



GRADO EN ILUSTRACIÓN PROFESIONAL

© Adri García, profesor de Animación

DURACIÓN:
4 años (240 créditos)

MODALIDADES:
Presencial y Online

IDIOMA:
Catalán y Castellano

HORARIO:
Lunes a Viernes
10:00-14:00 ó 16:00-20:00

TITULACIÓN:
Privada

El Grado en Ilustración Profesional incluye la gama más amplia de especialidades artísticas requeridas para desenvolverse profesionalmente en el mundo del cómic y la ilustración, la animación 2D y 3D para cine, TV y publicidad, el arte para videojuegos y muchas otras áreas creativas de la industria del entretenimiento.

Es un programa multidisciplinar cuidadosamente diseñado para que aprendas a trabajar según los requisitos y exigencias del mercado. Por ello, las clases son una réplica del ámbito laboral hasta el punto de que muchos de los ejercicios de clase son simulaciones de encargos reales de clientes.

Sin necesidad de nivel previo. El plan de estudios cubre desde los conocimientos iniciales de dibujo, hasta las técnicas más especializadas. Existiendo la posibilidad de convalidar créditos, en caso de dominar previamente alguna materia.

Más de 3000 horas de clase con un profesorado comprometido y especializado, compuesto por artistas en activo, que harán un seguimiento personalizado de tu progresión en todo momento.

**NARRATIVA Y COMPOSICIÓN (12 créditos)**

Los dibujos, además de ser bonitos, sirven para contar historias. En esta asignatura, aprenderás a transformar un lienzo en blanco en la composición que mejor represente la escena que quieres.

- Técnicas de narrativa visual para ilustradores
- Storytelling
- Tipos principales de composiciones
- Recorrido visual
- Elección del mejor tiro de cámara
- Uso de la línea del horizonte
- Perspectiva artística
- Los grises como elemento de separación de planos
- Elementos para enfatizar la composición

DISEÑO DE FONDOS (12 créditos)

El diseño de fondos, o environments, se ocupa de crear los escenarios y paisajes por los que transcurren las historias. No hay que perder de vista que, exceptuando el diseño de personajes propiamente dicho, encontramos fondos en prácticamente todas las ilustraciones para películas, juegos y libros ilustrados.

- Uso de las referencias
- Línea y forma
- Perspectiva
- Punto focal
- Tangentes
- Vegetación
- Urban sketching
- Cityscape
- Landscape
- Iluminación y atmósfera
- Detalles y texturas
- Photobashing



FIGURA CARTOON (12 créditos)

Existe un lenguaje propio y una metodología específica para diseñar los personajes de las series y películas de animación. En esta materia aprenderemos todos los mecanismos necesarios. A final de curso crearemos el turnaround completo, expresiones y poses clave de un personaje de invención propia.

- Esquema silueta-proporción-pose
- Estructura y personalidad
- Poses y expresiones
- Model sheets
- Exageración de formas
- Representación del volumen 3D con elementos 2D
- Características gráficas de distintos roles
- Arquetipos: el héroe, el villano, el guerrero, el mago, el compañero, el mentor, el bufón, el amante
- Psicología del color aplicado a los personajes

GUIÓN (2 créditos)

Módulo enmarcado dentro de la asignatura Narrativa y Composición. Conocerás las técnicas y estructuras a seguir para la correcta confección de un guion.

- Géneros y tramas universales
- Trama, relato y conflicto
- Premisa, sinopsis y escaleta
- Ritmo narrativo
- Estilos
- Diseño y presentación de personajes
- Arcos de transformación
- Diálogos: la palabra escrita, hablada y la voz en off
- Cómic vs largometraje vs serie

FIGURA REALISTA (12 créditos)

El dominio de la figura realista es fundamental en todos los campos de la ilustración. Saber hacer una construcción correcta del cuerpo humano es imprescindible para poder seguir evolucionando adecuadamente en las otras materias.

- Construcción básica del cuerpo femenino y masculino
- Figura humana desde diferentes ángulos
- Cabeza
- Manos y pies
- Torso
- Brazos y piernas
- Expresiones
- Vistas en escorzo
- Perspectiva en la figura

COLOR (12 créditos)

Asignatura enfocada a aprender conceptos generales de pintura y sentar las bases de las técnicas de la ilustración digital. Será importante la adopción de las metodologías adecuadas para obtener procesos de trabajo eficientes.

- Espacio de trabajo
- Organización y entrega de documentos
- Teoría del color
- Uso de las capas
- Modificación y creación de pinceles
- Luces y sombras
- Simplificación de la paleta
- Temperatura del color
- Contrastes, valores y gamas
- Representación del volumen
- Máscaras de capa
- Modos de fusión
- Capas de ajuste y FX
- Renderizado

ILUSTRACIÓN INFANTIL (12 créditos)

La ilustración infantil/juvenil tienen su propio lenguaje y supone una parte importante dentro del sector editorial. En esta asignatura se adquieren las técnicas y procedimientos para elaborar libros y álbumes ilustrados infantiles.

- Estructura y selección de momentos clave
- Storyboard
- Integración del texto en la ilustración
- Tipografía
- Portada y contraportada
- Interpretación personal
- Libro de texto
- Cuento clásico
- Cuento original
- Stickers, Flaps, Popups
- Ilustración infantil para publicidad



© Xevi Benítez, profesor de Manga

CÓMIC (12 créditos)

Aprende los pasos a seguir para crear un proyecto de Cómic, el arte de contar historias a través de viñetas. Lleva a otro nivel tu técnica narrativa al mismo tiempo que perfeccionarás tu nivel de dibujo, entintado y color.

- ¿Qué es un cómic? Breve historia del cómic
- Autores y obras de referencia
- Interpretación del guion
- Reglas narrativas
- Viñeta-secuencia-escena
- Estética de la página
- Narrativa europea vs americana vs japonesa
- Entintado
- Color
- Líneas cinética y onomatopeyas
- Estilo propio

ESTILOS (12 créditos)

Saber analizar un estilo de dibujo determinado y adaptarse a él, es una habilidad que, además de ayudarte a definir tu propio estilo, multiplica tus opciones de encajar en distintos perfiles profesionales. En esta materia, analizaremos las metodologías de artistas Disney, Manga y Marvel.

- Análisis general
- Estilos dentro del estilo
- Diseño de personajes humanos
- Diseño de personajes no humanos
- Trabajo con Model Sheets
- Narrativa
- Representación de elementos naturales (rocas, cielos, vegetación y agua)
- Representación de elementos artificiales (edificios, vehículos y mobiliario)
- Renderizado (pelo, ropa, madera, metal, plástico y piedra)
- Entintado
- Filosofía del color y paletas de color
- FX

COLOR SCRIPT (2 créditos)

El color script para animación es una etapa esencial, en la que se trabaja una vez finalizado el guion. Establece la paleta y atmósfera adecuada para apoyar la trama.

- Teoría del color
- Moodboard
- Luz difusa y materiales
- Teoría de iluminación
- Profundización en storytelling
- Uso de gradientes y formas
- Speed painting



ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA (12 créditos)

El arte conceptual o concept art forma parte del proceso de desarrollo visual de toda producción cinematográfica, videojuegos y libros. Te enseñamos las habilidades artísticas y los recursos técnicos necesarios, para transformar ideas y borradores, en ilustraciones fantásticas con apariencia creíble.

- Educando la creatividad
 - Creación de universos propios
 - Diseño de personajes
 - Diseño de environments
 - Diseño de props y vehículos
 - Diseño de criaturas
 - Composición
 - Iluminación y atmósfera
 - Transmitir emociones con el color
 - Detalles y texturas
 - Photobashing
-

PROYECTOS (12 créditos)

Los ejercicios de clase se transforman en proyectos: desde el briefing inicial hasta la entrega final, siguiendo las metodologías de un trabajo real. El profesor se convertirá en el cliente y los alumnos, a veces de forma individual y a veces en equipo, aprenderán a organizarse, desarrollar y presentar proyectos de forma profesional.

TERCER AÑO: ESPECIALIZACIÓN

62 créditos

ESTRUCTURA: 1 materia obligatoria (Desarrollo Visual) + 4 optativas

DESARROLLO VISUAL (Materia obligatoria, 14 créditos)

El artista de Desarrollo Visual (Visual Development) es el responsable de imaginar y crear los diseños de escenarios, personajes, accesorios, paleta de colores y todo el entorno gráfico del proyecto. Es una pieza básica en cualquier disciplina de arte visual; desde la animación hasta el diseño gráfico, la ilustración y los videojuegos. Esta asignatura desarrolla las siguientes habilidades.

- Bluesky (o conceptualización)
- Research
- VisDev journal
- Moodboards para Dirección de Arte
- Character Design, Props y Environments
- Dibujo desde sketch hasta final
- Color y teoría del diseño aplicados al proceso creativo
- Presentación en dailies
- Lenguaje cinematográfico
- Composición
- Story Beat
- Análisis de la industria
- Sketchbook journal
- Como se prepara una Pitch Bible
- Maquetación y presentación
- Vocabulario inglés imprescindible



© Josu Solano, profesor de Desarrollo Visual



© Kàtia Grifols, profesora de Desarrollo Visual

BLENDER (12 créditos)

En los últimos años, Blender ha ganado terreno y se ha convertido en uno de los softwares preferidos por los creadores de videojuegos 3D. Sin conocimientos previos de 3D, aprenderás todo lo necesario para modelar, iluminar, renderizar, animar personajes y crear assets con una calidad profesional. También podrás usar Blender como base en tus ilustraciones para terminarlas posteriormente en Photoshop.

- Configuración de la interfaz
- Vertex, edges, faces
- Crear y manipular objetos
- Técnicas de modelado y sculpting
- Creación de un set
- Iluminación
- Materiales básicos
- Shading

ANIMACIÓN 3D (12 créditos)

El 3D es la técnica más usada en la animación actual. En este curso aprenderás los procesos necesarios para crear un proyecto de animación 3D. Desde el modelaje de personajes y props, rigging y animación, texturización e iluminación. Como última etapa, harás postproducción, tratamiento de efectos visuales y sonido.

- Modelado de props y personajes
- Rigging
- Animación
- Iluminación
- Materiales básicos
- Generación de imagen: texturing y render
- Efectos visuales
- Composición
- Postproducción
- Render

ZBRUSH (12 créditos)

Aprende a esculpir desde cero, con el software de referencia para escultura digital. Empezando con la configuración básica de la interfaz, los pinceles y herramientas básicas, hasta el dominio del programa a nivel profesional.

- Pinceles
- Utilización de alphas
- Polygroups
- High poly
- Modelado anatómico
- Hard surface
- Topologías
- Hard Surface
- Retopología
- Módulo Substance Painter

GAME DESIGN (12 créditos)

El diseñador de videojuegos se encarga de conceptualizar un videojuego y documentarlo en su totalidad, siendo capaz de comunicar una visión creativa y funcional a los equipos multidisciplinares que lo desarrollan.

- Diseño del player persona
- Diseño de tutoriales
- Jugabilidad y controles
- Diseño de cámaras y entornos de juego
- One Page Game Design Document
- Game Concept Document
- Game Design Document
- Level Design Document
- Diseño narrativo en videojuegos
- Diseño de personajes
- Moodboard aplicado a MDA (Components, Mechanics, Dynamics, Aesthetics)
- Game flow y sistemas de juego
- Economías de juego



EDITORIAL (12 créditos)

Descubrirás los entresijos del mundo editorial; cómo funciona una editorial, como es el trabajo del editor, la relación editor-autor-ilustrador. Veremos el recorrido del libro dentro de la editorial; desde la idea inicial hasta el cierre de Pdf para imprenta, además de cómo contactar con los editores y la mejor manera para presentarles nuestro trabajo.

- Presupuesto anual, escandallo, tarifas, PVP y contratos
 - Características técnicas. Formato, papel, pliegos, páginas, etc
 - Encuadernación y composición
 - Elección de un texto y preparación de los bocetos
 - Características específicas del libro infantil/juvenil
 - Cómo realizar una cubierta
 - Cómo realizar una faja
 - Maquetación/composición/encuadernación
 - Tipografía básica, tratamiento de texto y corrección ortotipográfica
 - Artes finales. Cierre de pdf. Preparación de archivos para imprenta
 - Marketing
 - Materiales web: Banners, stories, Facebook, etc
 - Materiales para el punto de venta: displays, floorstand, etc
 - Puntos de libro, folletos, dípticos, trípticos, postales y otros materiales
-

TATUAJE (12 créditos)

Aprenderás a crear dibujos específicos para tatuajes, además adquirirás todos aquellos conocimientos y habilidades necesarias para poder desarrollar una actividad profesional como tatuador/a. Este curso incluye sesiones prácticas sobre piel sintética.

- Breve repaso por la historia del tatuaje
- Tipos y estilos
- Armado de la máquina, mesa de trabajo y materiales
- Tipos de piel y consideraciones anatómicas
- Dibujo especializado en tatuaje
- Encaje
- Relleno, puntillismo, sombreado
- Técnicas higiénico-sanitarias
- Prácticas

COLOR TRADICIONAL (12 créditos)

A través de la práctica, aprenderás las técnicas y conceptos pictóricos tradicionales y el uso de distintos materiales para colorear sobre papel.

- Cómo organizar una paleta
- Del boceto al acabado final
- Intención en la pincelada
- Degradados
- Representación del volumen
- Veladuras
- Equilibrio entre gamas frías y cálidas
- Conceptos del monocromo
- Ilustración con lápices de colores
- Ilustración con tinta china
- Ilustración con acuarela
- Ilustración con gouache



ANIMACIÓN 2D (12 créditos)

Este curso se centra en los principios elementales de la animación 2D y los procesos de animación de personajes tipo cartoon. Desarrolla las habilidades artísticas y técnicas requeridas para su aplicación profesional en cine, televisión, videojuegos y publicidad.

- 12 principios básicos de la animación
- Formato de vídeo y software aplicado a la técnica tradicional
- Desglose de la acción
- Estudio de cuerpos, movimiento, tiempo y biodinámica
- Animación de personajes y objetos
- Análisis y realización de planos y escenas
- Análisis de ejemplos y estilos
- Introducción al dibujo vectorial
- Técnica cut out
- Conceptualización y rigging de personajes
- Postproducción

ANIMATIC (12 créditos)

Un animatic es la forma de darle vida a los storyboards. Permite pre-visualizar planos, movimientos de cámara y sonidos, representa la guía principal para las siguientes fases de producción. Aplicable en anuncios comerciales, películas o videoclips.

- Storyboard
- Animatic

PORTAFOLIO (12 créditos)

En el mundo de las artes visuales, el portafolio es un elemento indispensable. Una muestra de los trabajos más representativos que se usa como carta de presentación para acceder a un trabajo. Permite hacerse una idea de la técnica y estilo del autor, y en la mayoría de los casos, su calidad marca la diferencia entre optar a un trabajo o no. Durante el curso, te ayudaremos a crear tu portafolio profesional, y trabajaremos juntos para que sea lo más profesional y competitivo posible.



ORIENTACIÓN PROFESIONAL (12 créditos)

Todo aquello que debes saber para trabajar en el mundo de la ilustración. Conocimientos legales, gestión de clientes, y todo tipo de técnicas y recursos para promocionar una obra, instalarse como freelance o trabajar para terceros.

- Conocimiento del mercado y detección de campos de mayor crecimiento
- Dibujar lo imprevisto (ilustración médica, animal, botánica, histórica, etc)
- Formación continua
- Polivalencia vs especialización
- Autopromoción (redes sociales, web, portafolio, etc)
- Buscando primeras oportunidades
- Propiedad intelectual: todo lo que debes saber para proteger tu obra
- Herramientas a tu alcance (Google y mucho más)
- Técnicas comerciales
- Como se hace un presupuesto
- Facturación e impuestos
- Técnicas de venta (up-selling y cross-selling)
- Aprender a fidelizar clientes
- Como se hace un CV y un buen portafolio
- Afrontar una entrevista de trabajo con las máximas garantías de éxito
- Como trabajar en equipo, aunque el equipo no te guste
- Cambiar de aires: como, cuando, por qué

PROYECTO FINAL 30 créditos

A seleccionar uno



EDITORIAL

Creación de un libro ilustrado. Desde el planteamiento inicial hasta la impresión final. Escribiremos un texto de calidad, lo ilustraremos, diseñaremos y maquetaremos. Siempre teniendo en cuenta la viabilidad comercial y artística del proyecto. Acabado el curso, tendrás un libro con la calidad necesaria para presentarlo en cualquier editorial, y una hoja de ruta para su comercialización.



CORTO DE ANIMACIÓN

Creación de un cortometraje de animación 2D desde la idea inicial hasta la postproducción y montaje final. Confección del guion, diseño de personajes y escenarios, visual development, color script, storyboard, animática, producción de la animación, efectos especiales y sonido. Un recorrido completo por todas las etapas de producción.



CREACIÓN VIDEOJUEGO

Trabajo en equipo multidisciplinar, con compañeros de diferentes perfiles. Creación desde cero de la versión Beta de un videojuego propio.

PERSONAL

Además de las 3 propuestas preestablecidas, el alumno puede desarrollar su propia idea personal como proyecto final: un cómic, una demo reel, una pith bible... ¡Todas las ideas personales son bienvenidas! Eso sí, debe ser un proyecto viable, educativo, y que corresponda a la dificultad y horas establecidas para el proyecto final de Grado.

CONTENIDOS EXTRAS

- Sesiones de Anatomía con modelo en vivo
- Sesiones de Urban Sketching
- Workshop sobre Procreate a cargo de especialistas de Apple
- Workshop sobre retrato y caricatura
- Workshop de creación de páginas web con Wordpress
- Masterclass sobre Diseño de moda
- Masterclass sobre Dirección de Arte para un largometraje
- Masterclass sobre artes finales en la imprenta
- Masterclass sobre temas legales y derechos de autor



JORNADAS DE REVISIÓN DE PORTAFOLIO

Responsables de estudios, productoras y editoriales, nacionales e internacionales, visitan Iboix Escola, en las Jornadas de Revisión de Portafolios, a la búsqueda de artistas para sus proyectos. La mejor oportunidad para llenar las agendas con contactos profesionales.

.....

VIAJE FINAL DE GRADO

Y el último año... ¡Nos vamos de viaje, con destino París o Milán! Además de pasarlo muuuuy bien, descubriremos cómo se trabaja en los departamentos artísticos de una multinacional como Disney. Un auténtico "museo" para amantes del dibujo, no accesible al público general, que tendremos la oportunidad de conocer en una visita privada.



Para consultas sobre disponibilidad, matriculaciones y otras informaciones:

Email: escolaiboix@iboix.com

WhatsApp: 686 433 356

Av. Francesc Macià 65-67, Granollers.

Barcelona