

GRAU EN IL·LUSTRACIÓ PROFESSIONAL

240 crèdits



CURSO PUENTE: INICIACIÓN



ANATOMÍA & SKETCHBOOK

Para avanzar y estilizar hay que aprender bien la base de dibujo. A través de la metodología del sketchbook, invitaremos al alumno a explorar con varios materiales mientras aprende el fundamento de todo artista: el dominio de la anatomía.

- Dibujo al natural de manera creativa
- Comprensión del volumen
- Bases de anatomía y musculatura
- Estudio del movimiento del cuerpo humano

COMPOSICIÓN CREATIVA

La observación de nuestro entorno es un elemento clave para la creación de escenas. De esta materia aprenderemos a sentar las bases de la perspectiva a papel y lápiz de una manera dinámica, mientras aprendemos las sutilezas de los distintos tipos de elementos que componen los paisajes.

- Perspectiva de 1 y 2 puntos de fuga
- Renderizado de materiales a lápiz: madera, metal, piedra, etc
- Tipologías: plantas, terreno, elementos climáticos, estructuras arquitectónicas simples, vehículos...
- Exageración de formas y representación del volumen 3D con elementos 2D

COLOR IPAD Y TRADICIONAL

Mediante una clase híbrida de materiales plásticos y elementos digitales modernos como iPads con el prestigioso Procreate, sentaremos las bases de color tradicional mientras se aprenden las técnicas de la ilustración digital, esenciales para el desarrollo de cualquier trabajo audiovisual.

- Escala de grises y colores planos
- Renderizado básico
- Básico sobre paletas de color y diseño
- Pinceles, texturas y materiales
- Pintores y coloristas

MITOS Y LEYENDAS

Una parte vital del desarrollo artístico es el conocimiento: saber de donde vienen todas estas historias que nos gustan, es esencial para nuestro trabajo. En esta asignatura aprenderemos de dónde vienen las historias y cómo las podemos incorporar a nuestro trabajo de manera creativa. Además, aprenderemos de las obras de grandes escritores y artistas como Sir Arthur Conan Doyle, Homero o Eyvind Earle, que han inspirado Blockbusters de hoy en día como: Sherlock Holmes o Assassin's Creed Odyssey, o estilos artísticos tan icónicos como La Bella Durmiente.

- Leyendas y mitologías: griegas, romanas, árabes, asiáticas, tradicionales, vikingas, celtas, etc
- Historias para no dormir: Yōkai, monstruos clásicos de Hollywood y folklore europeo
- Tolkien y la Tierra Media: héroes, magos, y razas del medioevo fantástico
- El más allá: Aliens, El Quinto Elemento, Star Wars, etc
- Clásicos Básicos: hermanos Grimm, la Odisea, Momotaro, etc

FIGURA CARTOON

Igual que la base del dibujo es la anatomía, la base de la estilización es la figura cartoon. En esta asignatura se aprenderán las bases necesarias para diseñar y crear personajes en estilos tan icónicos como Manga o series de animación.

- Esquema silueta-proporción-pose
- Básico de estructura y personalidad
- Básico de expresiones faciales y corporales
- Exageración de formas y estilización
- Representación del volumen 3D con elementos 2D
- Arquetipos básicos de distintos roles y sus características: el héroe, el villano, el guerrero, el mago, etc



DURACIÓN
1 año

HORARIO
Lunes a Viernes 10:00 a 14:00

TÉCNICA
Tradicional / iPad

MODALIDAD
Sólo presencial

CHARACTER DESIGN (12 créditos)

Aprenderemos mecanismos para conceptualizar nuestros propios personajes: desde el boceto de una idea hasta los complejos model sheets, donde reflejar de forma gráfica la personalidad de nuestros personajes. En esta asignatura se trabaja tanto el dibujo como el color, ya que ambas técnicas son esenciales en esta materia.

- Construcción básica de un personaje cartoon
- Roles y arquetipos: héroes, villanos y otras personalidades complejas
- Criaturas e híbridos
- Edades, géneros y razas
- Psicología del color aplicada a los personajes
- Entertainment Industry: character designers

COLOR (12 créditos)

Nos adentramos en una materia compleja y apasionante: el color. Además de aprender conceptos generales de pintura y sentar las bases técnicas para una buena disciplina digital, aprenderemos no solo a pintar la realidad, sino también a dominar la paleta para expresar emociones, elemento clave para un futuro concept artist.

- Organización y uso de capas, grupos, máscaras y efectos, modificación y creación de pinceles
- Teoría y psicología del color
- Luz natural y luz artificial: control de las luces y sombras
- Paleta simple vs paleta compleja
- Temperatura del color: contrastes, valores y gamas
- Renderizado: a 2-3 sombras y por material
- Color keys: narrativa del color
- Entertainment Industry: el color en la animación y el cómic



GUIÓN (2 créditos)

Aprende las técnicas y estructuras correctas para la confección de un buen guión.

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

NARRATIVA Y COMPOSICIÓN (10 créditos)

La composición es la herramienta principal para que nuestros dibujos, además de ser bonitos, sean útiles para explicar historias. Aprende a transformar un papel en blanco en la composición que mejor represente la escena necesaria.

- Storytelling: técnicas de narrativa visual
- Recorrido visual y principales tipos de composición
- Cinemáticas: tipos y elección del mejor tiro de cámara
- Perspectiva aplicada: uso de la línea del horizonte para enfatizar la composición

FIGURA REALISTA (12 créditos)

El dominio de la figura realista es fundamental en todos los campos de la ilustración. Saber construir correctamente el cuerpo humano permite desarrollarse adecuadamente en las otras materias.

- Construcción básica del cuerpo femenino y masculino
- Figura humana desde diferentes ángulos
- Anatomía: espalda, manos y pies, cuerpo, brazos y piernas
- La cabeza y las expresiones
- Escorzo y figura en perspectiva
- Edad y raza.
- Vestuario

ENVIRONMENTS & PROPS (12 créditos)

¿Qué sería de nuestras historias sin una buena escenografía? La creación de los escenarios y paisajes por los que transcurren las historias es imprescindible para que nuestros personajes tengan dónde vivir sus aventuras sin limitaciones. En esta asignatura aprenderás a conceptualizar mediante el uso de referencias y a dominar las reglas complejas de la perspectiva de una forma dinámica.

- Línea y forma
- Punto focal y tangentes
- Urban sketching: cityscape y arquitectura compleja
- Landscape: vegetación y estructuras naturales
- Iluminación y atmósfera
- Detalles y texturas
- Perspectiva avanzada e isometría para objetos
- Entertainment Industry: Environment Artists



© Haitz de Diego, profesor de Visual composition

VISUAL COMPOSITION (12 créditos)

Una vuelta de tuerca más a la composición de las ilustraciones. Buscaremos crear composiciones significativas e icónicas. Profundizaremos en los “ins and outs” de esta herramienta artística tan fundamental desde las complejidades de los encuadres.

- Teoría del diseño aplicada a las artes visuales
- Composición Avanzada: énfasis en storytelling y mood
- Composiciones dinámicas
- Composición de grises
- El color para enfatizar la composición

ENVIRONMENTS & PROPS 02: Volumen y Material (12 créditos)

Ahora que ya sabemos como funcionan los objetos y los fondos a nivel boceto y lápiz, nos centraremos en el volumen y la comprensión del 3D (tan esencial en la industria). Entenderemos como la luz describe el volumen y aprenderemos a crear la renderización adecuada para diferenciar materiales.

- Iluminación y atmósfera
- Detalles y texturas
- Perspectiva avanzada e isometría para objetos
- Entertainment Industry: Environment Artists

CHARACTER DESIGN 02: Acting (12 créditos)

Una vez sentadas las bases para una correcta construcción de los personajes, mejoraremos los detalles y acabados de nuestro trabajo, y profundizaremos en dos aspectos psicológicos fundamentales para dotar de personalidad a nuestros personajes: hablamos del Acting y las expresiones.

- Producción: model sheets, turnaround, clean up, line up
- Acting: expresiones faciales, corporales y psicología
- Psicología del color aplicada a los personajes
- Entertainment Industry: Character Designers

CREATIVE ANATOMY (12 créditos)

En esta clase expandimos nuestros conocimientos de anatomía con la inclusión de animales y criaturas fantásticas. También aprenderemos a tratar elementos como ropas, peinados y otras texturas, esenciales para cualquier buen diseñador.

- Poses de acción y armaduras
- Monstruos y mutantes
- Animales: cuadrúpedos, bípedos, alados, etc.
- Prótesis: cuernos, alas, colas, garras, etc.
- Texturas: pelos, plumas, escamas, etc.
- Distorsiones, envejecimiento y rejuvenecimiento
- Híbridos: centauros, minotauros, etc.
- Clothing: arrugas, telas, vestuario, etc.

COLOR 02: Luces, render, atmósfera (12 créditos)

En esta clase llevaremos las bases aprendidas de color a un nivel más detallado y avanzado. Aprenderemos a desarrollar técnicas para un dar un acabado más profesional a nuestras ilustraciones. Profundizaremos en aspectos como el uso de la luz y los matices para un correcto storytelling.

- Avanzado temperatura y teoría del color: contrastes, valores, gamas y mood
- Iluminación y atmósfera
- Transmitir emociones con el color
- Detalles y texturas
- Iluminación compleja: tiempo y estaciones.
- Brushes & Brushstrokes: sutilezas de pinceles y pinceladas
- Entertainment Industry: El color en la animación y el cómic



**LICENSING (15 créditos)**

Saber analizar un estilo de dibujo determinado y adaptarse a él con precisión, es una habilidad muy buscada en el mundo editorial ya que multiplica tus opciones de encajar en distintos perfiles profesionales. En esta materia, analizaremos, entenderemos y pondremos en práctica las metodologías de artistas Disney, Manga, Ghibli y Marvel entre otros imitando sus técnicas de trabajo.

- Los estilos y las licencias
- Line art
- Flat Color
- Model Sheets & Style Guides
- Style Break Down: diseño de personajes humanos, animales, fondos, etc
- Estilos adaptados: 2D, 3D, Licencias, Publishing
- Entertainment Industry: Walt Disney, Lego, Playmobil, Geronimo Stilton...

EDITORIAL (15 créditos)

Descubre los entresijos del mundo editorial; cómo funciona una editorial y la relación editor-autor-ilustrador, cuál es el recorrido del libro desde la idea inicial hasta el cierre de pdf para imprenta y cuál es la mejor manera de presentar nuestro trabajo al editor/a.

- 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 y una faja
- Maquetación/composición/encuadernación
- Tipografía básica, tratamiento de texto y corrección ortotipográfica
- Artes finales, cierre de pdf y preparación de archivos para imprenta
- Marketing
- Materiales para el punto de venta: displays, floor stand, etc
- Puntos de libro, folletos, dípticos, trípticos, postales y otros materiales

ILUSTRACIÓN INFANTIL Y JUVENIL (15 créditos)

La ilustración infantil/juvenil es uno de los campos con mayor valor estilístico, y una parte muy importante dentro del sector editorial. En esta asignatura se aprenden técnicas y procedimientos para elaborar libros y álbumes ilustrados para el sector infantil/juvenil.

- Análisis de estructura y selección de momentos clave
- Tipografía: integración del texto en la ilustración
- Elementos: portada, contraportada y storyboard
- Interpretación personal
- Tipologías: libro de texto, cuento clásico, cuento original, stickers, flaps, pop-ups

CÓMIC (15 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 tiempo que perfecciones tu nivel de composición, dibujo, entintado y color.

- ¿Qué es un cómic? Breve historia del cómic
- Autores y obras de referencia
- Interpretación del guión
- Normas narrativas
- Viñeta-secuencia-escena
- Estética de la página
- Narrativa europea vs. americana vs. japonesa
- Entintado con Clip Studio
- Color
- Líneas cinéticas y onomatopeyas
- Estilo propio



TERCER AÑO: ESPECIALIDAD ARTE PARA VIDEOJUEGOS 60 créditos



© Josu Solano, profesor de Concept Art

CONCEPT ART (15 créditos)

El concept art, forma parte del proceso de preproducción de todo videojuego. En esta sólida materia nos adentraremos en su complejidad, aprendiendo técnicas tanto de acabado como de conceptualización llevando nuestras creaciones a otro nivel.

- Shapes & Thumbnails: composición, simplicidad y formas gráficas
- Worldbuilding: Creación de universos propios, diseño de props, vehículos, criaturas, personajes, environments, etc
- Atmosphere & lighting: iluminación, atmósfera y fenómenos naturales
- Photobashing: detalles y texturas
- Entertainment Industry: The movies & Videogames (Dune, Blade Runner, World of Warcraft, LoL...)

DISEÑO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS (15 créditos)

En esta robusta materia trabajaremos tanto en el propio diseño de personajes y monstruos como en los props personales como espadas, armas, prótesis cibernéticas, etc. El objetivo será aprender la realidad para poder sintetizar según el videojuego que tengamos en mente.

- Personajes: Principales, NPCs, Bosses, Monstruos....
- Materiales nobles y materiales complejos.
- Volúmenes, grises y masas.
- Color y técnicas de renderización.
- Personajes: Antes y después de...
- Skins y versiones.

BLENDER (8 créditos)

Blender 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 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
- Rigging

GAME DESIGN (15 créditos)

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

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

UNREAL ENGINE (7 créditos)

Aprende a dominar uno de los motores de juego más populares y ampliamente utilizado en la industria. Con una potente funcionalidad de renderizado, herramientas de desarrollo intuitivas y su amplia gama de plataformas compatibles, permite crear desde videojuegos, a experiencias de realidad virtual y otras aplicaciones interactivas de alta calidad.

- Introducción a Unreal Engine: interficie, características y usos comunes
- Diseño de niveles
- Creación de objetos 3D
- Iluminación y efectos de partículas
- Texturizado y shading por nodos
- Creación de animaciones para personajes y objetos
- Uso de controladores y mecanismos de rig



© Gabriel Barbabianca, profesor de Environments & Props

TERCER AÑO: ESPECIALIDAD ANIMACIÓN

60 créditos

STORYBOARD (15 créditos)

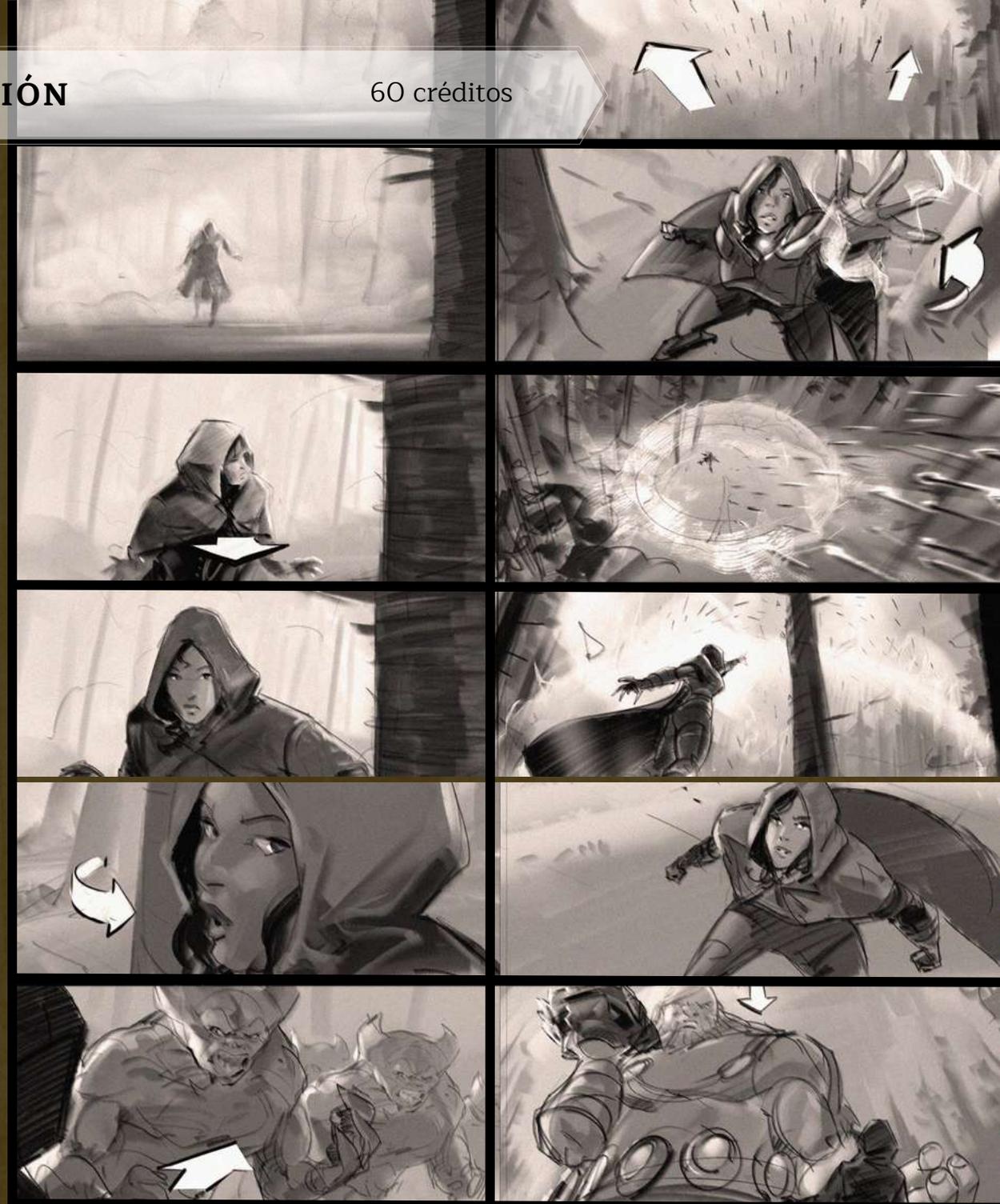
Un paso esencial en toda película o serie televisiva y uno de los trabajos con mayor variedad de oferta laboral. El Storyboard traduce en imágenes las palabras de un guion. En esta materia aprendemos a usar los mejores tiros de cámara, también llamados Shots, para que nuestra secuencia cobre vida por sí misma.

- Manejo del software Storyboard Pro22
- Cinematography: shots, escenas, y ángulos de cámara
- Film analysis: teoría de la composición y sus significados
- Guion: cómo se interpreta
- Scenes: acción, comedia, drama, musical, etc
- Animatics: editando el story
- Entertainment Industry: historia del cine

VISUAL DEVELOPMENT (15 créditos)

Esta es una asignatura compleja en la que pondremos a prueba todos los conocimientos del proceso creativo con el objetivo de desarrollar visualmente ideas e historias para la industria. Imaginaremos nuevos universos desde cero, crearemos distintas versiones de los personajes y compondremos escenas emotivas como las que aparecen en las películas que más nos gustan.

- Bluesky (o conceptualización)
- Research & Options
- Moodboards para Dirección de Arte
- Character Design, Props & Environments
- Dibujo desde sketch hasta final
- Color y teoría del diseño aplicados al proceso
- Story Beat: composición, color keys y final
- Pause Paint: Análisis de películas de animación
- Vocabulario en inglés imprescindible y análisis de la industria



ANIMACIÓN (15 créditos)

Trabajaremos sobre los principios elementales de la animación 2D y las técnicas requeridas para su aplicación profesional en cine, televisión, 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
- Técnica cut out
- Conceptualización y rigging de personajes
- Postproducción

COMPOSING (15 créditos)

El trabajo en grupo es tan esencial en el mundo de la animación como el saber empezar y acabar un proyecto con éxito, y la composición en producción es esencial para llevar a cabo dichos objetivos. Esta clase será el corazón de la línea y nos dará las herramientas necesarias para dar vida a los proyectos que llevamos a cabo.

- Herramientas de composición: Intro Adobe Premiere & timeline
- Pre-producción: Grupos y cargos.
- Pre-producción: Objetivos y proyecto
- Pre-production: Export-import Assets (Audio files, Imágenes, videos, formatos...)
- Producción: Desarrollo de proyecto en grupo.
- Producción: Export en formatos a la web y para demo reels.
- Producción: ¡Dónde y cómo llegar!



TRABAJO FINAL DE GRADO (TFG) (40 créditos)

El Trabajo Final de Grado (TFG) es una materia con un peso importante dentro del plan de estudios. El TFG brinda la oportunidad a los estudiantes de demostrar que han adquirido las competencias necesarias para empezar una carrera profesional. Se desarrolla durante el último año, bajo la guía de un tutor personal que supervisa periódicamente los progresos.

El proceso culmina con la presentación del proyecto en la Sala Nau B1 de l'espai Roca Umbert el día de nuestra fiesta anual de graduación.

Y como no todo va a ser trabajar, tras la graduación nos vamos de viaje al Festival Internacional de Animación de Annecy, Francia, la meca europea de la industria del entretenimiento...no sólo a pasarlo bomba sino a hacer contactos a tope y porque no, ¡buscar trabajo!



Fiesta de graduación, junio 2022.



Bonaventure Monplaisir presentando su TFG.



Sara Esquerrà presentando su TFG.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL (15 créditos)

Aquello que necesitas para ejercer profesionalmente como artista, además de dibujar muy bien:

- Creación de tu portafolio: donde quiero llegar, y qué pongo.
- Conocimiento del mercado y detección de campos con mayor crecimiento
- Polivalencia vs especialización
- Autopromoción (redes sociales, web, portafolio, etc)
- Buscando primeras oportunidades
- Propiedad intelectual: todo lo que debes saber para proteger tu obra
- Instalarse como freelance o trabajar para terceros.
- Como se hace un presupuesto
- Facturación e impuestos
- Técnicas de venta (up-selling y cross-selling)
- Aprender a fidelizar clientes
- Carta de presentación y currículum
- Afrontar una entrevista de trabajo con las máximas garantías de éxito



Ivan Boix, Disney artist

WORKSHOPS CON ARTISTAS INVITADOS

Recibir consejos de artistas que como nuestros profesores han logrado triunfar profesionalmente es motivador y una gran ayuda para afrontar los primeros encargos reales. Esta asignatura con alto valor añadido, encadena workshops de 3-4 semanas, impartidos por profesionales especialistas en una materia. En cada workshop conocemos su trayectoria, nos explican cómo es su día a día y los sistemas de trabajo que utilizan, hacemos un ejercicio práctico supervisado y al finalizar recibimos su feedback. Además, algunos de los workshops incluyen revisión de portafolios, por lo que cada workshop es una excelente oportunidad de conocer tu nivel real en determinados campos.

- Trabajar para Disney & Pixar: Ivan Boix (Barcelona)
- Color Keys: Alba Fajula (Barcelona)
- Foreign Internships: Katia Grifols (Los Angeles)
- Storyboard Production: Ryan Hansen (Los Angeles)
- Cover Art: Toni Infante (Barcelona)
- Kickstarter to cómic: Xevi Benítez (Barcelona)
- Dirección de películas de animación: Adri García (Europa)
- Diseño de personajes para animación: Jonatan Cantero (Europa)

PRÁCTICAS (5 créditos)

Todos los estudiantes del **Grado en ilustración profesional** durante el 4º año hacen entre 90 y 120 horas de prácticas bajo convenio en empresas del sector.

CONTENIDOS ADICIONALES



Masterclasses



Anatomía con modelo



Urban Sketching



Visitas a empresas



Dibujo de animales en el Museu de ciències naturals de Granollers



Viaje final de estudios al Festival Internacional de Animación de Annecy



Retos



Concursos... y MUCHO MÁS!