

**Máster en Arte Visual Digital y Técnicas de Ilustración Profesional**



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Educa Business School

**7** | Programa Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Arte Visual Digital y Técnicas de Ilustración Profesional



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Arte Visual Digital y Técnicas de Ilustración Profesional con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Profesional de la UNEDCO (Borr. Resolución 0048)

## Descripción

---

El Máster en Arte Visual Digital y Técnicas de Ilustración Profesional te prepara para destacar en el dinámico mundo del arte digital, un sector en pleno auge con alta demanda de profesionales creativos. Esta formación online te ofrece la oportunidad de desarrollar habilidades esenciales en ilustración, desde los fundamentos del dibujo y el proceso creativo, hasta avanzadas técnicas de retoque con Photoshop y diseño vectorial con Adobe Illustrator. Aprenderás a animar ilustraciones utilizando Adobe Animate y a crear composiciones impresionantes con After Effects, además de explorar el concept art, vital en la industria de medios creativos. Con un enfoque en la ilustración aplicada, desarrollarás un portafolio profesional que refleje tu talento y creatividad. Este máster es ideal si buscas ampliar tus horizontes profesionales en un mercado que valora la innovación y la capacidad de transformación visual.

## Objetivos

---

- Desarrollar un estilo personal aplicando fundamentos y técnicas avanzadas de ilustración. - Crear ilustraciones digitales efectivas mediante el uso avanzado de Photoshop. - Diseñar gráficos vectoriales complejos con herramientas avanzadas de Adobe Illustrator. - Animar ilustraciones en Adobe Animate dominando símbolos y línea de tiempo. - Producir vídeos creativos combinando animaciones y efectos en After Effects. - Realizar ilustraciones publicitarias impactantes aplicando técnicas de comunicación visual. - Elaborar un portafolio profesional destacando tus habilidades en arte visual digital.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Arte Visual Digital y Técnicas de Ilustración Profesional está diseñado para profesionales y titulados del ámbito del diseño gráfico, la ilustración y el arte digital. Especialmente dirigido a quienes buscan perfeccionar sus habilidades en técnicas avanzadas de ilustración, tratamiento digital de imágenes, animación y concept art, utilizando herramientas como Photoshop, Illustrator y After Effects.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para dominar el arte de la ilustración visual digital y sus técnicas profesionales. Aprenderás a utilizar herramientas como Photoshop, Illustrator y After Effects para crear y retocar imágenes, diseñar gráficos vectoriales, y animar ilustraciones. Desarrollarás habilidades en concept art, ilustración publicitaria y didáctica, perfeccionando desde los fundamentos del dibujo hasta la animación avanzada. Al finalizar, serás capaz de producir obras visualmente impactantes y gestionar proyectos creativos de principio a fin.

## Salidas laborales

---

'- Ilustrador profesional en editoriales y agencias de publicidad - Diseñador gráfico especializado en medios digitales - Animador digital para producciones audiovisuales - Artista en Concept Art para videojuegos y cine - Creador de contenido multimedia interactivo - Especialista en retoque fotográfico y diseño 3D - Consultor creativo en estudios de diseño y comunicación

## TEMARIO

---

### 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 menús

#### 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. Mascaras 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. Envoltentes
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. Pestaña Lienzo: Guías de dibujo
4. Pestaña Compartir
5. Pestaña 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 parametros de los pinceles en Procreate
2. Creación de un pincel personalizado
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

