



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

## *Máster en Ilustración Digital y Gráfica*

+ Información Gratis

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

# Máster en Ilustración Digital y Gráfica

**duración total:** 1.500 horas

**horas teleformación:** 450 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

## descripción

Gracias a este Máster en Ilustración Digital y Gráfica tendrás la oportunidad de conocer el mundo de la ilustración digital y gráfica, a través de una formación completa que abarca desde los fundamentos del dibujo hasta las técnicas más avanzadas de ilustración y animación.

En la actualidad, la demanda de profesionales con habilidades en ilustración digital es creciente en una amplia gama de industrias, incluyendo diseño editorial, publicitario, de animación, videojuegos, cine y televisión. Con un enfoque práctico y orientado a proyectos, el alumnado aprenderá a dominar el uso de software especializado como Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate y After Effects, así como a desarrollar su propia voz creativa y estilo personal.



+ Información Gratis

## *a quién va dirigido*

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

## *objetivos*

- Dominar las herramientas y técnicas de ilustración digital.
- Desarrollar habilidades en concept art y diseño de personajes.
- Aprender el uso avanzado de software como Photoshop, Illustrator y Procreate.
- Adquirir conocimientos en animación y postproducción con After Effects.
- Crear un portfolio profesional de ilustraciones y proyectos.
- Entender los principios del dibujo aplicados a la narrativa visual.
- Capacitar para enfrentar desafíos creativos en diferentes campos de la industria gráfica y audiovisual.

## *para qué te prepara*

Con este Máster en Ilustración Digital y Gráfica serás capaz de convertirte en un/a profesional versátil en el campo de la ilustración digital y gráfica. Desde los conceptos básicos del dibujo hasta las habilidades avanzadas en ilustración, animación y diseño, adquirirás un dominio de las técnicas y herramientas, así como una comprensión sólida de los principios creativos y estéticos que sustentan la práctica de la ilustración.

## *salidas laborales*

Las principales salidas profesionales de este Máster en Ilustración Digital y Gráfica son en ilustración digital, concept artists, diseño gráfico, artistas visuales para videojuegos y películas de animación, diseño de personajes, storyboarders..., entre otros. Además, podrás emprender proyectos independientes y colaborar con estudios de diseño y agencias.

## 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 dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

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*

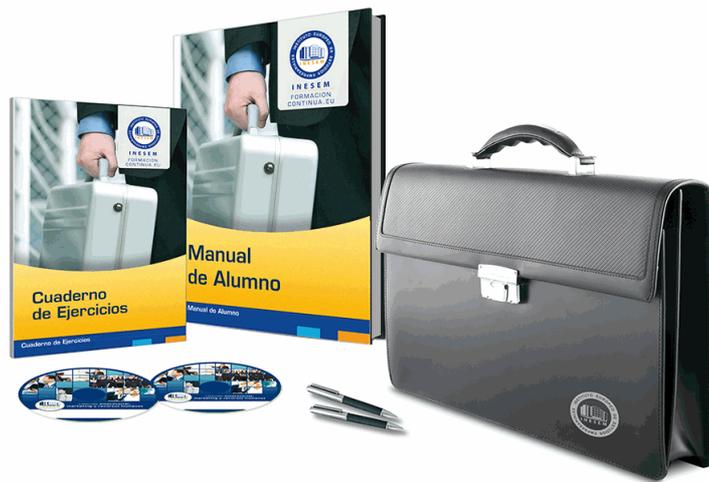
El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el 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 'Animación de Ilustraciones con Adobe Animate CC'
- Manual teórico 'Concept Art'
- Manual teórico 'Procreate'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe After Effect 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 ineseem 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. Área de trabajo

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS**

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

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

#### **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. Herramientas de selección

#### **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. Herramientas de dibujo y edición

#### **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. Herramientas de retoque y transformación

#### **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.Rasterizar capas
- 7.Opacidad y fusión de capas
- 8.Estilos y efectos de capa
- 9.Capas de ajuste y relleno
- 10.Combinar capas
- 11.Prácticas. Capas

#### **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. Texto

#### **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. Herramientas de dibujo

#### **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. Reglas, acciones, filtros y canales

#### **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. Transformación imágenes y gráficos web

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN**

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

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

#### **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. 3D

#### **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. Vídeo y animaciones

### **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.Paneles 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.Aplicar color desde el panel muestras
- 3.Cambiar trazo
- 4.Pintura interactiva
- 5.Paleta personalizada y panel Muestras

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. Máscaras 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

- 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. ANIMACIÓN DE ILUSTRACIONES CON ADOBE ANIMATE CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I**

- 1.Tipos de gráficos
- 2.Utilización del escenario y el papel Herramientas en Animate
- 3.Flujo de trabajo Animate CC
- 4.Ver el área de trabajo
- 5.Menús
- 6.Gestión de ventanas y paneles
- 7.Guardar espacios de trabajo
- 8.Preferencias en Animate
- 9.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENTORNO DE TRABAJO II**

- 1.Escenario y propiedades del documento
- 2.Herramientas
- 3.Línea de tiempo y capas
- 4.Vistas del documento
- 5.Reglas, guías y cuadrículas
- 6.Deshacer, rehacer y repetir. Historial
- 7.Archivos de Animate
- 8.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS**

- 1.Crear documentos
- 2.Las plantillas
- 3.Importación de imágenes e ilustraciones
- 4.Illustrator y Animate
- 5.Photoshop y Animate
- 6.Archivos Animate
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE**

- 1.Información sobre el dibujo

- 2.Modos de dibujo
- 3.Preferencias de dibujo
- 4.Herramientas básicas
- 5.Herramientas avanzadas
- 6.Herramienta pluma
- 7.Editar contornos
- 8.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS**

- 1.Transformar objetos
- 2.Seleccionar objetos
- 3.Combinación de objetos
- 4.Borrar y eliminar objetos
- 5.Alinear objetos
- 6.Mover y copiar objetos
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE**

- 1.Selector de color
- 2.Paleta color
- 3.Degradados
- 4.Herramienta transformar degradados
- 5.Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
- 6.Herramienta cuentagotas
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS**

- 1.Tipos de símbolos
- 2.Crear un símbolo
- 3.Bibliotecas
- 4.Símbolos gráficos
- 5.Crear un botón
- 6.Clip de película
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN**

- 1.Línea de tiempo y capas
- 2.Las capas
- 3.Animaciones
- 4.Animaciones fotograma a fotograma
- 5.Interpolación de forma
- 6.Animación interpolada
- 7.Interpolación clásica
- 8.Interpolación de movimiento
- 9.Animaciones con guías
- 10.Animar objetos 3D
- 11.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO**

- 1.Escenas
- 2.Filtros
- 3.Tipos de filtros
- 4.Modos de mezcla
- 5.Capas de máscara
- 6.Texto clásico
- 7.Tipos de texto clásico

8. Incorporar fuentes

9. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VÍDEO**

1. Importar sonidos

2. Formatos de sonido admitidos

3. Sonido en la línea de tiempo

4. Añadir sonido a un botón

5. Editar un sonido

6. Comprimir un sonido

7. Importar vídeo

8. Propiedades del vídeo

9. Adobe Media Encoder

10. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN**

1. Introducción a ActionScript

2. Panel acciones

3. Acciones más comunes

4. Panel fragmentos de código

5. Formularios

6. Configurar publicación

7. Exportar en Animate

8. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ADOBE AIR Y JSFL**

1. ¿Qué es Adobe Air?

2. Creación de un archivo en Adobe AIR

3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR

4. Publicar un archivo AIR

5. JSFL

6. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. SPRITE SHEETS Y HTML 5**

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?

2. HTML 5

3. Publicación de animaciones en HTML 5

4. Prácticas

## **MÓDULO 5. DISEÑO CON ADOBE AFTER EFFECTS CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS**

1. Introducción al video digital

2. Planificación del trabajo

3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe

4. Conceptos básicos de la postproducción

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS**

1. Interfaz de After Effects

2. Paneles

3. Activar una herramienta

4. Búsqueda y zoom

5. Ajustes de composición y proyecto

6. Paneles más usados en After Effects

7. Preferencias

8. Ejercicio de creación de espacio de trabajo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS**

1. Crear un proyecto

2. Tipos de proyectos
3. Unidades de tiempo
4. Composiciones
5. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS**

1. Métodos de importación
2. Formatos compatibles
3. El panel de proyectos
4. Organizar material de archivo
5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos
8. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS**

1. Crear capas
2. Atributos de capa
3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS**

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramienta de posición libre I
8. Herramienta de posición libre II
9. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS**

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo
4. Animación de texto
5. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS**

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS**

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación y croma
3. Aplicación de efectos

4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos
6. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS**

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz
7. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS**

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II
6. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS**

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel Cola de procesamiento
4. Formatos de exportación
5. Ejercicios

## **MÓDULO 6. ILUSTRACIÓN APLICADA**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. ILUSTRACIÓN EN PRENSA**

1. La ilustración como signo: signifiante 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 7. PROCREATE**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PROCREATE**

- 1.Instalación de Prola aplicación y Apple Pencil
- 2.El entorno de trabajo de Procreate
- 3.Crear documentos nuevos
- 4.Organización de documentos
- 5.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS EN PROCREATE**

- 1.Introducción a las herramientas de dibujo
- 2.La biblioteca de pinceles
- 3.Herramientas Quick Shape
- 4.Color Drop
- 5.Selección de Colores
- 6.La creación de paletas de color personalizadas
- 7.Primeros bocetos digitales
- 8.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. MENÚS DE ACCIONES DE PROCREATE**

- 1.Pestaña Añadir
- 2.Pestaña Lienzo: Opciones básicas
- 3.Pestala Lienzo: Guías de dibujo
- 4.Pestaña Compartir
- 5.Pesataña vídeo
- 6.Uso de la guía de dibujo de simetría
- 7.Animaciones
- 8.Visor de referencias
- 9.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. MENÚ DE AJUSTE DE PROCREATE**

- 1.Desenfocar, enforcar y ruido
- 2.Edición de imágenes
- 3.Modificaciones de la imagen con la herramienta Licuar
- 4.Clonar imagen
- 5.Mapas de gradientes
- 6.Filtros nuevos
- 7.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN PROCREATE**

- 1.Acciones de capas
- 2.Opacidad y modos de fusión
- 3.Las máscaras de capa
- 4.Capas de referencia
- 5.Desarrollo y acabado de un boceto con funciones de capas
- 6.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIONES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN**

- 1.Herramienta transformar
- 2.Deformar
- 3.Modos de selección
- 4.Transformación de un boceto
- 5.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS PINCELES DE PROCREATE**

- 1.Los parámetros de los pinceles en Procreate
- 2.Creación de un pincel personalizado

**+ Información Gratis**

- 3.Creación de un pincel a partir de formas
- 4.Creación de un pincel a partir de texturas
- 5.Acciones básicas con pinceles
- 6.Creación de una colección de pinceles
- 7.Ejercicios

## **MÓDULO 8. 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. CONCEPT ART EN LA INDUSTRIA DE MEDIOS CREATIVOS**

- 1.Concept Art en la Industria Editorial
- 2.Concept Art en la Animación
- 3.Concept Art en Videojuegos
- 4.Concept Art en Publicidad
- 5.Concept Art en Diseño de Productos
- 6.Concept Art en la Industria del entretenimiento

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DEL CONCEPT ART**

- 1.Objetos inorgánicos y perspectiva
- 2.El paisaje y el color
- 3.Anatomía y personajes
- 4.Dibujo zoológico: diseño de criaturas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJO Y GUIÓN GRÁFICO: STORYBOARD Y PERSONAJES**

- 1.Introducción al Storyboard en el Concept Art
- 2.Storyboard y Diseño de Personajes en el Concept Art
- 3.Storyboard y diseño de escenarios en Concept Art
- 4.Importancia del estilo visual coherente en el storyboard para mantener la integridad artística y narrativa de un proyecto creativo

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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 6. DESARROLLO DE CASO PRÁCTICO**

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

## **MÓDULO 9. PROYECTO FINAL**