MÁSTER DE DIBUJO E ILUSTRACIÓN

Objetivos

El Máster perfecto para alumn@s de postgrado o profesionales que quieran ampliar conocimientos. Es también el complemento imprescindible a nuestro Curso de Ilustración. Abarca en su totalidad y al más alto nivel, las técnicas pictóricas, creativas y de dibujo, más demandadas en el mercado profesional de la Ilustración.
Este Máster cuenta con el proyecto final TFM que sirve como parte del Portfolio, imprescindible para competir en el mercado laboral.
Desde hace 17 años preparamos a profesionales. Estableciéndose como artistas Freelance, o formando parte de los departamentos artísticos de empresas de Videojuegos. Editoriales. Publicitarias. Productoras, etc.
Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

Duración total: 350 horas lectivas. Más 50 horas de prácticas libres.

Precio total de contado curso académico 21-22: 3.485 €.

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 685 € 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: Personajes. Escenarios. Props. Vehículos. Editorial: Cuentos. Cartas Mágic. Póster. Felicitaciones. Portadas. Didáctico: Libros de texto. Diccionarios. Fascículos. Científica. Videojuegos: creación de personajes. Ambientaciones. Layouts. Publicidad: Story Board. Creación para tatuajes.

Materias impartidas

Proyecto final TFM. Dibujo Artístico Avanzado. Técnicas de Ilustración. Procreate. Photoshop Introducción. Concept Art. Acuarela. Acrílico. Técnicas mixtas. Anilinas. Creación de Personajes. Dibujo de figura avanzado. Dibujo del natural con modelo. Anatomía. Story Board. Creatividad. Desarrollo espacial. Leyes de Composición. Lenguaje cinematográfico. Premiere Introducción. Asesoramiento Laboral. Currículo.

Ventajas añadidas

1. Máximo de 14 alumn@s por grupo
2. Incluido todo el material de trabajo en clase
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

MÁSTER DE DIBUJO E ILUSTRACIÓN

Todo el Plan de estudios se imparte apoyado con ejercicios prácticos

El concept art
- El Briefing. La presentación
- Monstruos. Robots
- Armas blancas. Armas de fuego actual y futurista
- Vehículos y props

El story board en publicidad
- El lenguaje cine aplicado al Story
- Presentación de Story en publicidad

Cartas Magic / Ilustración Editorial
- El Briefing
- El impacto visual
- Los Médium. Técnica aplicada. Técnicas especiales
- Texturas y efectos
- Creatividad y bocetos
- Realización de ejercicio arte final

Creacion avanzada de personajes
- Personajes para ilustración infantil y juvenil
- Estudios de vestuario
- Creación de Props
- Visionado de personajes en picado y contrapicado
- Personajes fantásticos para Videojuegos
- Personajes gordos/delgados positivos y negativos
- Robots

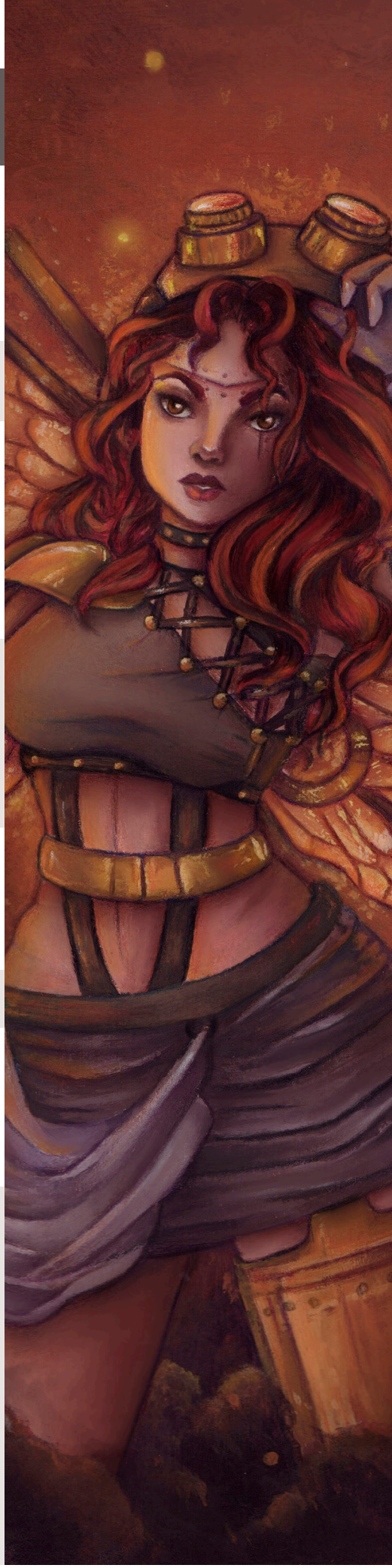
Videojuegos y cine: escenarios y decorados
- El Layout
- El punto de vista. El encuadre
- Encargo de escenario

Leyes de composición
- La ley de la balanza. El equilibrio de masas. El camino del ojo

Realización de thumbnails y creación de criaturas
- Dibujos creativos con Thumbnail realizados con técnicas tradicionales y digitales
- Seres fantásticos
- Creatividad y bocetos
- Estudio por valoración. Estudio color

Anatomía avanzada y dibujo del natural
Pose de modelo masculino y femenino en materias seleccionadas
- Teoría muscular. La pelvis
- El tronco
- Teoría: formas planas y volumen. Cualidades de la forma. Clasificación de formas
- Textura y volumen
- La cabeza
- Miembros inferiores
- Dibujo estático. Dibujo en movimiento
- Dibujo de retentiva

Anatomía y dibujo de animales
- Construcción y estructura de felinos
- Contrucción y estructura de mamíferos



MÁSTER DE DIBUJO E ILUSTRACIÓN

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

Photoshop. Introducción
- Menús. Herramientas
- Retoque y transformación de imágenes
- Máscaras y Selecciones
- Pintura. El color Digital

Premiere. Introducción
- Interface de trabajo
- Creación y gestión de proyectos
- Timeline
- Sonorización
- Exportación y render de video y audio

Proyecto final del Máster TFM para Editorial o Videojuegos
- Desarrollo del proyecto: Preproducción. Producción. Postproducción

Asesoramiento laboral
- Como ser competitivo en tus presentaciones. Currículo
- Registro de la Propiedad Intelectual. Marcas y Patentes
- Por qué firmar un contrato

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 17 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.

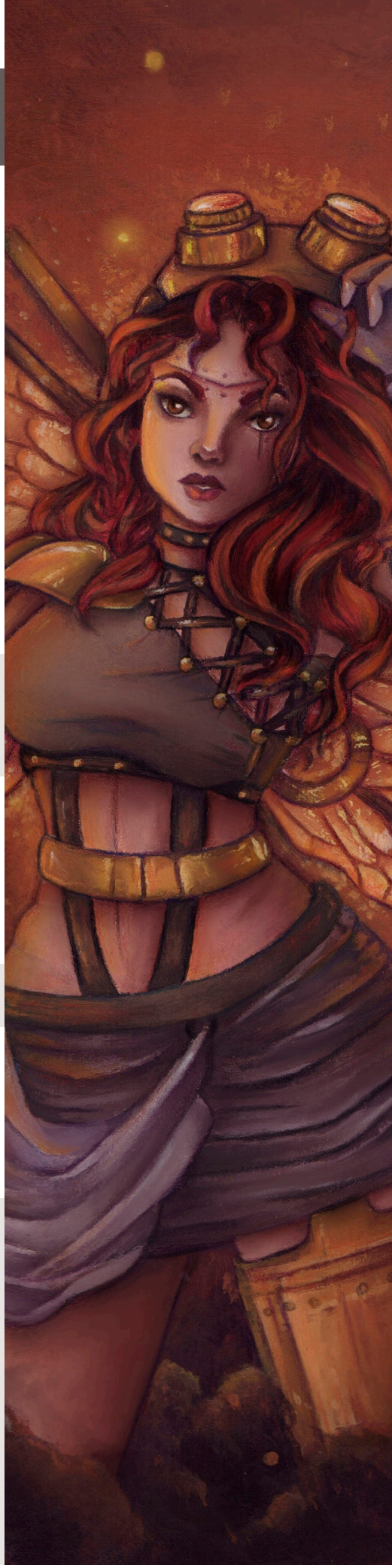



Ilustración: Jennifer Liébana
Diseño: Arteneo