Arteneopresencial

MÁSTER AVANZADO DE DIBUJO E ILUSTRACIÓN

Objetivos

El Máster en Dibujo e Ilustración tiene como objetivo proporcionar a lxs futurxs profesionales unos conocimientos avanzados en el desarrollo de las habilidades necesarias, que lxs acerque a las diferentes salidas laborales. Los briefings que preceden a las técnicas y ejercicios prácticos de este Máster están conceptuados con las fórmulas utilizadas habitualmente en el mercado profesional. Las clases de Anatomía avanzada se desarrollan con modelo del natural.

Este plan de estudios cuenta con un Trabajo Fin de Máster individualizado, que puede formar parte del Porfolio, elemento imprescindible para competir en el mercado laboral.

Desde hace 20 años, Arteneo es un centro especializado en la formación de Ilustración. Permanecemos en constante adaptación de nuestros Planes de Estudios a medida que surgen nuevos cambios en el mercado laboral.

Duración total: 350 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 24-25: 3.980 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 950 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com

Salidas Profesionales

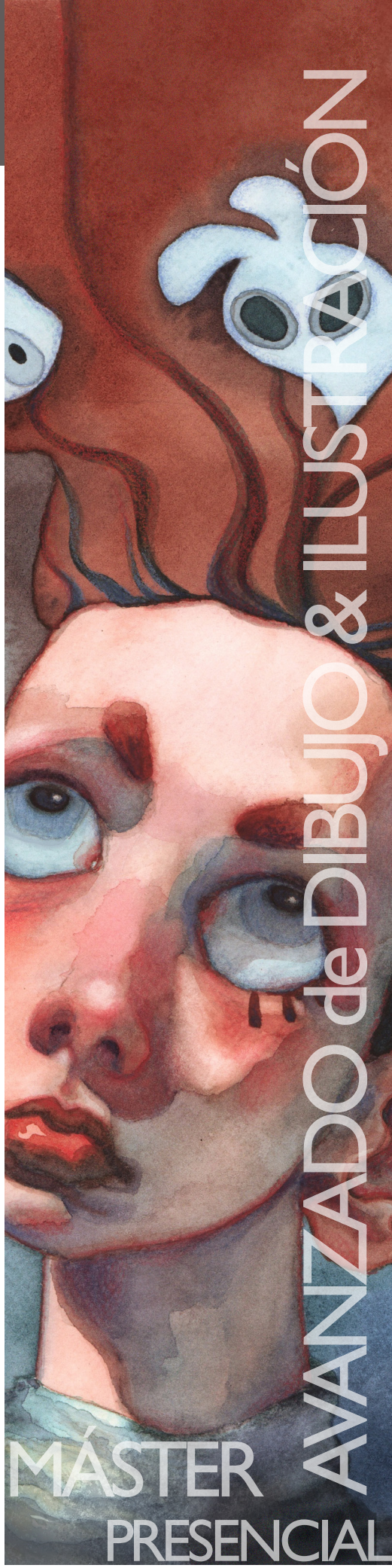
Concept Art: Personajes. Environments. Props. Vehículos. Thumbnails.
Editorial: Cuentos. Cartas Mágic. Póster. Portadas.
Videojuegos/Cine: Preproducción. Creación de personajes. Layouts.

Materias impartidas

Técnicas de Ilustración. Procréate. Adobe Première. Edición de reel. Concept Art. Environment. Anilinas. Acuarela avanzada. Cartas Magic. Creación avanzada de Personajes. Dibujo de figura avanzado. Anatomía avanzada. Técnicas mixtas. Creatividad. Preproducción. (IA) Inteligencia Artificial Responsable Desarrollo espacial. Módulo de Orientación a la Actividad Profesional. Demoreel individual. Trabajo Fin de Máster (TFM).

Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumnxs por grupo
2. Incluido todo el material de trabajo en clase
3. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestrxs alumnxs
4. Equipo pedagógico conformado por profesionales en activo
5. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
6. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas
7. Tutorías opcionales del Círculo de Bellas Artes
8. Módulo de Orientación a la Actividad Profesional



PROCREATE

- Herramientas
- Gestos y atajos
- Cortar, copiar y pegar
- Manipular el lienzo. Girar y redimensionar
- Incorporar textos a nuestros trabajos
- Herramientas de perspectiva
- 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
- Realización de ejercicios arte final

INTELIGENCIA ARTIFICIAL RESPONSABLE IA (Introducción)

La IA entendida como una herramienta más del arsenal artístico de Ilustradores/as

- La Inteligencia Artificial en las Artes Visuales
- Utilización de la IA como base de documentación
- Limitaciones y ventajas
- Plataformas
- Trabajando con una IA
- Indicaciones ponderadas

EL CONCEPT ART. VIDEOJUEGOS. CINE

- El Briefing. Creación de estilo Gráfico
- Investigación y Documentación
- Bocetos de estilo a línea de personajes
- Las hojas de escala
- Props
- Proporciones. Texturas. Integración en la producción
- Enviroment. Estilos Arquitectónicos
- El Layout
- Encuadres
- Paletas de color
- Atmosferas
- Técnicas aplicadas
- Realización de ejercicios arte final

LEYES AVANZADAS DE COMPOSICIÓN

- El camino del ojo. De izquierda a derecha y de arriba a abajo
- Proporción aúrea
- La composición y el color
- El punto de vista
- Los puntos de fuga en la composición visual
- El espacio negativo
- La regla de los tercios

LAS ANILINAS
- Que son las anilinas
- Tipos de cartulinas
- Materiales
- Mediums
- Técnicas
- Proceso de mancha
- Degradado de gama tonal
- Degradados de varios colores
- Realización de bocetos
- Realización de arte final

CREACIÓN AVANZADA DE PERSONAJES
- Personajes para ilustración infantil
- Personajes para ilustración juvenil
- Estudios de vestuario
- Visionado de personajes en picado y contrapicado
- Personajes fantásticos para videojuegos
- Personajes gordxs/delgadxs
- Personajes positivxs/negativxs
- Robxts

ILUSTRACIÓN EDITORIAL.CARTAS MAGIC. PORTADA
- El Briefing
- Creación de ideas
- Bocetos
- Estudio a color
- Comunicación con el cliente
- El impacto visual
- Técnica aplicada
- Texturas y efectos
- Creatividad y bocetos
- Realización de arte final

CREACIÓN DE THUMBNAILS Y CRIATURAS
- Dibujos creativos con Thumbnails
- Seres fantásticos
- Creatividad y bocetos
- Estudio por valoración. Estudio color

ANATOMÍA Y DIBUJO AVANZADOS
- Teoría muscular. La pelvis
- El tronco
- Formas planas y volumétricas
- 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
- Construcción y estructura de mamíferos

MÁSTER AVANZADO DE DIBUJO E ILUSTRACIÓN

ACUARELA AVANZADA

- Realización de texturas
- Esponjas
- Sal
- Efectos de húmedo sobre húmedo
- Texturas con rallado
- Efectos con líquido de reserva
- Efectos con alcohol
- El realismo
- Realización de arte final

PREMIERE INTRODUCCIÓN

- Interface de trabajo
- Creación y gestión de proyectos
- Timeline
- Sonorización
- Realización de proyecto propio
- Exportación y render de video y audio

TRABAJO FIN DE MÁSTER. TFM

- Análisis de mercado
- Desarrollo del proyecto TFM
- Preproducción:
  - Planificación del proyecto
  - Estudios de tiempos
- Producción:
  - Fase de creación y fase de resolución
  - Elección de técnicas a aplicar
  - Realización de artes finales
- Postproducción:
  - Maquetación de artes finales cuando sea necesario
  - Ajuste de tamaños y resolución
  - Realización de Demo Reel

MÓDULO DE ORIENTACIÓN ACTIVIDAD PROFESIONAL

- Análisis de capacidades individuales
- Escaneo vocacional
- Tutoría personalizada
- Informe M.O.A.P.
- Currículo
- Masterclass de Orientación Profesional

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 8544 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 20 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 alumnx 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. Se consideran días hábiles, los no festivos de lunes a viernes.

Ilustración: Laia Cano

Diseño: Arteneo