



ART GRÀFIC

1er. CURSO

COLOR

PRIMER BLOQUE

1- Los grises como primera dimensión del color:

- a. Escala de grises.
- b. Claves de grises.
- c. Luces y sombras.
- d. El volumen.
- e. Las texturas.
- f. Las técnicas secas y l'aguada.

SEGUNDO BLOQUE

1- Teoría del color:

- a. La luz como fenómeno físico.
 - b. Síntesis aditiva.
 - c. Síntesis sustractiva.
- d. Introducción al color: los lápices de color.

2- Tridimensionalidad del color:

- a. Tonalidad.
- b. Luminosidad.
- c. Intensidad.
- d. La técnica opaca.

3- Los colores complementarios:

- a. Los contrastes.
- b. Las sombras.

4- Historia del Arte:

- a. Del paleolítico al Renacimiento.
- b. La técnica transparente: pastel y similares.

TERCER BLOQUE

1- Dinámica y métrica de los colores.

2- Historia del Arte:

- a. Del Renacimiento al Barroco.
- 3- La composición en Arte.
 - a. El color a guache.

CUARTO BLOQUE

1- El soporte papel: historia, fabricación y tipos.

- a. Acuarela y derivados.

2- Historia del Arte:

- a. Del Barroco al Impresionismo.
 - b. Visita al MNAC.

QUINTO BLOQUE

1- Interacción y contaminación de los colores.

- a. La técnica mixta.

2- Historia del Arte:

- a. Del Impresionismo al Abstracto.

NARRATIVA GRÁFICA

1er. TRIMESTRE

Teoría de las nociones básicas de narrativa y ejercicios prácticos:

- Tipos de planos, formas y usos de las viñetas, formas y usos de los globos, formas y usos de los planos, onomatopeyas, escena, secuencia, tempo y ritmos narrativos (manga, americano, europeo), formatos y diferencias de edición en los 3 mercados.
- Trabajo individual final: 2-3 páginas de cómic con tema libre (diseño de personajes, storyboard, lápiz, tinta).
- 3 lecturas de 9 a escoger.

2o. TRIMESTRE:

- Colaboración de parejas de alumnos: 2 páginas de cómic, (storyboard, diseño de personajes, lápiz, tinta, portada).
- Trabajo individual final: 3 páginas de cómic con tema histórico, (documentación, storyboard, lápiz, tinta).
- 3 lecturas de 9 a escoger.

3er. TRIMESTRE:

- 2 páginas de storyboard adaptan una secuencia de película-lápiz.
- Trabajo individual final: 2 páginas de cómic con guión profesional (diseño de personajes, documentación, storyboard, lápiz, tinta).
- 3 lecturas obligatorias y 3 a escoger.



GUIÓN

1er. TRIMESTRE

Octubre (4 a 5 semanas)

TEMA: EL RELATO

- Presentación del curso
- ¿Qué es un guión?
- ¿Quién es y cual es el trabajo de un guionista?
 - Trama. Relato, estructura y personajes.
- ¿De qué va mi historia? ¿Qué quiero contar?
- La trama maestra y la subtrama. Argumentos universales.
- El conflicto. El nexa con el argumento.

Noviembre (4 a 5 semanas)

- Los Géneros.
- El Story Line

· Ambientación: Tiempo, Extensión, Localización.

- Método de trabajo: Investigación y talento. Memoria, Imaginación y Hechos
- Como deshacernos del cliché.

Diciembre (3 a 4 semanas)

TEMA: EL PERSONAJE EN EL RELATO

- Trama y personajes.
- El viaje del héroe
- Desarrollo del personaje en la obra (Motivación, acción y meta)
- Arco de transformación del personaje.
 - (Entrega de trabajo trimestral)

2o. TRIMESTRE

Enero y Febrero (7 a 8 semanas)

TEMA: EL LENGUAJE SECUENCIAL

- Control sobre el guión
- Estructura del relato (La escaleta).

Diégesis: Actos y Puntos de inflexión .

- Los acontecimientos. Escenas y secuencias. Nudos de acción Simples y complejos (Peripecias y agnánorosis).
- Sistema de Plots y control del relato mediante el uso de la secuencia.

Marzo (4 semanas)

Recursos para la cohesión del relato: Anticipación y cumplimiento, contrastes, repeticiones, motivos

recurrentes.

El suspense.

El Clímax.

3er. TRIMESTRE

Abril y Mayo (6 a 7 semanas)

TEMA: EL GUIÓN TÉCNICO

- Formas de presentación del guión.
- Lenguaje técnico (Viñetas, planos, ángulos, etc su aplicación desde la óptica del guionista)
- Breve repaso a la descriptiva del guión técnico de cómic

Junio (3 a 4 semanas)

TRABAJO FINAL DE CURSO

- Realización de un guión de cómic.

DIBUJO

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:

Conocimientos básicos sobre el cuerpo humano, la perspectiva, la composición y la iluminación.

1er. TRIMESTRE:

ANATOMÍA:

- Proporciones de la figura: cánones, sexo, edades.
 - Volumen.
- Anatomía avanzada: estudio detallado de los músculos de la figura.
 - Figura en movimiento.
- La cabeza: construcción y anatomía.
- El rostro: sexo, edades, expresiones.
- Las manos: sexo, edades, expresiones.
- La figura vestida: estudio de la ropa.

2º TRIMESTRE:

PERSPECTIVA ARTÍSTICA:

- Perspectiva básica: línea de horizonte, puntos de fuga, círculos.
- División de espacios en partes iguales en perspectiva. Mosaicos.
- División de espacios en partes iguales en perspectiva repitiendo un patrón.
- División de espacios en partes iguales en perspectiva aérea.
- Planos inclinados en perspectiva.
 - Escaleras en perspectiva.



- Interiores en perspectiva: volumen y objetos.
- La figura humana en perspectiva.

3er TRIMESTRE:

LA TINTA

- Herramientas de entintado: Plumilla, pincel y rotuladores calibrados.
- Explicación de su funcionamiento y de su uso en el dibujo.
- Realización de ejercicios de línea y trama
- Práctica sobre fotocopias en azul de dibujantes profesionales.

ILUMINACIÓN:

- Luz natural.
- Valoración en escala de grises.
- Sintetización.
- Luz artificial.
- Valoración. Diferentes acabados. Expresión.
- Iluminación artística según B. Hogarth.

COMPOSICIÓN:

- Teorías básicas: composiciones basadas en letras.
- Distribución de masas básica.
- Recorrido visual.

TINTA

PRIMER TRIMESTRE

(Octubre, Noviembre y Diciembre)

- Herramientas de entintado : Plumilla, pincel y rotuladores calibrados.
- Plumilla : Línea y trama, Explicación de su funcionamiento y de su uso en el dibujo. Realización de ejercicios de línea y trama manual sobre dibujos propios, ajenos.
- Pincel : Línea, mancha y trama, Explicación de su funcionamiento y recursos sobre el dibujo. Realización de ejercicios de línea y mancha sobre dibujos propios, ajenos.
- Rotuladores calibrados: Explicación de su uso en el acabado del dibujo y recursos sobre los que aplicarlos.

Ejercicio Final: Pasado a tinta de una página propia, que puede ser de la asignatura de Narrativa.

SEGUNDO TRIMESTRE DE TINTA

(Enero, Febrero y Marzo)

- Herramientas de entintado: Plumilla, pincel, rotuladores, cepillo de dientes, cutter, trapo y esponja.

- Explicación de las diferentes texturas de los objetos y realización de un entintado donde reconozcamos la textura de madera, metal y roca o piedra. Bien sobre dibujo de azul o uno propio.

- Explicación de las técnicas de estampado de tinta (bien con trapo o esponja), aplicaciones sobre texturas como humo, roca, suciedad etc... realización de un ejercicio donde se integre el efecto en el dibujo.

- Explicación de la técnica de mancha y rascado (para lluvia, rasgar sombras, texturas ...) realización de una lámina con esta técnica.

- Explicación del cepillo de dientes como técnica de salpicado y realización de un entintado donde podamos integrarlo.

- Explicación de la técnica de aguada para la obtención de grises y volúmenes y realización de un ejercicio con esta técnica.

TERCER TRIMESTRE DE TINTA (Abril, Mayo y Junio)

- Durante este trimestre se trata de practicar la tinta sobre diversos autores y estilos, así como con dibujos más acabados o menos, con línea solamente o con mancha.

DISEÑO DE PERSONAJES

1er. TRIMESTRE

Síntesis y base de identificación del rostro/ Cejas, nariz, forma de la cabeza. Apunte al natural enfocado a la búsqueda de esos detalles./Lenguaje corporal completo./ diferentes tipos de anatomías básicas./ lenguaje corporal manos./expresiones básicas con el personaje ya diseñado.

2o. TRIMESTRE

Creación de una familia./ diseños con los que trabajaremos hasta el final del curso./Modelship./ frente/ perfil/espaldas/ trescuartos/ Escena en la que podamos ver un ejemplo de lo estudiado en el anterior trimestre./ primero ilustración narrativa. Después varias páginas..

3er. TRIMESTRE

Ilustraciones sobre los personajes creados.

DinA4 entintadas y coloreadas.

Busqueda de paleta básica de cada personaje.

4 páginas utilizando lo ya creado en una escena que sirba para ello. Imprescindible tener acabado ese trabajo para pasar de curso./ más punte al natural; método de captación sin dibujar hasta que el modelo desaparezca./ volumetrización.



CREACIÓN DIGITAL I

- El curso de Creación Digital se construye en base a dos grandes apartados a lo largo de 8 meses. La primera fase orientada hacia las artes gráficas, donde se estudiarán programas como photoshop, Illustrator o Indesign.
- Una segunda fase dirigirá al alumno hacia las nuevas tecnologías, a través de Adobe Muse, Word-press o photoshop para web.

DISEÑO CON ILLUSTRATOR

Qué es Adobe Illustrator, Fundamentos de los archivos, Archivos y formato, El área de trabajo, Dibujo formas básicas y color, Seleccionar objetos, Transformar y organizar objetos, Herramienta Pluma, Herramientas de retoque, Combinar objetos, Distorsión y envolventes, El color en Illustrator, Los trazos, Los pinceles, El texto en Illustrator, Transformar texto, Ortografía y estilos de texto, Capas, Transparencias máscaras, Efectos y Transformaciones, Efectos Photoshop, Panel Símbolos y estilos gráficos, Exportar y archivos PDF, Gráficas y gráficas de datos, Mesas de trabajo y acciones, Gráficos Web.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN CON INDESIGN:

Conceptos básicos de InDesign, Gestión de documentos, Cuadro de Herramientas, Paleta de Control, Herramientas de Líneas, Otras herramientas, Trabajar con texto y gráficos, Atributos de caracteres, Atributos de párrafo, Trabajar con estilos, Páginas maestras, Guías y retículas, Las capas en InDesign, El color, Tablas, Trabajar con libros, Tabla de contenidos e índice, Exportar y recopilar para imprimir, Documentos interactivos.

RETOQUE DIGITAL CON PHOTOSHOP

Conceptos generales sobre imagen digital, fundamentos de trabajo con Adobe Photoshop CS6, selección de píxeles, capas de Photoshop, herramientas de pintura, formas vectoriales con Photoshop, herramientas de retoque y reparación, canales y máscaras, uso de filtros en Photoshop, texto en Photoshop, opciones y herramientas de salida: guardado, exportación e impresión, casos prácticos.

PHOTOSHOP ORIENTADO A LA WEB

Consideraciones previas de Photoshop en el entorno web, aplicaciones en el diseño web, tipos

de imágenes y formatos, color y resolución para la web, optimización de imágenes, guardar para la web, animación con Photoshop y su aplicación unmediata: Banner, Construcción de una web, crear una plantilla, sectores aplicados al diseño web, creación de elementos web. Botones, cabeceras. Optimizar y exportar como HTML.

DISEÑO WEB CON ADOBE MUSE

Planificar el site, mapa del site, paginas Maestras, propiedades del sit. Diseñar el site, herramientas, reescalado dinámico de página para diferentes dispositivos: Web, Tablet y móvil, optimización de imágenes, edición de imágenes, estilos de Texto y párrafo, tipografía, backgrounds, cabeceras y pies de página, previsualizar la página. Añadir interactividad enriquecida, navegación auto-generada, esta-dos de los objetos: rollovers, incrustar HTML, anchor Links, Widgets: slideshows, paneles de pestaña y de acordeón, lightboxes. Publicar el site, dominios y hosting, compatibilidad entre Navegadores, exportación a HTML, FTP Y hosting, Cyberduck como programa FTP, Publicar la web directamente desde Muse.

DISEÑO WEB CON WORDPRESS

Descarga e instalación de Wordpress, empezando con Wordpress, configuración manual, edición del perfil, Gravatar, configurando ajustes y redirección, mas ajustes y publicación rápida, configuración de lectura y comentarios, diferencia entre Entradas y Páginas, enlaces o Hipervinculos, insertando imágenes, categorías y etiquetas, creando páginas. plugins y widgets, menus personalizados, gestión de usuarios. Conceptos básicos de posicionamiento (SEO)



ART GRÀFIC

2o. CURSO

COLOR

PRIMER BLOQUE

- 1- Breve repaso a los conceptos color vistos en 1 o AG para alumnos nuevos.
- 2- La técnica opaca: el guache.
- 3- Las Artes Aplicadas.

SEGUNDO BLOQUE

- 1- Las técnicas de punta: el pastel y similares.
- 2- Arte y Literatura.
- 3- Metodología de trabajo en los encargos editoriales.

TERCER BLOQUE

- 1- La técnica transparente: 1' acuarela.
- 2- Planificación de los encargos gráficos en cadena.
- 3- El color en cómic.
- 4- Sistemas de reproducción e impresión.

CUARTO BLOQUE

- 1- La técnica mixta.
- 2- Breve repaso histórico de la ilustración gráfica.
- 3- Arte y Publicidad.
- 4- Psicología de los colores.
- 5- Planteamientos de trabajo en el entorno publicitario.

QUINTO BLOQUE

- 1- Los acrílicos y similares.
- 2- Arte y creación.
- 3- Planteamiento y reproducción en los formatos grandes.
- 4- Estilos, soportes y texturas en el medio artístico.
 - a. Visita guiada al MACBA.

NARRATIVA GRÁFICA

1er. TRIMESTRE

- Los planos y la psicología de los mismos.
- Los puntos de vista y su aplicación narrativa.

- La secuencia y su encadenamiento en las viñetas, composición y dirección lógica de lectura.
- La importancia del formato de reproducción, el diseño de página y la correcta distribución de las viñetas.
 - La elipsis entre viñetas y la utilización del "tiempo" en el cómic.
- Transiciones básicas y su aplicación en la historieta.
- La importancia de la actuación de los personajes, expresividad y movimiento.
- El Flash-Back y sus diferentes tipos de aplicaciones.
 - Los bocadillos y la cartela, el equilibrio entre texto e imagen.
 - Recursos para conectar viñetas.
 - La estructura espacial de montaje.
- Las onomatopeyas y su impacto narrativo, los efectos de sonido de los comics.

2o. TRIMESTRE

- La importancia de la rotulación en el cómic.
- Las metáforas visualizadas, el refuerzo expresivo de la imagen.
- Las figuras cinéticas y su aportación a la ilusión de movimiento en la historieta.
- La composición de la viñeta, la relación del espacio y la figura en diferentes contextos y situaciones.
 - La luz y la sombra, su efecto dramático en la narración.
 - EL MANGA
- Peculiaridades de su producción, forma de trabajo el formato, ritmo narrativo y recursos gráficos.

3er. TRIMESTRE

- EL COMIC AMERICANO
- Peculiaridades de su producción, forma de trabajo el formato, ritmo narrativo y recursos gráficos.
- EL COMIC FRANCES
- Peculiaridades de su producción, forma de trabajo el



formato, ritmo narrativo y recursos gráficos.

Todas las clases irán acompañadas de un ejercicio práctico en el que se aplicará lo explicado ese día.

· LA HISTORIETA DE GENERO

A lo largo del curso, en cada trimestre, se realizará una historieta con un guión completo sobre 3 géneros diferentes:

- De espías tipo James Bond, 1 página.
- Superhéroes, 3 páginas.
- Espada brujería + Ci-fi, 3 páginas.

DIBUJO

OBJETIVOS:

Cimentar las bases de dibujo realista ampliando los conocimientos de la anatomía en movimiento (figura/ forma) y la perspectiva (fondo/ espacio).

La intención primordial es que el alumno coja soltura en el dibujo mediante técnicas de boceto, aprenda a construir la figura en tres dimensiones y sepa insertarla en un fondo.

En cada clase los ejercicios prácticos irán acompañados de la explicación teórica pertinente.

1er TRIMESTRE (Anatomía y Biomecánica)

- Dibujo anatómico de la cara bajo cuatro planteamientos (morfología y construcción en perspectiva, iluminación, expresión y caracterización)
- Los hombros y sus modificaciones durante el movimiento.
- Tronco, espalda, brazos, manos...
- Importancia de la construcción y las líneas de acción.
- Caderas, piernas, pies. equilibrio y escorzos.
- Las proporciones de la figura humana.

2º TRIMESTRE (La figura como unidad y la representación espacial)

- Dibujos de los pliegues de la ropa.
- Picados y contrapicados de la figura.
- Dibujo de elementos naturales y efectos especiales (árboles, rocas, agua, humo, etc...)
- Perspectiva real y perspectiva convencional.

- Perspectiva con uno, dos o tres puntos de fuga.
- Interiores, exteriores, picados, contrapicados...
 - Colocación de personajes.
 - Composición con la figura y el fondo.
- Iluminación, espacio y composición, ambiente

3er TRIMESTRE (Los estilos de tinta)

- Técnicas de entintado tradicional para conseguir efectos concretos:
 - Tinta en estilos rayados y efectos de vaciado- (cuchilla, esgrafiado, pintura blanca, etc.)
 - Tinta en estilos de mancha y efectos especiales- (Impresión [esponja, telas, etc.] y Salpicado [pincel, plumilla, cepillo de dientes])
- Ejercicios de tinta con análisis de varios autores y estilos y dibujo de animales (morfología y movimiento).

PROYECTO DE CÓMIC

Objetivo de la asignatura

Plantear y desarrollar dos proyectos de características diferentes (cómic de encargo – cómic de autor) como primeros books de muestras del alumno, con especial atención a las etapas iniciales de construcción de proyecto: Arte Conceptual y Storyboard.

Las técnicas de arte final de proyecto (entintado, color) se tratarán más ampliamente en la asignatura "Narrativa y Proyecto" en 3ºAG, y en otras a signaturas de 2ºAG.

Los temas de orientación profesional (contratos, derechos, mercado editorial) se tratarán mayoritariamente en la asignatura "Proyectos y Orientación profesional" en 4ºAG. En esta asignatura de 2ºAG se tratarán estos temas de modo inicial/ introductorio.

Se dará prioridad al trabajo gráfico de creación de personajes y composición de página, potenciando el estilo expresivo elegido por cada alumno, especialmente a partir del 2º trimestre.

1er. TRIMESTRE

CÓMIC DE ENCARGO:

Adaptación de personajes bajo licencia. Narrativa Comic-book anglosajón.



TRABAJO A REALIZAR:

- Escoger y diseñar personajes ya existentes, adaptados por cada alumno (fuente: comic-book, videojuegos, manga). Diseño conceptual + action poses (A4)
- Planteamiento a nivel storyboard de una secuencia 4 páginas (mínimo) protagonizada por los personajes escogidos (A3).

2o. TRIMESTRE CÓMIC DE AUTOR

Argumento de creación para historia auto-conclusiva.
Formatos revista/fanzine.
Personajes de creación propia.

TRABAJO A REALIZAR:

- Creación de un argumento auto-conclusivo, formato historia corta.
- Diseño de personajes principales, secundarios y decorados
- Presentación de Dossier de proyecto/Sketchbook (A4)

3er. TRIMESTRE CÓMIC DE AUTOR

• Narrativa cómic europeo/mercado franco-belga.
Relación de trabajo dibujante-guionista. El storyboard como paso previo a la validación de la página.

TRABAJO A REALIZAR:

- Planteamiento de la historia a nivel storyboard (4 páginas mínimo) para correcciones y entrega versión final storyboards (A3).

PARA APROBAR LA ASIGNATURA ES OBLIGADA LA ENTREGA DE LOS 3 TRABAJOS TRIMESTRALES, EN LAS CONDICIONES Y NIVEL PLANTEADOS EN ESTE PROGRAMA (Ya sea a lo largo del curso o en recuperaciones posteriores)

DISEÑO GRÁFICO II

- Diseño Editorial: Diseños puntuales en formato de cubierta de libro. Desarrollo y Arte Final.
- Estudios de Mercado, definición del Target.
- Estilos y Técnicas: Diseño Editorial: efímeros, periódicos y revistas. Diseño de Cubiertas. Temática y Contenidos.
- Estudios tipográficos y tratamiento de la imagen, compaginación y maquetación de pgs. Doble pg artículo base, sumario, Doble pg sección (identidad corporativa propia).
- Packaging: estudios de consumo, concepto gráfico y estudios de mercado.

- Áreas de consumo y definición de línea de Identidad Corporativa. Tres productos de la misma marca y su desarrollo visual.
- Diseño aplicado al valor de la imagen: ejercicio propuesto por el alumnado relacionado con la creatividad visual aplicado al mundo de la ilustración, concept art y percepción final.
- Grafismo Musical. Diseño de Covers, Bookletters, Inlay y otros elementos Graphic Global concept. Definición de Identidad corporativa de un ámbito comercial (hotel, restaurante, empresa, entidad, espacio multidisciplinar...), creación de logomarca, diseño de soportes del mismo con coherencia visual documentada.
- Grafismo cinematográfico: Diseño y cartelismo, conceptos visuales y jerarquías de percepción. La anécdota, la inflexión, la interpretación, el momento dramático, la aproximación coherente.

CREACIÓN DIGITAL

- El curso de Creación Digital se construye en base a dos grandes apartados a lo largo de 8 meses. La primera fase orientada hacia las artes gráficas, donde se estudiarán programas como photoshop, Illustrator o Indesign.
- Una segunda fase dirigirá al alumno hacia las nuevas tecnologías, a través de Adobe Muse, Word-press o photoshop para web.

DISEÑO CON ILLUSTRATOR

Qué es Adobe Illustrator, Fundamentos de los archivos, Archivos y formato, El área de trabajo, Dibujo formas básicas y color, Seleccionar objetos, Transformar y organizar objetos, Herramienta Pluma, Herramientas de retoque, Combinar objetos, Distorsión y envolventes, El color en Illustrator, Los trazos, Los pinceles, El texto en Illustrator, Transformar texto, Ortografía y estilos de texto, Capas, Transparencias máscaras, Efectos y Transformaciones, Efectos Photoshop, Panel Símbolos y estilos gráficos, Exportar y archivos PDF, Gráficas y gráficas de datos, Mesas de trabajo y acciones, Gráficos Web.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN CON INDESIGN:

Conceptos básicos de InDesign, Gestión de documentos, Cuadro de Herramientas, Paleta de Control, Herramientas de Líneas, Otras herramientas, Trabajar con texto y gráficos, Atributos de caracteres, Atributos de párrafo, Trabajar con estilos, Páginas maestras, Guías y retículas, Las capas en InDesign, El



color, Tablas, Trabajar con libros, Tabla de contenidos e índice, Exportar y recopilar para imprimir, Documentos interactivos.

RETOQUE DIGITAL CON PHOTOSHOP

Conceptos generales sobre imagen digital, fundamentos de trabajo con Adobe Photoshop CS6, selección de píxeles, capas de Photoshop, herramientas de pintura, formas vectoriales con Photoshop, herramientas de retoque y reparación, canales y máscaras, uso de filtros en Photoshop, texto en Photoshop, opciones y herramientas de salida: guardado, exportación e impresión, casos prácticos.

PHOTOSHOP ORIENTADO A LA WEB

Consideraciones previas de Photoshop en el entorno web, aplicaciones en el diseño web, tipos de imágenes y formatos, color y resolución para la web, optimización de imágenes, guardar para la web, animación con Photoshop y su aplicación inmediata: Banner, Construcción de una web, crear una plantilla, sectores aplicados al diseño web, creación de elementos web. Botones, cabeceras. Optimizar y exportar como HTML.

DISEÑO WEB CON ADOBE MUSE

Planificar el site, mapa del site, paginas Maestras, propiedades del sit. Diseñar el site, herramientas, reescalado dinámico de página para diferentes dispositivos: Web, Tablet y móvil, optimización de imágenes, edición de imágenes, estilos de Texto y párrafo, tipografía, backgrounds, cabeceras y pies de página, previsualizar la página. Añadir interactividad enriquecida, navegación auto-generada, estados de los objetos: rollovers, incrustar HTML, anchor Links, Widgets: slideshows, paneles de pestaña y de acordeón, lightboxes. Publicar el site, dominios y hosting, compatibilidad entre Navegadores, exportación a HTML, FTP Y hosting, Cyberduck como programa FTP, Publicar la web directamente desde Muse.

DISEÑO WEB CON WORDPRESS

Descarga e instalación de Wordpres, empezando con Wordpress, configuración manual, edición del perfil, Gravatar, configurando ajustes y redirección, más ajustes y publicación rápida, configuración de lectura y comentarios, diferencia entre Entradas y Páginas, enlaces o Hipervinculos, insertando imágenes, categorías y etiquetas, creando páginas. plugins y widgets, menús personalizados, gestión de usuarios. Conceptos básicos de posicionamiento (SEO)



ART GRÁFIC

3er. CURSO

COLOR DIGITAL

1er. TRIMESTRE

Luz y sombra:

A partir de una foto de alguna textura, intentaremos ver formas y con color empezar a sacar volúmenes hasta tener algo concreto. La idea del ejercicio es intentar no pensar en línea cuando pintamos, sino en atmosfera y volúmenes.

Psicología del color:

A partir de la lectura de tres breves textos se elegirá uno y se realizará una ilustración donde poner en práctica lo explicado acerca del uso psicológico del color.

2o. TRIMESTRE

Narrativa del color:

Colorear página de cómic en modo abocetado (y a fondo una tira) o realizar una ilustración. Se tratará de aplicar una narrativa que facilite la lectura y comprensión, que haga énfasis en aquello que nos interesa y mantenga la distancia respecto a lo que es secundario.

3er. TRIMESTRE

Efectos especiales:

Trabajando sobre una ilustración que sirva como portada de proyecto se aplicará parte de lo expuesto para conseguir acabados más impactantes, prestando atención a no restar protagonismo a la idea central, la forma y la narrativa de la ilustración.

CREACIÓN DIGITAL WEB

PHOTOSHOP ORIENTADO A LA WEB

Consideraciones previas de Photoshop en el entorno web, aplicaciones en el diseño web, tipos de imágenes y formatos, color y resolución para la web, optimización de imágenes, guardar para la web, animación con Photosop y su aplicación unmediata: Banner, Construcción de una web, sear una plantilla, sectores aplicados al diseño web, creación de elementos web. Botones, cabeceras. Optimizar y exportar como HTML.

DISEÑO WEB CON ADOBE MUSE

Planificar el site, mapa del site, páginas Maestras, propiedades del sit. Diseñar el site, herramientas, reescalado dinámico de página para diferentes dispositivos: Web, Tablet y móvil, optimitzación de imágenes, edición de imágenes, estilos de Texto y párrafo, tipografía, backgrounds, cabeceras y pies de página, previsuliazar la página. Añadir interactividad enriquecida, navegación auto-generada, estados de los objetos: rollovers, incrustar HTML, anchor Links, Widgets: slideshows, paneles de pestaña y de acordeón, lightboxes. Publicar el site, dominios y hosting, compatibilidad entre Navegadores, exportación a HTML, FTP Y hosting, Cyberduck como programa FTP, Publicar la web directamente desde Muse.

DISEÑO WEB CON WORDPRESS

Descarga e instalación de Wordpres, empezando con Wordpress, configuración manual, edición del perfil, Gravatar, configurando ajustes y redirección, más ajustes y publicación rápida, configuración de lectura y comentarios, diferencia entre Entradas y Paginas, enlaces o Hipervínculos, insertando imágenes, categorías y etiquetas, creando páginas. plugins y widgets, menús personalizados, gestión de usuarios.

DIBUJO

OBJETIVOS DEL CURSO

Siguiendo la progresión pedagógica de los dos cursos anteriores, nuestro objetivo será el de profundizar, en mayor medida, en los fundamentos del dibujo, pero desde una perspectiva más crítica, acorde a los conocimientos ya adquiridos, y siendo consciente de que estamos formando profesionales del dibujo.

El curso se caracterizará por los siguientes pilares básicos:

- Aprender a ver mediante el dibujo:

OBJETIVO: Utilizaremos las diversas herramientas, que se comenzaron a trabajar en los dos primeros años, para encontrar una coherencia armónica en el dibujo. O sea buscaremos a través de la perspectiva, de la composición, de la iluminación y sobre todo de la expresión, un "todo" que haga que el dibujo "funcione" más allá de las partes que lo integran. Esto es lo que hace que un dibujo pase de ser "amateur" a profesional.



· Trabajo de campo:

Dibujo del natural fuera de la escuela. Realizaremos trabajos en:

- la calle
- el zoológico
- escuela de danza
- circo
- modelo

OBJETIVO: Crear una disciplina de trabajo, un cambio en la actitud a la hora de observar el mundo que nos rodea, en definitiva, realizar un trabajo de documentación a través del dibujo. La documentación en el mundo creativo es de vital importancia a la hora de encarar un proyecto profesional.

Nota: Dependiendo de la dinámica del grupo, cambiaremos el orden del temario según las necesidades de aprendizaje de los alumnos.

WavePrinciple, Squash andStretch, Cíclicos, Arcos de movimiento,

- StoryBoard, Tira Leica, Timing y ritmo, Layouts y Planos, Presentación del proyecto

3er. TRIMESTRE

Narrativa:

· Lenguaje cinematográfico, Narrativa del encuadre, Planificación, Terminología técnica, Composición de plano, Profundidad de campo.

- Animación secundaria, Ralentís, Carta de rodaje, Niveles, Guía de campos, Animática, Clean Up, Filmación de los planos, Los movimientos de cámara, Efectos especiales FX, Humo, Agua, Fuego, Reflejos, Filages.

DIBUJOS ANIMADOS

En cada clase los ejercicios prácticos irán acompañados de la explicación teórica pertinente.

El último trimestre estará dedicado a la creación de un cortometraje por parte del alumno, que será supervisado por el profesor y filmado en clase.

1er. TRIMESTRE

Diferentes tipos de animación:

- Full Animation y TV LimitedAnimation
- Estilos, Personajes, Construcción del personaje.

Biblia técnica:

- Turn Around, Attitudes, Expressions, Props, Vocalización (Sistema Internacional), Clean Up
- Puesta en escena, Perspectiva básica, KeyBackgrounds y Backgrounds, Intercalación.
- KeyFrames, Takes, El paso, la carrera

2o. TRIMESTRE

Animación:

- Rough, Líneas de acción, Principios básicos de la animación, Anticipación, acción, reacción,

NARRATIVA GRÁFICA

Punto de partida

1. El propósito del curso es explorar el máximo de posibilidades del lenguaje gráfico-secuencial.
2. Para poder aprobar el curso necesario hacer todos los ejercicios que se manden en la clase.

Nociones

sobre las que iremos reflexionando y haciendo ejercicios puntuales. La mayoría de estas las iremos desgranando junto a los ejercicios de narrativa a lo largo del curso.

1. Boceto, layout, lápiz. Modo de uso.
2. Entintado. Línea y mancha
3. Concepto de Estilo y sus variaciones según los propósitos de la historia que se cuenta.
4. Claroscuro. Distribuciones de luces y sombras, negros y blancos.
5. Color. Aplicación y variables.

1. Introducción

Lenguaje directo y lenguaje indirecto

- 1 Coreografía de una pelea en 6-8 viñetas
 - a) utilizar planos más descriptivos o genéricos.
 - b) utilizar planos más subjetivos (detalles)



c) aplicación mixta de ambos enfoques.

2 Contar una historia (suceso, hecho cotidiano o histórico) a través de objetos circunstanciales, omitiendo a los personajes.

Punto de vista

1 Investigación de todas las posibilidades narrativas en una conversación estática de dos personajes. Los sujetos no se mueven, varía la colocación de la "cámara" y la iluminación. Manejo tanto del p. de vista subjetivo como del objetivo.

2 Desarrollar una historia tomando estrictamente el punto de vista de los personajes que la integran (p. de vista subjetivo)

3 Contar una historia a través del punto de vista de una mosca o mosquito (punto de vista subjetivo). Ocurre en un espacio cerrado, el insecto entra por una puerta y sale por una ventana (hechos que marcan el principio y fin de la secuencia, en una hoja A3)

4 Narrativa histórica. Análisis de los usos de cámara en un texto histórico /documental.

a) narrativa documental. Visualización de un hecho histórico (p.de vista objetivo).

b) narración subjetiva del mismo hecho histórico centrándonos en un personaje (cámara pegada al sujeto)

2. Composición

Viñeta y sus formas

1 Historieta contada en 5-6 viñetas apaisadas.

2 Historieta contada en 6-8 viñetas verticales.

3 Un hecho, secuencia, descrito en una página sin el marco de la viñeta. Exploración de los sentidos de la lectura.

"Gutter"

Exploración del espacio interviñetal o tipos de transición de una viñeta a otra (el efecto "cerrado")

1 Crear tres modelos distintos de esta transición.

a) tránsito temporal más inmediato

b) generación de elipsis y sus usos

c) flashback o diferentes vías temporales intercaladas)

2 Desarrollo de acciones paralelas. Dos líneas argumentales, intercaladas en 8 viñetas (4 para cada una) que se describen y complementan

3. Página Completa

La imagen y el texto

1 Exploración de tres modelos de relación entre la imagen y el texto.

A) El texto que describe la imagen

B) El texto que complementa la imagen.

C) El texto desvinculado de la imagen pero que al final de la secuencia le da un sentido completo.

2 Diálogos. Modalidades, usos y tipos

Trabajo teórico

Aplicar los sistemas de análisis que vayamos desarrollando en la clase a uno de estos autores (o bien algún otro en consenso con el profesor) y presentar en forma de texto escrito en 3 hojas.

Autores a repasar / Jean Giraud / Alex Toth / Dino / Bataglia / Segio Toppi / Yves chaland / Carlos Muñoz / Frank Miller / Mazzucheli / Mike Mignola / Ivo Milazzo / Jiro Taniguchi / Manuele Fior

STORYBOARD

En esta asignatura se pretende dotar al alumno de los conocimientos para afrontar la creación de storyboards de forma profesional. Se le familiarizará con la terminología técnica y las peculiaridades narrativas del audiovisual para que pueda trabajar junto a otros profesionales (directores, productores, directores de fotografía...) en igualdad de condiciones.

El temario de la asignatura será:

1. Proceso de creación de un producto audiovisual y cómo afecta la labor del creador de storsy en él.

2. Tipos de planos del lenguaje audiovisual.

3. Diferencias de planos según la forma en que son rodados.

4. Plantas de luces y plantas de movimiento de actores.

5. Movimientos de cámara.

6. Tipos de óptica y qué se consigue visualmente con ellas.

7. Efectos y recursos visuales y cómo los señalamos en un story.

8. Como leer un guión. Peculiaridades del guión cinematográfico.

9. Reglas del montaje y recursos que afectan al creador de storsy.

10. Formatos de pantalla.

11. Otros aspectos útiles de la creación audiovisual.



ART GRÁFIC

3er. CURSO

ESCULTURA DIGITAL 3D

El 3D aplicado al modelado de personajes

1. Introducción a zbrush

- Interface
- Dolly, pan & orbit
- Menús
- Lightbox
- Cargar un modelo 3d
- Guardar un modelo 3d
- Tamaño del pincel
- Perspectiva
- Floor
- Uso de la memoria
- Cambio de Interface
- Modelos 3d y primitives
 - Primitives
- Deformadores
 - Simetría
- 2. Zspheres
 - Qué son
 - Cómo usarlas
 - Cómo manipularlas
- Ejercicio: crear esqueleto básico

3. Modelado

- Divide (niveles de división)
- Emmascarar
- Isolate
- Poligon groups (ser ordenado no cuesta nada)
 - Ejercicio: aprendiendo a agrupar 1
 - Ejercicio: aprendiendo a agrupar 2
- Edge loops/extrude and move brush
 - Crase tool (cantons durs)
 - Subtool
- Pinceles básicos para el modelado orgánico
 - Standard
 - Inflate
 - Trim dynamic
 - Move
 - Clay tubes

4. Anatomía humana

- Proporciones
 - Torso
 - Brazos
 - Piernas
- Proporciones y planos de la cabeza

5. Ejercicio final de curso



ART GRÁFIC

4o. CURSO

COLOR DIGITAL

En el curso de COLOR DIGITAL, el objetivo es exportar la técnica de pintura clásica al ordenador mediante ejercicios de color, con los que poco a poco, descubriremos las herramientas del programa, priorizando la búsqueda del conocimiento del color a la del conocimiento del programa.

- Buscaremos un método de trabajo personalizado para cada alumno, potenciando la rapidez y efectividad.
- Teniendo en cuenta que como último año de curso, el alumno dirigirá sus objetivos a la creación de un book personal, desarrollaremos ejercicios prácticos, normalmente compatibles con el proyecto personal del alumno.
- En cualquier caso se valorarán tanto la calidad de los trabajos como la rapidez en la entrega de los mismos.
- El alumno deberá presentar un mínimo del 60% de los ejercicios planteados para aprobar la asignatura.

DIBUJO

Dibujo no está estructurada como una asignatura convencional donde el profesor transmite una serie de contenidos prefijados que el alumno recibe pasivamente, sino que pretende convertirse en un taller, el objetivo principal del cual es aprender a trabajar de manera profesional y, además, específica para el ilustrador y el dibujante de cómic.

El trabajo del ilustrador y sobre todo del dibujante de cómic es un caso particular dentro del campo del dibujo, ya que se necesita desarrollar una metodología que permita controlar el proceso del dibujo, de manera que facilite por ejemplo la repetición o la realización de diferentes puntos de vista de un personaje y de una situación.

En esta asignatura trabajaremos básicamente estas particularidades. Por ello, el alumno ha de analizar las estructuras de composición y de creación de figuras que hará servir, poniéndolas a prueba, confrontándolas sobre todo con el dibujo del natural y el trabajo sobre modelo en el aula.

El alumno desarrolla un trabajo personal y la función del profesor es la de ayudar a cada alumno en particular, intervenir en su proceso de formación, desarrollo, evolución, maduración, haciendo que progrese con mayor rapidez, evitando errores, abriendo nuevos caminos...

En realidad el alumno continua el proceso de evolución de su dibujo que inició antes de llegar al aula y que continuará después de que concluya su estancia en la escuela.

El tiempo de clase se considera suficiente para la elaboración de todos los trabajos

El trabajo en el aula permite por una parte que el profesor pueda intervenir en el proceso de trabajo de cada alumno y por otra que los alumnos interactúen entre ellos, favoreciendo su aprendizaje.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL

Esta asignatura quiere ser un reflejo y un primer contacto con la realidad profesional que los alumnos van a encontrarse al término de su período de formación en la escuela.

Este programa tiene 4 bases troncales:

- 1- **Elaboración y presentación de books profesionales.**
- 2- **Estudio de los sistemas de trabajo editorial**
- 3- **Orientación y gestión laboral**



4- Proyectos, trabajos y encuentros con las empresas.

Con esto se espera dotar al alumnado de suficiente independencia y autosuficiencia para poder entrar a formar parte del entramado laboral, tanto dentro de una empresa, formando parte de un estudio o equipo, o de forma autónoma.

Planificación:

1-Aproximación al book:

- Currículum.
- Disposición y presentación.
- Tipos y soportes (físico y digital).

2-Trabajo editorial:

- El libro.
- Proceso de elaboración de análisis y viabilidad de proyectos.
- División del proceso de trabajo editorial.
- Arte final y sistemas de presentación. Tratamientos del original.
- Rotulación y composición.
- Formatos de publicación.
- Libros de estilo.

3-Orientación laboral:

- Tipos profesionales.
- Gestión de empresa.
(Calendarios de trabajo, proceso y entrega, elaboración de presupuestos, facturación...)
- Contratos y derechos.

4-Encuentros con empresas

- Citas según disponibilidad con editoriales y empresas del sector.

5-Desarrollo de proyectos

PROYECTOS

El objetivo de este curso es desarrollar la capacidad del alumno para llevar a cabo proyectos propios.

Con esta finalidad, el alumno habrá de realizar un proyecto por trimestre. Los proyectos habrán de ser de una extensión que permita hacerlos en este tiempo. Se debe tener en cuenta que, sumando todas las clases de cada trimestre, es como si destinásemos unas seis jornadas laborales a cada proyecto. Así, el volumen de trabajo estará en consonancia con esto. Por ejemplo, si se trata de un proyecto de cómic, se pueden realizar tres páginas, con estudio de personajes y texto de presentación del proyecto.

Se incidirá, no tanto en el hecho que el alumno finalice el proyecto, sino en el planteamiento realizado, en cómo lo desarrolla y en la presentación del trabajo. Y al decir presentación no tan solo nos referimos a la corrección en la entrega del trabajo sino también en la capacidad de defenderla y justificarla. A finales de cada trimestre se deberá ser capaz de explicar el proyecto y de defender tanto la idea y el planteamiento como el trabajo hecho y acabado.

Lo que se pretende con esto es que los proyectos no se hagan por inercia o de manera mecánica sino que respondan realmente a un proceso de reflexión y maduración profesional.

En estas presentaciones el alumno habrá de ser capaz de responder a preguntas como:

¿Por qué has hecho este proyecto, y no otro?

¿Qué es lo que te ha motivado o convencido para escoger este tema?

¿Qué finalidad persigues? ¿Qué te propones o quieres conseguir?

¿A quién va dirigido? ¿A quién piensas que puede interesar este proyecto? ¿Por qué?

¿Por qué has escogido este estilo o tratamiento y no otro?

¿Cual piensas que habría de ser el destino final de este trabajo?

¿Qué salida comercial piensas que puede tener?
¿Dónde irías a mostrarlo?

El solo hecho de plantearse estas preguntas ya es interesante de cara a sentirse seguro del proyecto



escogido y darse cuenta que uno debe conocer muy bien el proyecto que hace si se ha de acabar trabajando de él durante años o venderlo.

Si es posible, se procurará adaptar el programa a compromisos posibles como pueden ser concursos de cómic, el viaje a Angoulême, la creación de fanzines o el Salón del Cómic de Barcelona.

También se considerará la posibilidad de realizar alguno de los proyectos en equipo. Saber entrar en la dinámica del trabajo en grupo es muy interesante, enriquecedor y muy provechoso

ARTES FINALES

El objetivo de esta asignatura es la realización de una serie de trabajos con técnicas diversas, con la finalidad de obtener obras acabadas de calidad.

Temario:

- Prácticas de tinta.
- Técnicas de blanco y negro.
- La pluma, el pincel y los rotuladores como herramientas.
- Del trabajo a línea a la experimentación con técnicas de contraste entre el blanco y negro: Control de la luz, de la mancha y la expresividad como objetivos.
- Las gamas de grises.
- Uso de las mismas herramientas anteriores para realizar tramas, degradados y texturas, trabajos con aguada y materiales de soporte.
- Acabados a color. Con las técnicas aprendidas en este campo, se probará la realización de obra propia, que tenga personalidad remarcando el estilo de cada uno.