MÁSTER ILUSTRACIÓN & ESCULTURA DIGITAL

Objetivos

Este Máster se realiza con tabletas gráficas Cinq HD y está orientado a proporcionar las habilidades y recursos necesarios para utilizar Adobe Photoshop, Corel Painter e Illustrator como software destinados a la pintura de ilustraciones digitales, y el tratamiento de la imagen, centrándonos en todas las herramientas necesarias que nos conduzcan a adquirir los conocimientos para la creación y realización a color de personajes, criaturas, entornos, e ilustraciones didácticas e infantiles para videojuegos, cine, publicidad, editorial infantil, etc. A lo mencionado anteriormente sumamos las posibilidades creativas y técnicas de Zbrush como software profesional de modelado, texturización, Render, etc. Ampliando las posibilidades laborales en los campos del Concept Art y la Impresión 3D. Finalmente utilizaremos After Effects y Adobe Premiere para la creación de una demo reel personal como trabajo de fin de Máster.
Nuestro equipo pedagógico está formado por profesionales activos en diferentes ramas.

Duración total: 320 horas lectivas

Precio total de contado curso académico 20-21: 2.990 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 490 € a través de paypal o transferencia bancaria
Esta cantidad está incluida en el precio total del Máster.
Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com
Formación exenta de IVA por el artículo 20 uno 9, ley 37/92

Salidas Profesionales

Concept Art. Escenarios. Props. Vehículos. Editorial: Cuentos. Cartas. Póster. Felicitaciones. Portadas. Libros de texto. Científica. Videojuegos: Creación de personajes. Ambientaciones. Modelado 3D. Juegos de mesa. Escultura digital.

Materias impartidas

Adobe Photoshop. Corel Painter. Illustrator. ZBrush Art 3D. After Effects. Premiere para proyecto fin de Máster. Diseño de criaturas y personajes. Figura. Texturas de piel, pelo, ropa. Props. Desarrollo de fondos o entornos (Environments). Vehículos y máquinas. Concept design. Cuentos. Técnicas de creatividad y desarroyo 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 para Videojuegos y Juegos de mesa.

Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Todo el material de clase incluido
3. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@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

Preparación al diseño de criaturas y personajes

- 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 thumbnails o siluetas como método de creativo
- Desarrollo de la criatura

Diseño de personajes

- Uso de referencias visuales
- Temática. Vestuario, contexto histórico
- Expresión y actitud

Desarrollo de entornos (Enviroments)

- Uso de la Perspectiva
- La profundidad de color
- Texturas
- Uso de referencias e introducción al Matte Painting

Vehículos y máquinas

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

Concept Design

- Lenguaje cinematográfico
- Creación de una historia

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 desenfoque 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

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

Zbrush Art 3D - Interface y filosofía

ZBRUSH EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO. EL CINE. EL CONCEPT ART

NAVEGACIÓN Y CUSTOMIZACIÓN
- Entorno grafico, 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
- Subdivisiones. Deformadores. Brochas más usadas .Tipos de trazo
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión
- InsertMesh. FiberMesh

MODELADO ORGÁNICO AVANZADO
- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Importar y exportar
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- 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
- Fiber Mesh
- 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
- InserMesh superficies duras
- ShadowBox
- Alphas
- Projection Master
- Mapas de desplazamiento

RETOPOLOGÍA
- Zspheres. ZRemesh
- Topology Brush. DecimationMaster

MAPEADO UV
- Crear y editar Uvs (UV Master)
- Bakeado de mapas normales y de desplazamiento, cavity, Ambient Oclusion

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

MATERIALES
- Materiales Stándar. Material Mixter
- MatCaps. Múltiples Shaders

RENDER
- Passes de Render, Best Render
- BPR.BPR filters

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

ANIMACIÓN
- Timeline para presentaciones con opciones avanzadas y de proceso escultórico

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

ESCALAS EN ZBRUSH

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

Adobe Premiere

INTERFACE DE TRABAJO
- La ventana de proyecto. Panel de transiciones y efectos Historial

CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS
- Importar ficheros. Previsualizar. Importación de imagenes 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 VIDEO 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, 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: Noelia Alcaraz. Diseño: Cristina Medina y María Asensio