INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso Experto en Ilustración Digital y Concept Art

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso Experto en Ilustración Digital y Concept Art

duración total: 450 horas ***horas teleformación:*** 225 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Curso en Ilustración Digital y Concept Art aporta los conocimientos necesarios para poder desarrollarte como ilustrador y concept artist. Actualmente, la ilustración es uno de los campos creativos con mayor desarrollo profesional. Este curso ofrece la posibilidad de especializarte como ilustrador de 0 a 100 y adentrarte en el Concept Art aprendiendo a dar forma a tus mejores ideas. Aprende a desarrollar tus ideas, emplear los principales softwares para ilustración, como son Photoshop e Illustrator, y aplicarla en los principales ámbitos profesionales. INESEM te ofrece la oportunidad de hacer de tu pasión una profesión en la que crecer como experto en la creación de Ilustraciones y Concept Art.

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Aprender sobre los principios básicos de la Ilustración y el Concept Art.
- Adquirir un conocimiento avanzado en el dominio de los lenguajes gráficos
- Dominar los principales softwares con los que crear ilustraciones y Concept Art.
- Aprender a gestionar un proceso creativo desde las primeras ideas hasta el proyecto final.
- Desarrollar un trabajo de Concept Art creando bocetos, escenarios, personajes y props.

para qué te prepara

Este Curso Experto en Ilustración y Concept Art te preparará para desarrollar toda tu creatividad, aprendiendo a crear un proyecto desde las primeras ideas hasta el desarrollo definitivo del trabajo de ilustración. Conocerás las áreas profesionales a las que se aplica la ilustración y las singularidades de trabajar en cada uno, como en el Concept Art, y podrás especializarte en aquellos que sea de tu interés.

salidas laborales

Desarrolla tu carrera profesional como Ilustrador aprendiendo a aplicar tus conocimientos en los principales sectores profesionales que requieren de los servicios del ilustrador profesional. Podrás desempeñar importantes labores en el sector editorial, el audiovisual, la animación y los videojuegos, así como en la didáctica, la prensa y el diseño de packaging.

+ Información Gratis

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La direccion General — Firma del alumno/a

MARIA MORENO HIDALGO — Sello — NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'La Ilustración Aplicada'
- Manual teórico 'Fundamentos, Técnicas y Estilos de la Ilustración'
- Manual teórico 'Concept Art'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'

profesorado y servicio de tutorías

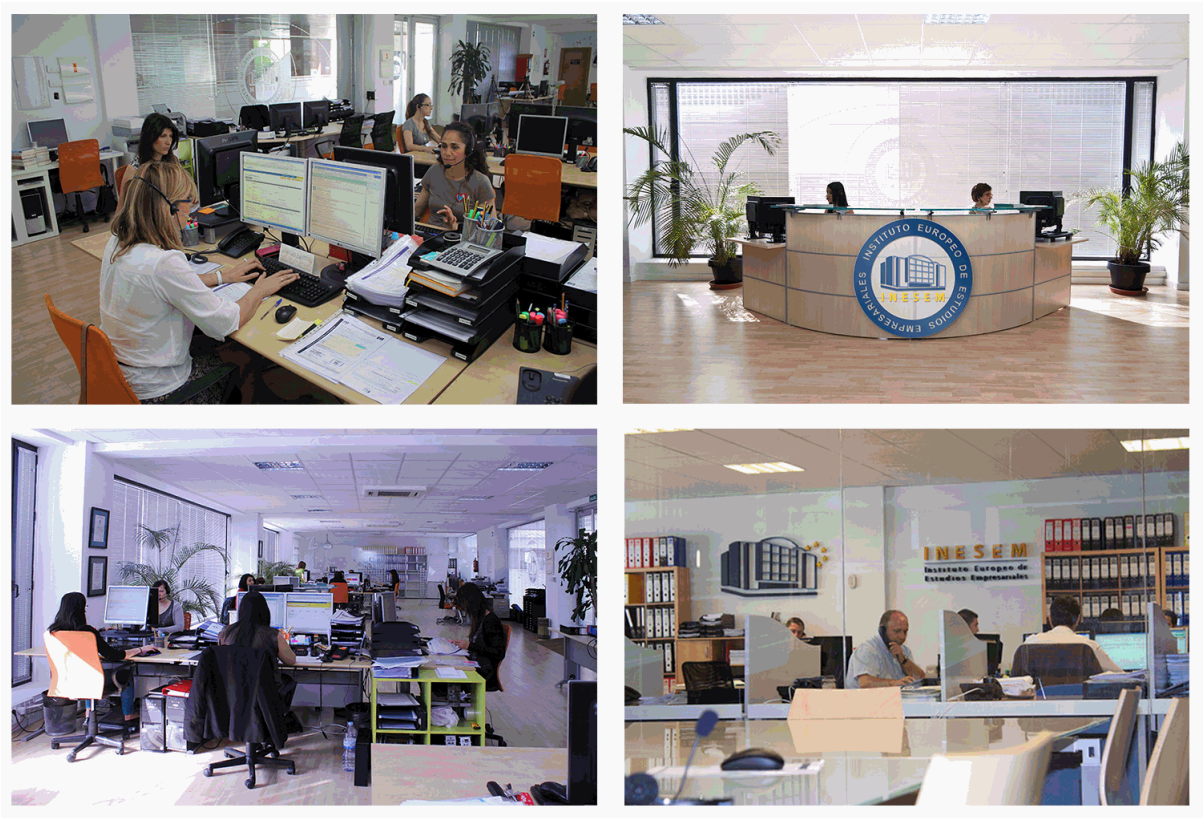
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual**: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS, TÉCNICAS Y ESTILOS DE LA ILUSTRACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN

1.¿Qué es ilustrar?
2.Breve historia de la ilustración

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DIBUJO

1.Definición de dibujo
2.Elementos que configuran el dibujo: Punto, Línea y Plano
3.Estructuras de las formas: Proporción, movimiento y espacio
4.Valoración tonal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PROCESO CREATIVO

1.Desarrollo de una idea. fases del boceto
2.Composición y entintado
3.Textura y tramas
4.Arte final

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS GRÁFICAS ESPECIFICAS

1.El lápiz de azul
2.Entintado tradicional
3.El color directo
4.El collage
5.Técnicas mixtas
6.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRATAMIENTOS DIGITALES PARA GRÁFICA

1.Procesos de digitalización de una imagen
2.Tratamiento digital de la línea
3.Aplicación de color digital a dibujos analógicos

MÓDULO 2. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1.Novedades del programa
2.Tipos de imágenes
3.Resolución de imagen
4.Formato PSD
5.Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1.Abrir y guardar una imagen
2.Crear un documento nuevo
3.Área de trabajo
4.Gestión de ventanas y paneles
5.Guardar un espacio de trabajo
6.Modos de pantalla
7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1.Barra menú
2.Barra de herramientas
3.Opciones de Herramientas y barra de estado

+ Información Gratis

4.Ventanas de Photoshop I
5.Ventanas de Photoshop II
6.Zoom y mano y ventana navegador
7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1.Herramientas de selección
2.Herramienta marco
3.Opciones de marco
4.Herramienta lazo
5.Herramienta Varita
6.Herramienta de selección rápida
7.Herramienta mover
8.Sumar restar selecciones
9.Modificar selecciones
10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1.Herramientas de dibujo y edición
2.Herramienta Pincel
3.Crear pinceles personalizados
4.Herramienta lápiz
5.Herramienta sustitución de color
6.Herramienta pincel historia
7.Herramienta pincel histórico
8.Herramienta degradado
9.Herramienta bote de pintura
10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1.Herramientas de retoque y transformación
2.Herramienta recortar
3.Herramienta sector
4.Cambiar el tamaño del lienzo
5.Herramienta pincel corrector puntual
6.Herramienta ojos rojos
7.Tampón de clonar
8.Herramienta borrador
9.La Herramienta desenfocar
10.Herramienta sobreexponer y subexponer
11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1.Conceptos básicos de capas
2.El panel capas
3.Trabajar con capas I
4.Trabajar con capas II
5.Alinear capas
6.Restribar capas
7.Opacidad y fusión de capas
8.Estilos y efectos de capa
9.Capas de ajuste y relleno
10.Combinar capas
11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1.Herramientas de texto
2.Introducir texto
3.Cambiar caja y convertir texto
4.Formato de caracteres
5.Formato de párrafo
6.Rasterizar y filtros en texto
7.Deformar texto
8.Crear estilos de texto
9.Relleno de texto con una imagen
10.Ortografía
11.Herramienta máscara de texto y texto 3D
12.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1.Herramientas de dibujo
2.Modos de dibujo
3.Herramienta pluma
4.Ventana trazados
5.Subtrazados
6.Convertir trazados en selecciones
7.Pluma de forma libre
8.Capas de forma
9.Herramienta forma
10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1.Reglas, guías y cuadrícula
2.Herramienta regla
3.Acciones
4.Filtros
5.Objetos inteligentes
6.Canales
7.Máscara rápida
8.Canales Alfa
9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1.Transformación de una imagen
2.Deformar un elemento
3.Tamaño de la imagen
4.Resolución imagen y monitor
5.Rollover
6.Los sectores
7.Tipos de sectores
8.Propiedades de los sectores
9.Modificar sectores
10.Optimizar imágenes
11.Guardar para web
12.Generar recursos de imagen
13.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1.Impresión
2.Impresión de escritorio
3.Pruebas de color en pantalla
4.Perfiles de color

+ Información Gratis

5.Imprimir una imagen
6.Preparación de archivos para imprenta
7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1.Fundamentos 3D
2.Herramientas de objeto y de cámara 3D
3.Creación de formas 3D
4.Descripción general del panel 3D
5.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1.Capas de vídeo e importar vídeo
2.El panel Movimiento
3.Animación a partir de una secuencia de imágenes
4.Animaciones de línea de tiempo
5.Guardar y exportar
6.Prácticas

MÓDULO 3. DIBUJO VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1.Novedades del programa
2.¿Qué es un gráfico vectorial?
3.¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1.La interfaz y área de trabajo
2.Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3.Las paletas flotantes y vistas
4.Desplazarse por el documento
5.Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6.Las mesas de trabajo
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1.Herramientas de selección I
2.Herramientas de selección II
3.Trabajar con selecciones
4.Agrupar objetos y modos de aislamiento
5.Alinear y distribuir objetos
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1.Crear formas básicas
2.Herramienta destello, línea y lápiz
3.Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4.Contorno y relleno
5.Herramienta borrador y suavizar
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1.Modos de color
2.Colorear desde la paleta muestras
3.Cambiar trazo
4.Pintura interactiva
5.Paleta personalizada y paleta Muestras

+ Información Gratis

6.Copiar atributos
7.Degradados y transparencias
8.Motivos
9.Volver a colorear la ilustración
10.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1.Nociones sobre trazados
2.Herramienta pluma
3.Trabajar con trazados I
4.Trabajar con trazados II
5.Herramientas de manipulación vectorial
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1.Acerca de las capas
2.El panel capas
3.Trabajar con capas I
4.Trabajar con capas II
5.Mascaras de recorte
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1.Textos
2.Importar textos y crear columnas
3.Enlazar texto y el área de texto
4.Texto objetos y formatear texto
5.Propiedades de párrafo y estilos
6.Rasterizar y exportar texto
7.Atributos de Apariencia
8.Ortografía y envolventes
9.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1.Aplicar y editar efectos
2.Rasterización y efecto de sombra
3.Objetos en tres dimensiones
4.Mapeado
5.Referencia rápida de efectos
6.Estilos gráficos
7.Pinceles
8.Pincel de manchas
9.Símbolos
10.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1.Escalar objetos
2.Rotar y distorsionar objetos
3.Colocar y reflejar objetos
4.Envolventes
5.Combinar objetos
6.Fusión de objetos
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1.Optimizar imágenes
2.Mapas de imagen

+ Información Gratis

3.Sectores
4.Exportar e importar imágenes
5.Crear PDF
6.Automatizar tareas
7.Calcar mapa de bits
8.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1.Impresión: panorama general
2.Acerca del color
3.Información de documento
4.Opciones generales de impresión I
5.Opciones generales de impresión II
6.Archivos PostScript y degradados
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1.Degradados en trazos
2.Creación de patrones
3.Cuadrícula de perspectiva
4.Gráficas
5.Herramienta rociar símbolos
6.Ejercicios

MÓDULO 4. LA ILUSTRACIÓN APLICADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ILUSTRACIÓN EN PRENSA

1.La ilustración como signo: significante y significado
2.Aplicación de figuras retóricas
3.Juegos visuales
4.Análisis, síntesis e interpretación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

1.Mecanismo de persuasión a través de la ilustración
2.El dibujo como refuerzo de la marca
3.La campaña publicitaria

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUSTRACIÓN DIDÁCTICA

1.La ilustración en los procesos de enseñanza
2.La ilustración científica
3.Infografías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUSTRACIÓN INFANTIL Y JUVENIL

1.Leer imágenes
2.La arquitectura del libro

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ILUSTRACIÓN EN PRODUCTOS

1.Aplicación a productos y envases
2.Aplicación textil

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PORTFOLIO

1.Qué es y qué no es un portfolio
2.Posicionamiento en el mercado
3.Organización y catalogación del trabajo
4.Estilo y cuestiones importantes
5.El portfolio en papel
6.El portfolio web
7.Comunidades y plataformas

MÓDULO 5. CONCEPT ART

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART

1.¿Qué es el concept Art?
2.Evolución del Concept Art
3.El concept artist

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL CONCEPT ART

1.Objetos inorgánicos y perspectiva
2.El paisaje y el color
3.Anatomía y personajes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. El PROYECTO DE CONCEPT ART

1.Conceptualización
2.Búsqueda de referencias
3.Creación de personajes
4.Diseño de PROPS
5.Escenas y fondos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DEL CASO PRÁCTICO

1.Moodboard y bocetos
2.Definición de estilo y elementos
3.Diseño de personajes, elementos y espacios
4.Presentación final