



ESCUELA **CMYK**

*Hacemos de tu pasión
una profesión*

Microcredencial

**ILUSTRACIÓN
DIGITAL**

Y

**PROPUESTA
EDITORIAL**



CMYK

www.escuelacmyk.com

60 horas lectivas
DURANTE EL MES DE JULIO

SOFTWARE

Adobe Photoshop

HORARIO

De Lunes a Viernes
de 9:30 a 13:30

FECHA DE INICIO

30 DE JUNIO

UBICACIÓN

c/Médico Antonio Eguiluz 22,
Bilbao (a pie de calle)



En este programa aprenderemos los fundamentos necesarios en cuanto dibujo, pintura digital y composición se refiere, además de adquirir una disciplina de trabajo con la que seguir progresando y mejorando nuestra habilidad como ilustradores una vez finalizada la microcredencial.

Sin embargo, la sección más importante es aquella en la que aprenderemos a idear, poner en marcha y desarrollar un proyecto editorial propio. Conoce el mercado y sus tendencias, mejora tus habilidades para contactar con los editores y vender tu proyecto para hacerlo realidad, aprendiendo cómo emprender en el sector con la ayuda y contactos que nuestro profesor, con más de 10 años experiencia y numerosos proyectos a sus espaldas, puede ofrecerte.

Con él también aprenderás las diferentes formas de profesionalización (freelance o cuenta ajena). Impartiremos todos los aspectos legales, tipos de contrato y los pasos a dar para comenzar en el sector.

OBJETIVOS

- Adquirir los conocimientos necesarios sobre anatomía, figura y encaje.
- Comprender todos los fundamentos de la teoría del color, luces y sombras.
- Aprender todos los aspectos del concept art para el diseño de personajes visualmente interesantes
- Comprender y aplicar correctamente los fundamentos de la composición en una imagen.
- Desarrollar la creatividad como herramienta fundamental del ilustrador.
- Adquirir una metodología de trabajo ágil e intuitiva que favorezca la creación de imágenes frescas, llamativas, dinámicas e interesantes.
- Aprender a crear, estructurar, desarrollar y presentar un proyecto editorial.
- Crear un **PROYECTO** con el que dar los primeros pasos en el mundo laboral como **ILUSTRADOR PROFESIONAL**.



www.escuelacmyk.com

¿Por qué cursar la microcredencial en Ilustración Digital y Propuesta Editorial?

La ilustración es un elemento fundamental en el mundo que nos rodea, por lo que presenta numerosas formas de incorporarla a la vida laboral: en el sector editorial como ilustrador de cómics, libros y portadista; como director de arte, diseñador o concept artist, visual developer y storyboarder en el cine y videojuegos; creador de mundos para el metaverso y múltiples proyectos artísticos del sector empresarial privado y público de tu entorno y responsable de campañas publicitarias y culturales.

En este micro-credencial, aprenderás, de la mano de profesionales del medio, lo necesario para crear ilustraciones alucinantes y para desarrollar tu propio proyecto con el que dar los primeros pasos como ilustrador en el mundo laboral.

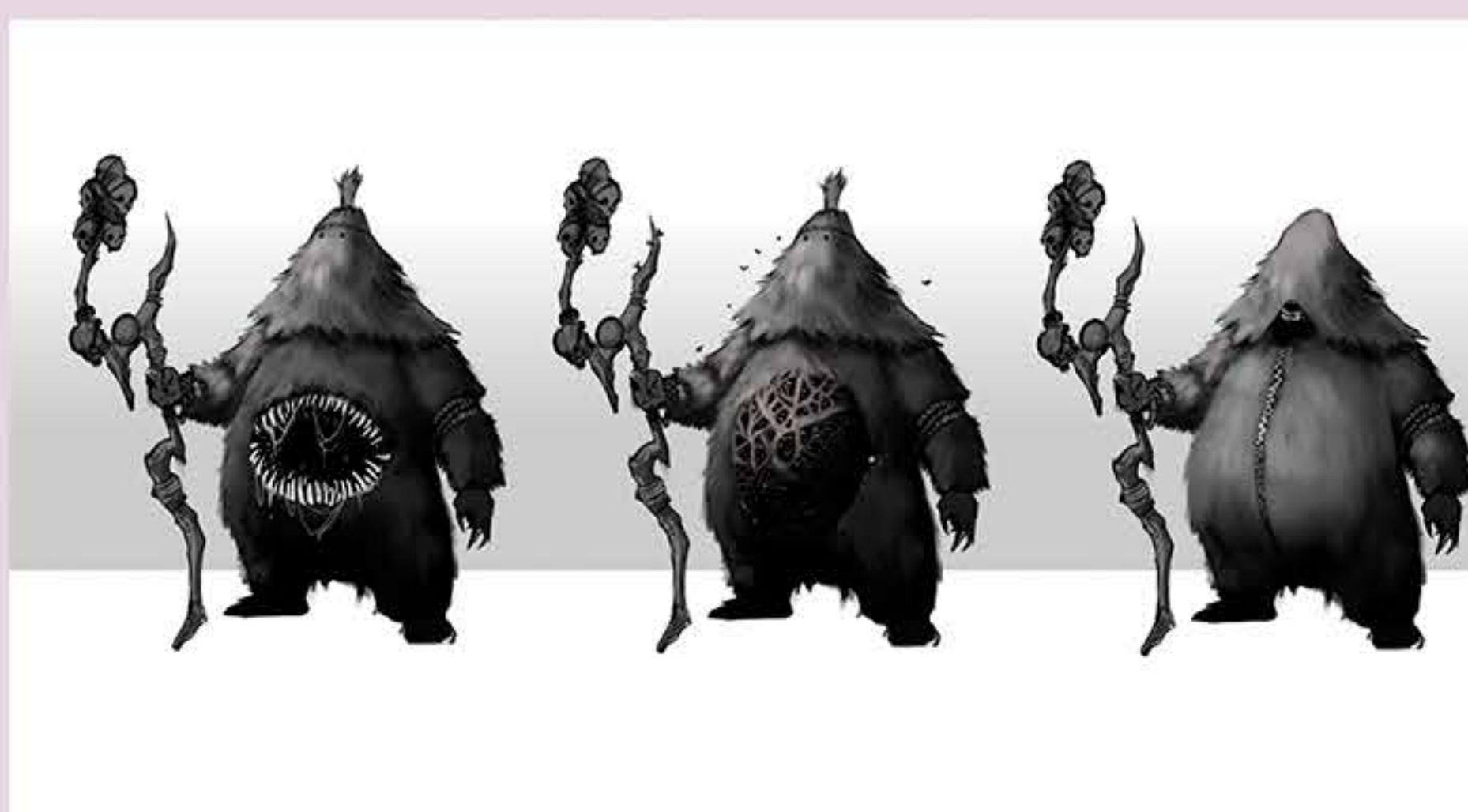
¿A quién va dirigido?

Este curso va dirigido a personas con una base de conocimiento en cuanto a dibujo se refiere, con compromiso, dedicación y ganas de trabajar.

- Estudiantes de Arte
- Ilustradores/Artistas que quieran dar el salto al medio digital
- Ilustradores/Artistas que tengan en mente un proyecto y necesiten ayuda para llevarlo a cabo
- Estudiantes de diseño gráfico
- Profesionales del diseño gráfico que quieran diversificarse o aportar nuevas habilidades a su currículum.
- Profesionales del periodismo con nociones del dibujo que tengan interés en aportar un apartado gráfico/visual a su trabajo
- Escritores con nociones de dibujo
- Profesionales del mundo editorial con nociones de dibujo
- Estudiantes y profesionales del marketing/publicidad.



www.escuelacmyk.com



Requisitos

- Conocimientos básicos de dibujo: se pedirá, junto con la solicitud de matricula, un portfolio o muestras de trabajos previos del alumno.
- Aunque no es imprescindible, se recomienda tener un mínimo de experiencia con medios digitales como Photoshop.
- Nivel B2 o superior de español.

Grupo Máximo: 16 alumnos

En Escuela CMYK entendemos que para poder garantizar una atención adecuada a cada alumno para propiciar un adecuado desarrollo de su formación y su proyecto, los grupos deben ser reducidos

Es por eso que todos nuestros cursos cuentan con grupos reducidos.

CAMPOS DE APLICACIÓN DE LA FORMACIÓN

Tu labor como ilustrador consiste en comunicar mediante el dibujo y el color tu propio universo o el del cliente que te contrata.

Gracias al amplio rango de especialidades que las nuevas tecnologías han permitido, se han creado nuevas profesiones alrededor del dibujo ampliando las posibilidades laborales del sector.

Los conocimientos y habilidades que adquirirás en **CMYK** te permitirán desarrollar tu carrera profesional como:

- * Animador/a 2D
- * Matte painter
- * Diseñador/a de personajes
- * Desarrollador visual (Concept Artist)
- * Ilustrador/a de prensa
- * Ilustrador/a de moda
- * Ilustrador/a de cuentos
- * Ilustrador/a editorial
- * Ilustrador/a web
- * Pintor/a de miniaturas y maquetas
- * Artista de storyboard
- * Artista de iluminación y composición
- * Enviroment artist
- * Caricaturista
- * Ilustrador/a científico
- * Ilustrador/a de anatomía
- * Dibujante de cómics
- * Ilustrador/a de decorados
- * Pintor/a muralista
- * Diseñador/a de imagen corporativa



www.escuelacmyk.com

Temario

Toda la materia comprendida en los módulos de este curso se impartirán por medio de ejercicios diseñados para el mejor entendimiento de la teoría. Esto hace de nuestro modelo, un aprendizaje enfocado mayormente en la práctica.

Cada alumno trabajará un PROYECTO FINAL que mentorizaremos ayudándoles a crear una propuesta editorial real. Aprenderán lo necesario para enfrentarse al mercado laboral, además de generar su primera oportunidad laboral.



CMYK

www.escuelacmyk.com



www.escuelacmyk.com



Temario

Módulo 1 (Semana 1): Dibujo y Conceptos Generales

1-Anatomía: Encaje y Volumen (Teoría + Práctica)

Como pieza central de la ilustración, trabajaremos en el encaje de la figura del personaje y su volumen, conceptos fundamentales para un uso correcto en las 2D para generar sensación de profundidad y realismo.

Del mismo modo, trabajaremos en el posado de la figura para generar poses dinámicas y llenas de expresividad que nos permitan transmitir de forma efectiva sensación y emociones.

Durante este proceso, puliremos la técnica de los alumnos, puliendo posibles fallos y vicios a la hora de dibujar.

2-El Personaje: Creación y Diseño (Teoría + Práctica)

Nuestros personajes son el hilo conductor de nuestras historias. En esta sección profundizaremos en el concept art y el diseño de personajes. Desde su trasfondo hasta el diseño final de aspecto, actitud, vestimenta, props, repasaremos todos los conceptos necesarios para crear personajes interesantes, originales y únicos, aplicando a nuestro estilo personal conceptos comunes en el imaginario colectivo.

3-Luces y sombras (Teoría + Práctica)

La importancia de una correcta iluminación de nuestros personajes y escenas es vital. En esta sección aprenderemos todos los conceptos referentes a la luz, entendiendo nuestra escena/figura como un todo, generando una sensación ambiental correcta en nuestras ilustraciones.



www.escuelacmyk.com

Temario

Módulo 1 (Semana 1): **Dibujo y Conceptos Generales**

4-Composición de imagen (Teoría + Práctica)

Esta sección del curso comprende aspectos fundamentales en la creación de una ilustración tales como la perspectiva y la composición.

Aprenderemos los aspectos básicos de la perspectiva, cómo usarla de manera inteligente e integrarla en la ilustración, tanto en lo referente a fondos como a personajes.

Adquiriremos, también, conocimientos sobre la composición, como distribuir los elementos de nuestra imagen para facilitar una correcta lectura de la ilustración, guiando la atención del espectador/lector a los puntos de interés que queramos resaltar.

5-La Ilustración Completa (Práctica)

Dedicaremos el último día de esta primera semana a crear una ilustración donde aplicaremos todos los conceptos y conocimientos adquiridos durante los días previos. Todo bajo supervisión constante del profesor, quien guiará el proceso.



Módulo 2 (Semana 2): Creatividad y Color

1-Teoría del Color 1/2 (Teoría)

Una vez asentados todos los conceptos fundamentales del encaje y composición de la figura e ilustración, daremos paso al uso del color. Durante esta clase aprenderemos todo lo referente al color: su aplicación en diferentes condiciones lumínicas, en distintos materiales, cómo se comportan unos colores en función de otros, paletas de color y sus usos, psicología del color, etc.

2-Teoría del Color 2/2 (Teoría + Práctica)

Continuaremos con la teoría del color donde la dejamos el día anterior y procederemos a poner en práctica lo aprendido con pequeños ejercicios prácticos que nos permitan explorar de forma rápida y sencilla los conceptos asimilados durante la teoría y, finalmente, aplicando color a la ilustración creada durante el último día de la semana anterior.

3-Desarrollando la Creatividad 1: Ejercicios de siluetas y formas ("Los 100 Pájaros") (Teoría + Práctica)

La piedra fundamental sobre la que se erige la carrera de un ilustrador es la creatividad. A pesar de la creencia popular, la creatividad no es solo algo con lo que se pueda nacer: es un músculo que puede ejercitarse y fortalecerse. En esta sección aprenderemos técnicas para agilizar nuestro músculo creativo mediante ejercicios prácticos muy útiles además de amenos.



Módulo 2 (Semana 2): Creatividad y Color

4-Desarrollando la Creatividad 2: Ejercicios de siluetas y formas (Práctica)

Al igual que en la sesión anterior, continuaremos con ejercicios prácticos para desarrollar nuestra creatividad y convertirnos en una fábrica de ideas.

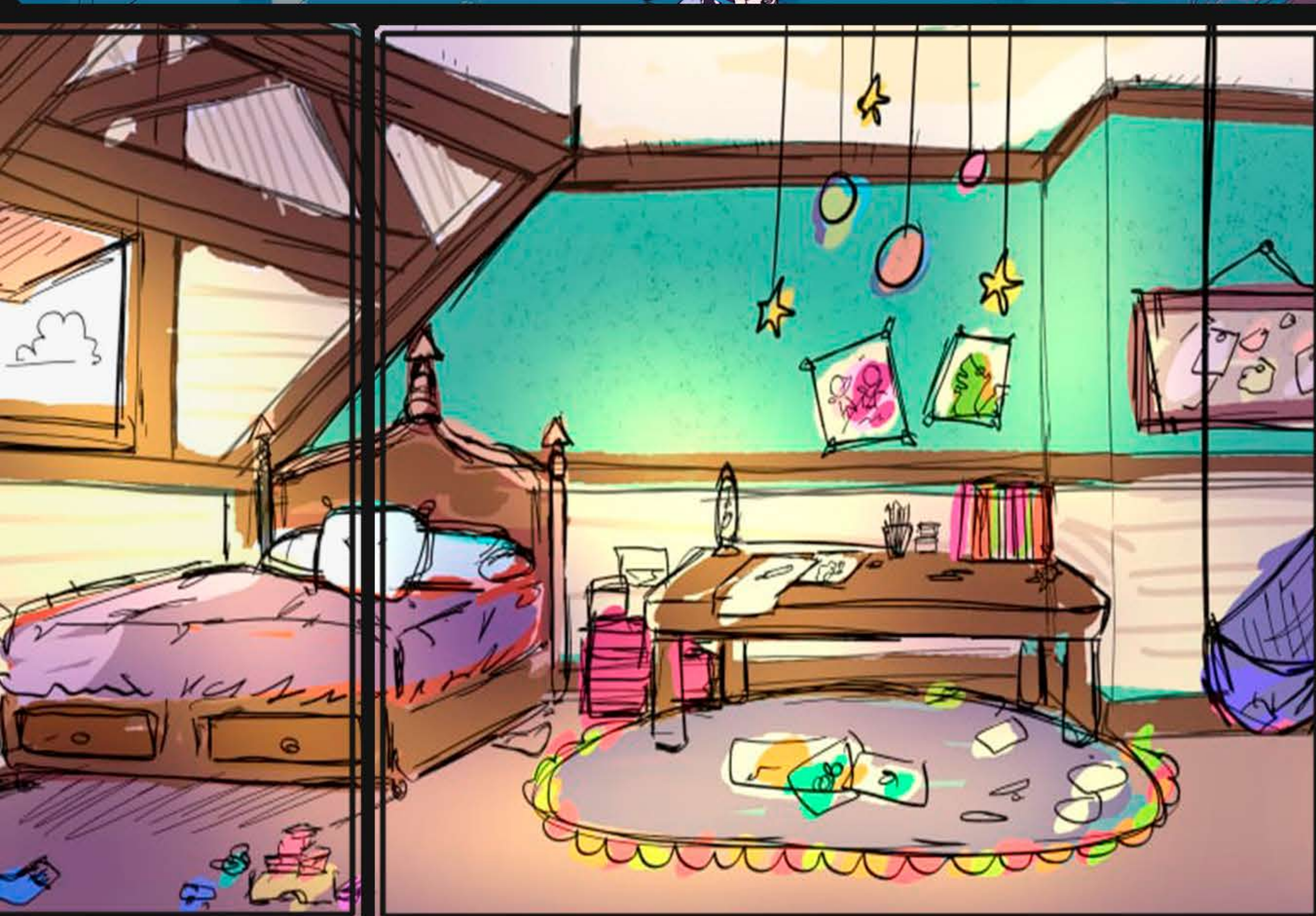
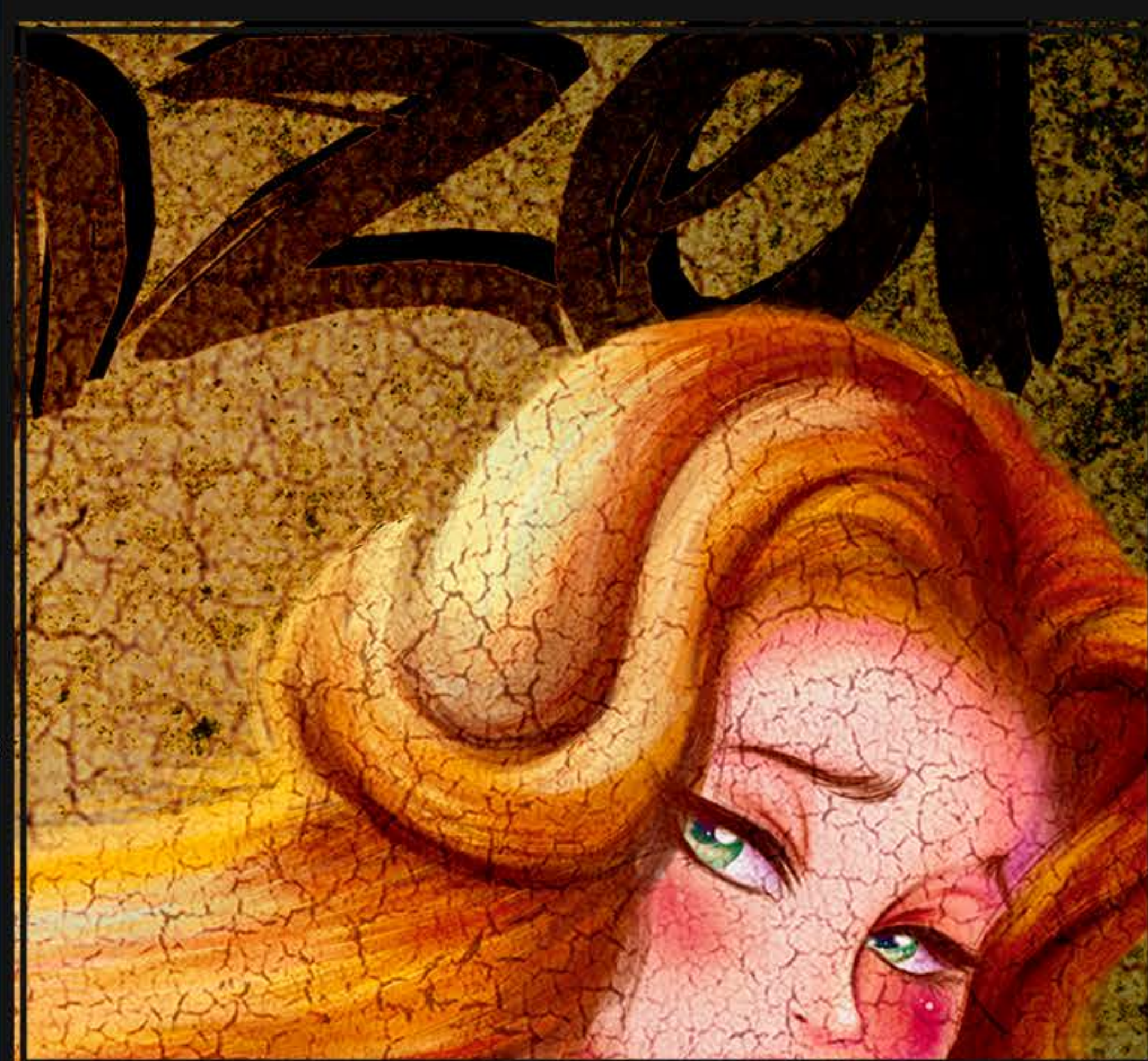
5- El Proyecto Editorial 1: Planteamiento y Desarrollo

Con los ejemplos de obras ya publicadas del profesor, aprenderemos cómo plantear gráficamente un libro a partir del manuscrito.

Para ello, comenzaremos a abocetar el libro en su conjunto, situando texto e ilustraciones en una armonía que permita una buena lectura y comprensión del mismo.

A partir de la composición del libro trabajaremos cada ilustración de manera individual aplicándole el estilo gráfico que habremos decidido previamente y que nos acompañará en el proceso.





Módulo 3 (Semana 3): PROYECTO

1-El Proyecto Editorial 2: La propuesta editorial

Aprenderemos lo necesario para desarrollar una propuesta editorial acorde a los estándares que marca el mercado. Nos centraremos en explicar la obra y su formato basándonos en los puntos de interés comercial y editorial, recalcando rasgos de la obra que entendemos como positivos para su funcionamiento y éxito en el circuito de venta.

Anticiparemos en la propuesta la calidad y ventajas gráficas de nuestra obra, potenciando así en el editor el interés por la misma.

Junto con la propuesta trabajaremos al mismo tiempo la carta de presentación con la que iniciaremos el contacto con los editores.

2-El Proyecto Editorial 3: Puesta en marcha y Desarrollo

Dedicaremos los últimos días del curso a poner en marcha y comenzar con el desarrollo de la propuesta editorial del alumno, siempre supervisado y guiado por nuestro profesor Paul Caballero, con más de 10 años de experiencia en el campo.

El objetivo es que, al acabar el curso, cada alumno tenga un primer esbozo de una propuesta editorial en firme con la que pueda dar sus primeros pasos como Ilustrador Profesional en el mundo laboral.

****De manera independiente a este curso, Escuela CMYK cuenta con mentorizajes que los alumnos podrán contratar a posteriori, si así lo desean, para continuar el desarrollo de su proyecto con el apoyo y supervisión de Paul hasta la conclusión del mismo.***