



DOBLE CARRERA ONLINE EN ILUSTRACIÓN, 3D Y ANIMACIÓN

DURACIÓN: 600 sesiones aprox. (1.800 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Arte Digital
- 02 Ilustración Editorial y Publicitaria
- 03 Concept Art
- 04 Toon Boom
- 05 3D con Autodesk Maya
- 06 Animación

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





DOBLE CARRERA ONLINE EN ILUSTRACIÓN, 3D Y ANIMACIÓN

¿Te imaginas poder elaborar un proyecto de animación, 3D e ilustración desde la base? Con una formación online tan completa como esta podrás llevar a cabo todo tipo de trabajos profesionales y obtener un perfil 360º dentro del sector digital, siendo capaz de dominar las destrezas, las técnicas y las **herramientas dentro del 3D, la animación y la ilustración**.

Controla el uso del color, la composición, la **perspectiva, las iluminaciones, el texturizado y el modelado 3D** junto con las mejores técnicas de animación tanto en 2D como en 3D.

Además, esta **Doble Carrera Online en Ilustración, 3D y Animación** está avalada por la certificación oficial de Trazos como **centro formativo autorizado de Adobe, y la certificación oficial de Autodesk y Foundry**.

Horas totales

1.800 Horas
600 sesiones aprox.

Horarios

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Arte Digital.
Ilustración editorial y publicitaria.
Concept Art.
Toon Boom.
3D con Autodesk Maya.
Animación.

CERTIFICADOS_



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center (AATC)** en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



La mejor suite de herramientas usadas en grandes producciones audiovisuales nos avala como **Autodesk Authorized Partner** para que tú puedas crear las mejores imágenes en 3D.



Ser el primer centro académico de formación en obtener la certificación como **Nuke Training Provider** de NukeX solo puede significar que somos los mejores formando en el software de creación de VFX más completo.



En Trazos se domina la **animación 2D**. Por eso somos una de las dos Escuelas españolas certificadas como **Centro Autorizado de Enseñanza por Toon Boom**, la herramienta clave dentro de esta disciplina.

PROFESORES DEL ÁREA_



JAIME DE LA TORRE
ILUSTRACIÓN



LUIS TOMÁS
CONCEPT ART | ILUSTRACIÓN



JOSÉ SERRANO
ANIMACIÓN 2D



JAVIER PAJUELO
ILUSTRACIÓN



JUAN JESÚS MARTÍNEZ
ILUSTRACIÓN



JULIA FERNÁNDEZ
ARTE DIGITAL



MARTA GARCÍA NAVARRO
ILUSTRACIÓN



JOSÉ LEANDRO
CONCEPT ART



FÁTIMA ACASO
ILUSTRACIÓN



FÁTIMA ACASO
CONCEPT ART | VIDEOJUEGOS



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



SERGIO GALÁN
ANIMACIÓN



ASER GODOY
3D

SALIDAS PROFESIONALES

Concept Artist 2D y 3D

Ilustrador para una editorial

Artista gráfico en agencias

Ilustrador digital

Editor

Diseñador gráfico

Jefe de arte publicitario

Artista digital

Desarrollador de gráficas para producto

Maquetador editorial

Grafista

Diseñador de personajes, escenarios y props para producciones de cine, animación y videojuegos

Artista de visual development

Creativo freelance

Director de arte

3D Generalista Junior

Modelador

Iluminador

Desarrollador de escenarios y entornos

Animador en cine, películas de efectos visuales, publicidad, series o videojuegos

Animador 3D

Animador de Personajes y Crowds

Animador 2D

Artista Clean-up

Intercalador

Colorista

CONEXIÓN LABORAL

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1100 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

agilw

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

ARTE DIGITAL__

En este primer módulo te adentrarás en los conceptos clave de la ilustración 2D, aproximándote tanto a la historia como a los diferentes tipos de estilos, métodos de trabajo o aplicaciones de la disciplina: diseño de personajes, animales, escenarios y props. Da rienda suelta a tu mayor talento perfeccionando las técnicas de dibujo, coloreado y bocetado más avanzadas.

Herramientas



01/ Introducción al arte digital.

- Historia de la ilustración y marco laboral.
- Concept Art y Visual Development para videojuegos y animación.
- Ilustración editorial: lenguajes y medios.
- Estilos gráficos: del realismo al cartoon.
- Métodos de trabajo.

02/ Ilustración con Adobe Photoshop.

- Interfaz.
- Formatos de resolución y modos de color RGB / CYMK.
- Herramientas y menús.
- Crear y personalizar pinceles.
- Capas y modos de fusión.
- Crear volúmenes, iluminación y composición.
- Color directo y color a partir de grisalla.
- Filtros, tratamiento final de la imagen.

03/ Diseño de personajes.

- Introducción. Artistas y referencias.
- Embloquear figuras humanas mediante formas geométricas.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- Variantes en la morfología corporal.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Retrato y cuerpo: estilo realista y cartoon.
- Expresiones y psicologías faciales y corporales.
- Diseño de vestimentas y accesorios.
- Diseño de peinados.
- Roles y morfología.
- Personajes secundarios y NPCs.
- Colorear personajes: estilos. Paletas y armonías.

04/ Diseño de animales y criaturas fantásticas.

- Anatomía animal: proporción y volumen según las especies.
- Plantígrados, digitígrados, ungulados, nadadores y voladores.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas.
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Criaturas fantásticas híbridas y antropomórficas.
- Monstruos y grandes criaturas mitológicas.
- Pequeñas criaturas adorables y mascotas.
- Técnica de silueta para diseño de criaturas fantásticas.

05/ Diseño de escenarios.

- Perspectiva cónica y puntos de fuga.
- Perspectiva atmosférica.
- Perspectiva isométrica.
- Thumbnails: tipos de composición y planos de profundidad.
- Tipos de iluminación.
- Tipos de escenarios arquitectónicos.
- Tipos de escenarios naturales.
- Psicología del color y percepción en entornos.

06/ Diseño de props.

- Props y objetos cotidianos.
- Diseño de armas y armaduras.
- Diseño de vehículos terrestres, acuáticos y voladores.
- Textura y realismo en los objetos.
- Cartoonizar objetos inanimados.
- Hibridar elementos orgánicos e inorgánicos.

07/ Narrativa visual.

- Introducción a narrativa y guión.
- Storyboard.
- Color script.
- Composición y maquetación en la narrativa visual.



MÓDULO

ILUSTRACIÓN EDITORIAL Y PUBLICITARIA_

Aprende las técnicas del dibujo digital empleadas en ilustración editorial y publicitaria. Para ello hemos elaborado un programa específicamente dirigido a formarte en todos sus aspectos: desde el diseño de portadas, álbumes, ilustración para prensa, cartelería, packaging, infografías, y mucho más. Saca al ilustrador multimedia, artista visual o dibujante de cómics que llevas dentro.

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator

01/ Dibujo con Photoshop.

- Familiarizarse con la interfaz. Herramientas Generales
- Capas y Máscaras.
- Degradado, Opacidad y Volumen.
- Modos de fusión.
- Creación de Pinceles.
- Texturas y Efectos.
- Edición final. Brillo, Saturación, Niveles etc.
- Tipos de Formatos.
- Perfiles de Color.

02/ Introducción a la Ilustración.

- La labor del Ilustrador. Historia de la Ilustración.
- Personajes. Fisonomías y Morfologías. Psicología del personaje para nuestra historia.
- Ilustración natural y artificial. Animales, Plantas, Escenarios y Objetos. Todo lo que rodea a los protagonistas de nuestra obra.
- Uso del Color , el dibujo y la Composición para transmitir ideas.

03/ Publicaciones Editoriales.

- Ilustración Científica. El dibujo al servicio del conocimiento.
- Libro de Texto. Pedagogía y Didáctica.
- Prensa. El artículo de Opinión. La abstracción en la Ilustración.
- Narrativa visual. Desarrollar historias partiendo de una idea.
- El Álbum Ilustrado. Descubriendo el mundo.
- El Juego de Mesa. Protagonista en tu propia Historia.
- La Novela Gráfica y el Cómic. Narrar en viñetas.
- Ilustración Juvenil y Adulta.
- Portadas. El primer contacto del espectador con la obra.

04/ Introducción a la ilustración publicitaria.

- El papel del ilustrador en la industria del diseño gráfico.
- Historia de la ilustración publicitaria y proyección profesional.
- Estilos gráficos: ilustración vectorial realista y cartoon.

05/ Cartelería, panfletos e infografías.

- Tipos de composición y narrativa visual.
- Organizar imagen y texto: jerarquías de la información.
- Carteles barrocos vs Carteles minimalistas
- Lettering e ilustración.
- Diseño de flyers y panfletos ilustrados.
- Infografías ilustradas.

06/ Ilustración de producto.

- Ilustración de estampados textiles.
- Diseño de discos para el sector audiovisual.
- Ilustración para packaging.
- Diseño de personajes y mascotas publicitarias.

07/ Ilustración con Adobe Illustrator.

- Interfaz.
- Creación y edición de formas.
- Uso de las herramientas vectoriales.
- Transformaciones y perspectivas.
- Modos de color y creación de paletas.
- Pinceles y edición del trazo.
- Aplicación de valores cromáticos.
- Tipografía y herramientas de texto.



MÓDULO

CONCEPT ART_

Rompe los límites de la perspectiva con la técnica de ilustración híbrida. Diseña personajes, vehículos, props y entornos aplicando las diferentes técnicas gráficas, tanto 2D como 3D, aplicando las bases teóricas y prácticas del dibujo, la pintura y la escultura digital. Más viva que nunca, con esta disciplina te prepararás para desarrollar el arte conceptual que compone la base de buena parte de los proyectos digitales de nuestros días.

Herramientas



Adobe
Photoshop



KeyShot



Pixologic
Zbrush

01/ Personajes.

- Documentación y referencias: Ejemplos y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Línea y detalle.
- Anatomía humana avanzada.
- Ropa.
- Armaduras.
- Partes mecánicas.
- Armas de diferentes estilos.
- Técnica del blanco y negro.
- Aplicación del color.
- Detalles.
- Texturas.
- Photobashing.

02/ Animales y Criaturas fantásticas.

- Documentación y artistas.
- Thumbnails.
- Siluetas.
- Ritmo de poses y proporciones.
- Líneas y detalles.
- Variaciones humanas: aliens y seres mitológicos.
- Anatomía animal avanzada.
- Exoanatomía.
- Criaturas fantásticas.
- Texturas y pelajes.
- Creación de la paleta de color.
- Limitar paletas.
- Aplicación directa del Color.
- Photobashing.

03/ Modelado Orgánico con Zbrush

- Ejemplos y artistas.
- Técnicas de Sculpting.
- Dynamesh.
- Pinceles y máscaras
- Polygroups y subtools.
- Retopología.
- Poses y acabado: Posado zspheres.
- Render en Keyshot.
- Técnica de overpaint en Photoshop.

04/ Hardsurface con Zbrush.

- Documentación y referencias: Vehículos y naves
- Panel loops.
- Imm brushes.
- Zmodeler.
- Live booleans.
- Render en keyshot
- Overpaint.

05/ Entornos artificiales

- Zmodeler
- IMMS
- Spotlight
- Nanomesh
- Decimation master.
- UV master.
- Noise.
- Levantar terrenos.
-

06/ Keyshot

- Interfaz y render en Keyshot.
- Integración con Adobe Photoshop.
- Render avanzado.



MÓDULO

ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM_

Te convertirás en un experto del software de animación de los profesionales, lo que te permitirá añadir movimiento a tus ilustraciones favoritas. Partirás desde la base de la búsqueda de ideas hasta la exportación de planos y conseguirás crear una animación profesional de tus propios personajes.

Herramientas



01/ Introducción a la animación.

- Principios de animación tradicional.
- El estudio de animación, funciones y departamentos.
- Estilos de animación: Cartoons, realista y animación limitada para series.
- Planificación de la animación.

02/ Toon Boom Harmony

- Crear Proyecto.
- El interfaz.
- Vista de Cámara y vista de dibujo
- Dibujo en línea, la herramienta de lápiz.
- Aplicación de Sombras.
- Trazos y líneas invisibles.
- Entintar color, los pinceles y el bote de pintura.
- Movimientos de cámara.
- Render.
- Post-Producción.
- Técnicas de animación aplicadas al software.

03/ Novedades de de Harmony v. 17.

- Herramienta estabilizadora.
- Sensibilidad de presión de pluma ajustable.
- Ajustes de inclinación y rotación de la pluma.
- Guías de perspectiva curvilíneas.
- Nodo deformador de forma libre.
- Key de diferencia RGB.
- Nodo de desenfoque de movimiento.
- Guías de alineación de cámaras.
- Preferencias, accesos directos y marcadores de marco.

04/ Animación Básica.

- The bouncing ball.
- Arcos.
- Timing/spacing.
- Acciones secundarias.
- Appeal.
- Slow in Slow out.

05/ Animaciones secundarias.

- La anticipación al movimiento.
- Overlapping action.
- Squash and Stretch
- El moving hold.

06/ Mecánica y lenguaje corporal.

- Peso y presión.
- Esfuerzo.
- Principios básicos de las acciones Sincronizadas.
- La personalidad en la pose.
- El contraste en la línea de acción.
- Buscando contrastes.
- Exageración.
- Giro de cabeza.

07/ Cómo afrontar tu animación.

- Estudio del storyboard.
- Punto de atención.
- Thumbnails.
- La Pose.
- La silueta.

08/ Ciclos de caminado.

- Obteniendo el peso.
- Poses claves.
- Intercalación.
- Clean-up.
- La línea de tiempo.
- Aplicación del color. La paleta de colores.

09/ Body Mechanics.

- Anatomía para animación.
- Acciones básicas con personajes.
- Ciclos de carrera, saltos.
- Interacción con objetos.
- Uso de transferencias de peso y equilibrio en acciones complejas.
- Transmitir personalidad y características de los personajes.
- Acciones complejas. Parkour, caídas, secuencias, gags...
- Interacción entre varios personajes.

10/ Animación facial.

- Fraseando. Imagen y sincronización del sonido.
- Acentos.
- Actitud.
- Cambios de expresión.
- Ojos (el blink).

11/ Criaturas.

- Referencia de la acción en vivo.
- Ciclo de caminado básico de cuadrúpedos (paso, trote y galope).
- Criaturas fantásticas.
- Interacción con bípedos.

12/ Acting.

- Texto y subtexto.
- Métodos de actuación.
- Actuación física y actuación emocional.
- Actuación con más de un personaje, coreografía, punto de atención, cámara.
- Puesta en escena.
- Cambios de expresión.
- Lenguaje corporal.
- Simetría o "twining".
- El proceso de pensamiento.
- Transmitir emoción sin diálogo.
- Puesta en escena y composición del plano.
- Uso de animación secundaria.
- Diálogo e interacción entre dos o más personajes.

13/ La acción secundaria.

- Cómo usarla para enriquecer el plano.
- El acting con objetos.

14/ Efectos.

- Humos..
- Explosiones.
- Salpicaduras.
- Fuego.

15/ Desarrollo completo de un plano de animación.

- Cómo hacer una demo reel.
- La entrevista de trabajo.
- Entrega final.



MÓDULO

3D CON AUTODESK MAYA

Aprender a emplear Autodesk Maya al máximo nivel es aprender la mecánica del programa clave de todo 3D generalista, un puesto elemental en toda creación digital. Modela, esculpe, aplica el rigging, renderiza para animación o gestiona la postproducción con Nuke en un módulo diseñado para ofrecer la mejor preparación en imagen generada por ordenador.

Herramientas



Autodesk
Maya



Substance
Painter



Foundry
Nuke



Pixologic
Zbrush



Adobe
Photoshop

01/ Introducción al 3D con Autodesk Maya.

- Introducción a Maya.
- ¿Qué es Maya?.
- Interfaz y primeros pasos con las herramientas 3D.

02/ Modelado.

- Introducción al modelado.
- Modelado poligonal de superficies duras.
- Modelado de superficies nurbs.
- Modelado poligonal de superficies orgánicas.
- Retopolizado de superficies de alta densidad.
- Textos en 3D y vectoriales SVG.

03/ Esculpido Digital.

- Esculpido digital con zBrush.
- Introducción al esculpido con zBrush.
- Esculpido orgánico con zBrush.

04/ Iluminación.

- Introducción a la iluminación y sus aspectos artísticos.
- Iluminación con Arnold.
- Iluminación de estudio / producto.
- Iluminación de exterior.

05/ Creación de Materiales.

- ¿Qué son los materiales?. Creación de materiales básicos.
- Utilidades especiales para creación de materiales.
- Creación de materiales complejos con Arnold.

06/ Texturizado.

- Introducción al texturizado.
- ¿Qué son UVs? y ¿Para qué sirven?.
- Tipos y técnicas de texturizado.
- Texturizado orgánico con Maya.
- Técnicas de texturizado con Substance Painter.

07/ Animación.

- Introducción a la animación y métodos de animación.
- Introducción a la animación de personajes.
- Trazados y deformadores especiales.

08/ Rigging.

- Iniciación a la creación de setups para animación.
- Setups de geometrías.

09/ Render.

- Aplicación de técnicas de iluminación.
- Creación de materiales conjuntamente.
- Render por pases contributivos AOVs.
- Composición de imágenes con Photoshop.

10/ Dinámicas.

- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Modelado de superficies nurbs.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Postproducción con NUKE.

- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.

12/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo.



MÓDULO

ANIMACIÓN_

Incorpórate a los equipos de producción de cine y videojuegos más punteros del mundo aprendiendo a dotar de vida tus creaciones, tanto si son en 3D como en 2D. En este módulo conocerás los procesos y softwares de trabajo incluidos en las etapas de proyección y bocetado hasta la texturización y animación final, así como las técnicas para dotar de emoción y expresividad, la animación de estructuras anatómicas o cómo dirigir tu propio proyecto audiovisual.

Herramientas



01/ Fundamentos de la Animación.

- Introducción al manejo del software
- (curvas, tangentes, dopesheet, etc)
- Manejo de información, escenas, rigs y metodología del trabajo.
- Los principios de la animación tradicional.
- Consideraciones sobre la animación 3D.
- Asimilación de los conceptos de timing y peso.
- Animación con objetos básicos.

02/ Body Mechanics I.

- Forward kinematics & Inverse kinematics.
- Teoría de anatomía para animación.
- Acciones básicas con personajes.
- Ciclos de caminar, correr, saltos.
- Interacción con objetos.

03/ Criaturas I.

- Anatomía de las criaturas. Bípedos VS cuadrúpedos.
- Locomoción básica. Ciclo de caminado.
- Ciclo de carrera.

04/ Acting I.

- Uso de referencias.
- Poses y silueta.
- Lenguaje corporal.
- Animación Facial: lip-synch, ojos, focos de atención.
- Uso de referencias.
- Edición de secuencias y cámaras.

05/ El Plano.

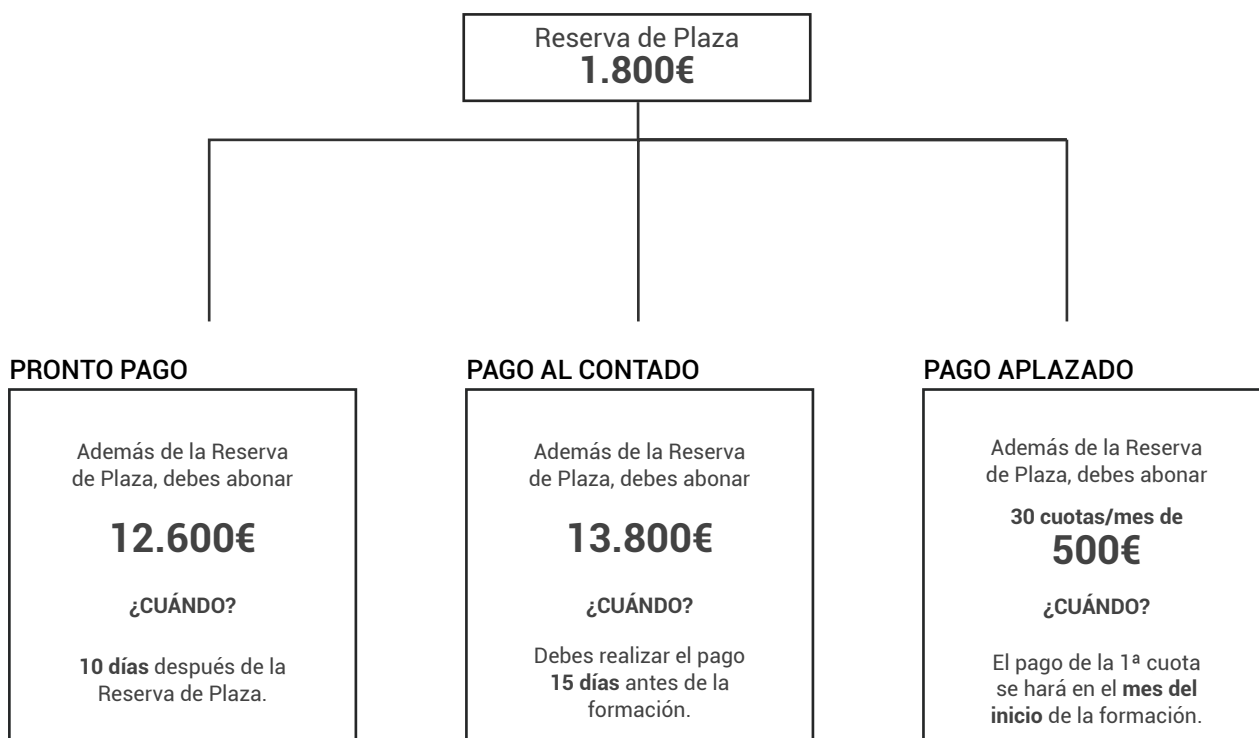
- Enfrentarse al plano: por dónde empezar.
- Trabajar con la cámara y el entorno.
- Staging y composición del plano y los personajes.
- Acabado y entrega.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Doble Carrera Online en Ilustración, 3D y Animación** es de:

~~24.000€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

