metadatos
- Realización de ejercicios. Artes finales

Adobe Premiere. Introducción

- Interface de trabajo
- La ventana de proyecto. Panel de transiciones y efectos Historial
- Creación y gestión de proyectos
- Importar ficheros. Previsualizar. Importación de imágenes fijas
- Crear y organizar elementos. Borrar y reemplazar clips. Capturar vídeo e imagen
- Timeline
- Estructurar, insertar, editar y mover elementos en la línea de tiempo
- Inserción de transiciones. Imágenes. Sonidos y titulaciones
- Sonorización
- Activar y desactivar sonidos. Ajustar volumen. Aplicar transiciones
- Exportación y render de vídeo y audio
- Exportación directa desde premiere. Formatos. Render. Exportar como vídeo

Realización de proyecto audiovisual para Demo Reel

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.

Ilustraciones Alumn@s: Sara Vecchi y David Garzás
Diseño: Arteneo

