

ILUSTRACION, PUBLICIDAD & DISEÑO

DURACIÓN

3 años, 1.110 horas.
370 horas lectivas más 200 horas
de prácticas libres por año

CURSO ACADÉMICO

De octubre a julio

TITULACIÓN

Titulación privada como
Creativo/Ilustrador

HORARIOS

MAÑANAS:
Dos días a la semana de
10:00 a 14:00 y un día de
10:00 a 12:00

TARDES:
Dos días a la semana
16:00-20:00
y un día 16:00-18:00

PRECIO

5.350€ (incl. matrícula)

OPCIONES DE PAGO

1. PAGO ÚNICO (incl. -3%):
5.189,50€ por año
2. PAGO FRACCIONADO:
Matrícula: 1.000€
Mensualidad: 435€

Para 2º y 3º se incrementará a
estos importes el IPC.

Estos precios incluyen los mate-
riales para los ejercicios realiza-
dos en el Centro en la modalidad
Presencial.



LANTHIMOS
POOR THINGS



José Robledo

ENCUENTRA TU ESTILO PERSONAL Y POTENCIA TU CREATIVIDAD

En este curso desarrollarás y potenciarás toda tu creatividad. Aprenderás las técnicas gráficas necesarias para expresarla y conseguir tu estilo propio y personal. Podrás trabajar la ilustración en todos sus campos: proyectos editoriales, ilustración publicitaria, infantil, ciencia ficción, fantástica, romántica, de aventuras, cómic y concept art. Serás capaz de utilizar todo el potencial de la figura humana como vehículo para la expresión visual creativa. La ilustración publicitaria, el dibujo, el color, la línea, la forma, la composición, el impacto estético grafismo publicitario, y comercial. y corporativo.



Rodro



David Viller

SOFTWARE

- › Adobe Photoshop
- › Clip Studio Paint

PRIMER AÑO

- › Creación de personajes I
- › Ilustración digital I (Photoshop/Clip Studio)
- › Ilustración I
- › Anatomía y dibujo del natural I

SEGUNDO AÑO

- › Creación de personajes II
- › Anatomía y dibujo del natural II
- › Ilustración II
- › Narrativa y técnica de cómic I

TERCER AÑO

- › Color digital

PROGRAMA DEL CURSO

PRIMER AÑO

ANATOMÍA I

- › Introducción al dibujo del natural con modelo
- › Encaje, primeros ejes de acción y proporciones
- › Esqueleto estructural
- › Silueta y cambios de planos
- › Materiales, el lápiz y su manejo
- › Proporciones. Iniciación a la forma
- › Planos esenciales
- › Apoyos y contraposto
- › Introducción del apunte o esbozo
- › El gesto, el movimiento y la dinámica del conjunto
- › El comportamiento de la luz, las sombras y el volumen
- › La pelvis: osteología y referencias subcutáneas
- › El tórax: osteología y referencias subcutáneas
- › La cabeza: osteología y proporciones
- › Brazo, antebrazo y mano: osteología y referencias subcutáneas
- › La pierna y el pie: osteología y configuración básica
- › Apuntes de campo

CREACIÓN DE PERSONAJES I

- › La figura humana: construcción y encaje
- › Construcción de cabezas y rasgos faciales. Etnias
- › Dibujo de manos y pies
- › Expresiones faciales
- › Diseño de vestuario: pliegues y texturas
- › Personajes en diferentes estilos
- › Personajes de distintas edades
- › Expresión corporal (*acting*)
- › Construcción de fondos y perspectiva
- › Tinta 1: línea y fundamentos de entintado
- › Tinta 2: luces, sombras y volumen
- › Ilustración de cuento: composición y texturas
- › Tinta 3: efectos especiales
- › Diseño de personajes a partir de formas simples

- › Estudio y desarrollo visual de personajes
- › Estudio de anatomía, texturas y locomoción en animales
- › Humanización de animales y furros
- › Humanización de objetos
- › Cómo hacer caricaturas
- › Valoración final personalizada

ILUSTRACIÓN

- › Círculo cromático y teoría del color: matices, analogías, pureza, etc.
- › Gammas cromáticas: experimentación y búsqueda de colores y gamas armónicas
- › Iluminación y volumen: ejecución y estudio de formas geométricas, objetos y personajes. Lapicero y acuarela
- › Gammas cromáticas II: Creación de láminas monocromas con objetos sencillos
- › Texturas I: elementos silvestres a la acuarela
- › Texturas II: rocas, árboles y efectos
- › Personajes I: rostro/busto. Iluminaciones. Acuarela
- › Personajes II: ropajes. Acuarela
- › Paisajes I: color y temperatura. Acuarela
 - › Emociones y sensaciones, profundidad de imagen, nubes y efectos lumínicos, iluminación focalizada
 - › Definición y *sfumato*
- › Lapicero de color. Animales personificados
- › Letra capitular: teoría del acrílico.
- › Paisaje II. Acrílico. Ser de bosque
- › La portada ficticia. Retrato al acrílico. Tonos de piel, expresiones faciales, cabello, etc.
- › Portada infantil/juvenil (cuentos clásicos)
- › Interpretación de texto en formato limitado: Estudio de diseño, encaje, composición, boceto

ADOBE PHOTOSHOP

- › Presentación del programa y conocimiento de herramientas e interfaz
- › Uso y aplicación del color plano
- › Conocimiento y uso de funciones concretas
- › Utilización y aplicación de transparencias, luces y sombras
- › Uso de máscaras y opacidades
- › Texturas
- › Pintura digital

- › *Color key*
- › Uso y construcción de pinceles
- › Prácticas de grisalla
- › Colorear grisalla
- › Técnicas de volumen
- › Conocimiento y uso de los diferentes formatos de archivos y modos
- › Diseño de escenarios/*concept*
- › Perspectiva y profundidad de campo
- › Texturas y pinceles concretos para fondos
- › Entintado digital con Clip Studio
- › Maquetación y composición sobre propuesta editorial
- › Conocimiento y uso de la herramienta texto
- › Uso de vectores para composición
- › Ilustración editorial (uso en prensa, libro, texto...)

SEGUNDO AÑO

ANATOMÍA

- › Nociones avanzadas de dibujo del natural
- › Mejora de metodología de encaje y de apunte rápido
- › Profundización de estudio del comportamiento de las sombras y la aplicación de valores tonales
- › Retrato: estructuras y práctica
- › Revisión de estructuras de la osteología y de los puntos subcutáneos
- › Estudio de las estructuras musculares
- › La región pélvica
- › El tronco I: Musculatura de la parte anterior del cuerpo (pectoral, abdominal, etc.)
- › El tronco II: La musculatura de la espalda (trapecio, dorsal, etc.)
- › Movimientos escapulares y dinámicas de forma
- › La cabeza I: Miología y osteología avanzada
- › La cabeza II: El cuello, músculos básicos
- › El brazo: Musculatura y osteología avanzada
- › El antebrazo: Musculatura y osteología avanzada (músculos extensores, flexores, etc.)
- › El muslo: Musculatura y osteología avanzada
- › La pierna: Musculatura y osteología avanzada

CÓMIC

- › Diseño de personajes
 - › Presentación del curso y programa
 - › Diseño personajes general
 - › Diseño de personajes de cómic
 - › Bibliografía
- › Página 01 / planos
 - › *Storyboard*
 - › Tipos de planos
 - › Composición
 - › Viñetas siempre funcionan
- › Página 02 / diálogo
 - › Texto e imagen
 - › Bocadillo como voz
 - › Conversación
 - › Lectura
- › Página 03 / *Flashback*
 - › Diferenciar presente y pasado
 - › Autores 01 (biblioteca): Jorge González, Javi Rey, Manuel Fior
 - › Planos según ángulo de la cámara
 - › Autores 02 (tinta): Roger, Tocchini, Risso
- › Página 04 / *Splash*
 - › *Focus panel* (viñeta principal)
 - › Ejemplos *splash*
 - › La tinta en tres partes: línea/mancha/trama
 - › Tinta 02: materiales de entintado
- › Página 05 / acción
 - › La acción a través de sus autores
 - › Referencia de la realidad
 - › Onomatopeyas
 - › Líneas cinéticas/acción
- › Página 06 / Ambiente
 - › Uso de ambientación por diversos autores
 - › Trucos y consejos para la perspectiva en cómic
 - › Perspectiva *SketchUp*
 - › Perspectiva Clip Studio

- › Página 07 / Temporizadores
 - › Temporizadores: usos y tipos
 - › Clip Studio (introducción)
 - › Autores que usan temporizadores
 - › Concurso de cómic de la Escuela
- › Página 08 / Ritmo y tensión
 - › Las viñetas y el ritmo de la página
 - › Autores 03: Fert, Bézian, Picault, Collignon
 - › Viñeta como elemento del lenguaje
 - › Autoras de tebeos
- › Página 09 / Portada
 - › Portadistas
 - › Portadas de cómic
 - › Tópicos y premios
 - › Carteles de películas

CREACIÓN DE PERSONAJES II

- › Versionar personajes en estilo cartoon
- › Diseño de props: vestuario y ambientación
- › Diseño de personajes en grupo
- › Creación de fondos interiores
- › Personajes en poses de acción
- › Fondos exteriores naturales y urbanos
- › Tinta 1: ilustración estilo *noir*
- › Diseño de robots y personajes mecánicos
- › Tinta 2: tramado e ilustración histórica y realista
- › Personajes entrelazados y monturas
- › Tinta 3: criaturas fantásticas
- › *Crossover*: reinterpretación de personajes
- › Reflejos y visión espacial
- › Ilustración estilo *pin-up*
- › Ilustración isométrica
- › Diseño de vehículos y naves
- › Valoración final personalizada

ILUSTRACIÓN

- › Psicología del color
 - › Contextos y aplicación. Teoría y práctica con acrílico
 - › Iluminaciones complejas, pliegues, arrugas, expresiones y sentimientos
 - › Diferencia cromática
- › Composición narrativa. *Storyboard*: Lenguaje narrativo, tipos de planos, composición, punto focal, realización de ejercicios prácticos
- › Iluminación dramática. Comportamiento de la luz unifocal sobre un personaje/busto. Volúmenes, luces reflejas y entornos tenebrosos. Estudio y práctica del volumen utilizando diversos tipos de luz focal.
- › Composición trípica. Realización de una ilustración que funcione en tres secciones.
- › Diseño e ilustración para carta de juego de mesa de estética fantástica y onírica.
- › Retratos étnicos. Composición de busto de personaje con vestimenta recargada, ya sean de tribus existentes o fantásticas e inventadas.
- › Composición dinámica. Ilustración en formato horizontal haciendo hincapié en la línea de acción y dinamismo de los personajes o elementos que aparezcan.
- › Texturas metálicas: Creación de una ilustración representando texturas metálicas, oxidadas, cromadas y bruñidas.
- › Cartel para evento cultural: ilustración con composición simplificada para que todos sus elementos sean legibles y donde se pueda incluir el título del evento.
- › Fondo marino: comportamiento de la luz según profundidad vertical, perspectiva, movimiento, tonos.
- › *Crossover*: Representación de un cuadro clásico sustituyendo sus elementos por personajes contemporáneos que aparecen en series, videojuegos, cómics, etc.

TERCER AÑO

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- › La línea
- › Diseño de personajes (desarrollo, concepto, silueta, variaciones, etc.)
- › *Model sheet* (*lineup* y maquetación)
- › Tinta y color plano
- › Prácticas de iluminación
- › Grisallas complejas
- › *Thumbnails* (uso y aplicación)
- › Concept art para el diseño de personajes
- › Concept art para fondos y escenarios
- › Retrato pictórico (hiperrealista)
- › Aplicación de volumen al color I (*urban sketch*)
- › Ejercicio concreto (*character design references*)
- › Prácticas con *frame* de animación (volumen y tridimensionalidad)
- › Uso del color en grisallas
- › Aplicación de volumen al color II (fotografía)
- › *Sketch* a partir de referencias
- › Ejercicios prácticos (interpretaciones de la realidad)
- › Fondos y escenarios
- › Aplicación de estilo concreto según el medio (videojuegos)
- › Diseño de vestuario y props
- › *Splash Art* (FX)
- › Diseños de personajes (animales/humanizados)
- › Creación de portfolio (planificación, referencias, estudio de color, desarrollo de concepto)
- › Desarrollo de proyecto (producción completa)
- › Valoración final

HAZ
DE TU
PASIÓN
TU PRO
FESIÓN

ESDIP.
ESCUELA DE ARTE

Magallanes 25
28015 Madrid
España

E-mail: hola@esdip.com
Tel. +34 913 994 639
Web: esdip.com