



CARRERA ONLINE EN ILUSTRACIÓN

DURACIÓN: 300 sesiones aprox. (900 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Salidas Profesionales
- 04 Conexión Laboral

Temario

- 01 Arte Digital
- 02 Ilustración Editorial
- 03 Ilustración Publicitaria
- 04 Concept Art





CARRERA ONLINE EN ILUSTRACIÓN

Si piensas en el mundo de la ilustración y automáticamente te brillan los ojos... déjame decirte que ser un ilustrador es tu verdadera vocación. ¿No tienes conocimientos?, ¿no conoces las herramientas?, ¿no tienes ni idea de dibujar, pero te encantaría aprender? ¿Por qué no dejas de ponerte excusas?

En Trazos te espera una formación con la que desarrollar tu talento en disciplinas como el **Arte Digital**, la **Ilustración Editorial y Publicitaria** y el **Concept Art**. Disciplinas y conocimientos que te harán estar al nivel de los mejores ilustradores del mundo.

¡Recuerda! Esta formación está avalada con la certificación oficial de Trazos como **centro autorizado de Adobe**.

Horas totales

900 Horas
300 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Arte Digital.
Ilustración editorial
Ilustración publicitaria.
Concept Art.

CERTIFICADOS_



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos Adobe Authorized Training Center (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



La escuela ha sido certificada como centro homologado "Authorized Training Center" para todas las herramientas que componen la suite de software de Autodesk, garantizando la máxima calidad de la enseñanza técnica.

SALIDAS PROFESIONALES_

Concept Artist 2D y 3D

Ilustrador para una editorial

Artista gráfico en agencias

Ilustrador digital

Director de arte

Editor

Diseñador gráfico

Jefe de arte publicitario

Desarrollador de gráficas para producto

Artista digital

Diseñador de personajes, escenarios y props para producciones de cine, animación y videojuegos

Artista de visual development

Creativo freelance

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Agilvy

orange™

PRISA

Publicis ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefónica



MÓDULO

ARTE DIGITAL

300 HORAS

Un módulo diseñado para que domines la ilustración 2D como nunca. Todas las técnicas de dibujo, coloreado y bocetado más profesional para dar rienda suelta a tu imaginación.

Herramientas



01/ Introducción al arte digital.

- Historia de la ilustración y marco laboral.
- Concept Art y Visual Development para videojuegos y animación.
- Ilustración editorial: lenguajes y medios.
- Estilos gráficos: del realismo al cartoon.
- Métodos de trabajo.

02/ Ilustración con Adobe Photoshop.

- Interfaz.
- Formatos de resolución y modos de color RGB / CYMK.
- Herramientas y menús.
- Crear y personalizar pinceles.
- Capas y modos de fusión.
- Crear volúmenes, iluminación y composición.
- Color directo y color a partir de grisalla.
- Filtros, tratamiento final de la imagen.

03/ Diseño de personajes.

- Introducción. Artistas y referencias.
- Emblocar figuras humanas mediante formas geométricas.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- Variantes en la morfología corporal.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Retrato y cuerpo: estilo realista y cartoon.
- Expresiones y psicologías faciales y corporales.
- Diseño de vestimentas y accesorios.
- Diseño de peinados.
- Roles y morfología.
- Personajes secundarios y NPCs.
- Colorear personajes: estilos. Paletas y armonías.

04/ Diseño de animales y criaturas fantásticas.

- Anatomía animal: proporción y volumen según las especies.
- Plantígrados, digitígrados, ungulados, nadadores y voladores.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas.
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Criaturas fantásticas híbridas y antropomórficas.
- Monstruos y grandes criaturas mitológicas.
- Pequeñas criaturas adorables y mascotas.
- Técnica de silueta para diseño de criaturas fantásticas.

05/ Diseño de escenarios.

- Perspectiva cónica y puntos de fuga.
- Perspectiva atmosférica.
- Perspectiva isométrica.
- Thumbnails: tipos de composición y planos de profundidad.
- Tipos de iluminación.
- Tipos de escenarios arquitectónicos.
- Tipos de escenarios naturales.
- Psicología del color y percepción en entornos.

06/ Diseño de props.

- Props y objetos cotidianos.
- Diseño de armas y armaduras.
- Diseño de vehículos terrestres, acuáticos y voladores.
- Textura y realismo en los objetos.
- Cartoonizar objetos inanimados.
- Hibridar elementos orgánicos e inorgánicos.

07/ Narrativa visual.

- Introducción a narrativa y guión.
- Storyboard.
- Color script.
- Composición y maquetación en la narrativa visual.



MÓDULO

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

150 HORAS

Aprende las técnicas del dibujo digital empleadas en ilustración editorial. Para ello hemos elaborado un programa específicamente dirigido a formarte en todos sus aspectos: desde el diseño de portadas, álbumes, ilustración para prensa, cartelería, packaging, infografías, y mucho más. Saca al ilustrador multimedia, artista visual o dibujante de cómics que llevas dentro.

Herramientas



01/ Dibujo con Photoshop.

- Familiarizarse con la interfaz. Herramientas Generales
- Capas y Máscaras.
- Degradado, Opacidad y Volumen.
- Modos de fusión.
- Creación de Pinceles.
- Texturas y Efectos.
- Edición final. Brillo, Saturación, Niveles etc.
- Tipos de Formatos.
- Perfiles de Color.

02/ Introducción a la Ilustración.

- La labor del Ilustrador. Historia de la Ilustración.
- Personajes. Fisonomías y Morfologías. Psicología del personaje para nuestra historia.
- Ilustración natural y artificial. Animales, Plantas, Escenarios y Objetos. Todo lo que rodea a los protagonistas de nuestra obra.
- Uso del Color , el dibujo y la Composición para transmitir ideas.

03/ Publicaciones Editoriales.

- Ilustración Científica. El dibujo al servicio del conocimiento.
- Libro de Texto. Pedagogía y Didáctica.
- Prensa. El artículo de Opinión. La abstracción en la Ilustración.
- Narrativa visual. Desarrollar historias partiendo de una idea.
- El Álbum Ilustrado. Descubriendo el mundo.
- El Juego de Mesa. Protagonista en tu propia Historia.
- La Novela Gráfica y el Cómic. Narrar en viñetas.
- Ilustración Juvenil y Adulta.
- Portadas. El primer contacto del espectador con la obra.

01/ Introducción a la ilustración publicitaria.

- El papel del ilustrador en la industria del diseño gráfico.
- Historia de la ilustración publicitaria y proyección profesional.
- Estilos gráficos: ilustración vectorial realista y cartoon.

02/ Cartelería, panfletos e infografías.

- Tipos de composición y narrativa visual.
- Organizar imagen y texto: jerarquías de la información.
- Carteles barrocos vs Carteles minimalistas
- Lettering e ilustración.
- Diseño de flyers y panfletos ilustrados.
- Infografías ilustradas.

03/ Ilustración de producto.

- Ilustración de estampados textiles.
- Diseño de discos para el sector audiovisual.
- Ilustración para packaging.
- Diseño de personajes y mascotas publicitarias.

04/ Ilustración con Adobe Illustrator.

- Interfaz.
- Creación y edición de formas.
- Uso de las herramientas vectoriales.
- Transformaciones y perspectivas.
- Modos de color y creación de paletas.
- Pinceles y edición del trazo.
- Aplicación de valores cromáticos.
- Tipografía y herramientas de texto.



MÓDULO

CONCEPT ART

300 HORAS

Podrás crear entornos únicos combinando las técnicas de 2D y 3D. Una formación que te especializará en las bases de la ilustración y la escultura digital para convertirte en un profesional de la conceptualización artística.

Herramientas



Adobe
Photoshop



KeyShot



Pixologic
Zbrush

01/ Personajes.

- Documentación y referencias: Ejemplos y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Línea y detalle.
- Anatomía humana avanzada.
- Ropa.
- Armaduras.
- Partes mecánicas.
- Armas de diferentes estilos.
- Técnica del blanco y negro.
- Aplicación del color.
- Detalles.
- Texturas.
- Photobashing.

02/ Animales y Criaturas fantásticas.

- Documentación y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Líneas y detalles.
- Variaciones humanas: aliens y seres mitológicos.
- Anatomía animal avanzada.
- Exoanatomía.
- Criaturas fantásticas.
- Texturas y pelajes.
- Creación de la paleta de color.
- Limitar paletas.
- Aplicación directa del Color.
- Photobashing.

03/ Modelado Orgánico con Zbrush

- Ejemplos y artistas.
- Técnicas de Sculpting.
- Dynamesh.
- Pinceles y máscaras
- Polygroups y subtools.
- Retopología.
- Poses y acabado: Posado zspheres.
- Render en Keyshot.
- Técnica de overpaint en Photoshop.

04/ Hardsurface con Zbrush.

- Documentación y referencias: Vehículos y naves
- Panel loops.
- Imm brushes.
- Zmodeler.
- Live booleans.
- Render en keyshot
- Overpaint.

05/ Entornos artificiales

- Zmodeler
- IMMS
- Spotlight
- Nanomesh
- Decimation master.
- UV master.
- Noise.
- Levantar terrenos.
-

06/ Keyshot

- Interfaz y render en Keyshot.
- Integración con Adobe Photoshop.
- Render avanzado.