

CONTENIDO

ILUSTRACIÓN DIGITAL AVANZADA

MÓDULO I. GENERALIDADES, CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL, PROYECTO FINAL Y MEMORIA

Duración: 56 horas

- 1.1 Introducción a la ilustración digital
- 1.2 Historia de la ilustración digital y sus principales exponentes
- 1.3 Estilos y aplicaciones
- 1.4 Inspiración
- 1.5 Estilo Propio
- 1.6 Memoria gráfica para titulación

MÓDULO II. DISEÑO, COMPOSICIÓN Y CONCEPTO

Duración: 30 horas

- 2.1 Representación gráfica
- 2.2 Conceptualización
- 2.3 Investigación y documentación gráfica
- 2.4 Bocetos análogos y bocetos digitales
- 2.5 Composición de imágenes
- 2.6 Diseño de personajes

MÓDULO III. TÉCNICAS DIGITALES PARA ILUSTRACIÓN

Duración: 42 horas

- 3.1 Herramientas básicas
- 3.2 Manejo de capas
- 3.3 Operaciones
- 3.4 Técnicas de dibujo vectorial

MÓDULO IV. DISEÑO GRÁFICO Y LA ILUSTRACIÓN DIGITAL APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES DOMINANDO TÉCNICAS DE SELECCIÓN

Duración: 42 horas

- 4.1 Layer Mask
- 4.2 Compositing
- 4.3 Colour Grading
- 4.4 Fotomontaje digital en Adobe Photoshop CC, cinema 2D y Autodesk Maya

MÓDULO V. ANIMACIÓN PARA ILUSTRACIÓN DIGITAL

Duración: 30 horas

- 5.1 Preproducción (revisión de material a desarrollar y tiempos de producción)
- 5.2 Storyboard–Animatic
- 5.3 Animación básica 2D (vectorial)
- 5.4 Animación limitada

MÓDULO VI. ANIMACIÓN EN AFTER EFFECTS

Duración: 40 horas

- 6.1 Área de trabajo
- 6.2 Importación de materiales
- 6.3 Capas y animación
- 6.4 Máscaras
- 6.5 Métodos de color y Mattes
- 6.6 Animación por parenting
- 6.7 3D en After Effects
- 6.8 Sonido
- 6.9 Efectos Especiales y filtros
- 6.10 Render
- 6.11 Formatos de salida

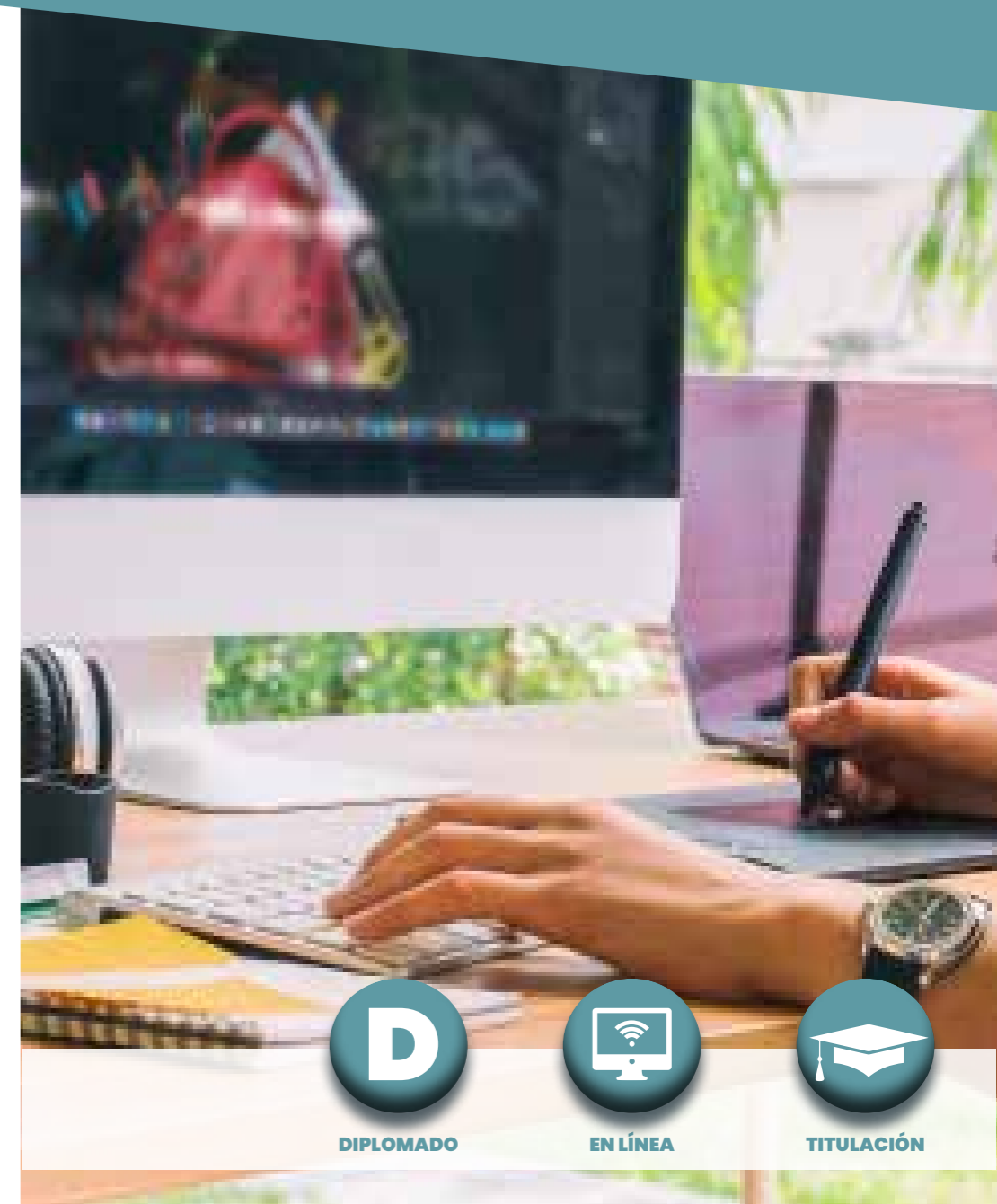
EVALUACIÓN

Seis calificaciones finales por módulo las cuales se promedian entre sí, para obtener la calificación final.

El proyecto final (animación) y la memoria se calificarán en cada módulo.

La calificación para obtener diploma es 6.0.

La calificación para titulación es 9.0.



DIPLOMADO



EN LÍNEA



TITULACIÓN

DOCENTES

SANDRA BIBIANA BEJARANO LOZANO

Experiencia de diecinueve años en despachos de diseño y docencia a nivel superior y maestría. Actualmente es maestra de asignatura en la Universidad Iberoamericana en las licenciaturas de Diseño Interactivo, Diseño textil y Diseño de indumentaria y moda, en donde se le ha otorgado el reconocimiento al Mérito Docente. Maestra en la Academia de San Carlos de los diplomados en Diseño Web, Video Digital y Coordinadora de los diplomados en Ilustración digital, Animación 3D y Diseño textil y moda. Maestra a nivel maestría, en la Universidad Autónoma de Tamaulipas, en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Es experta en marketing digital, estrategias de comunicación y planeación. Participó en el intercambio académico de la Universidad Iberoamericana con Standford University, Yahoo, Academy of Art University of San Francisco, Nurun, Electronic Arts, Sony Pictures Animation, titmouse animation y Huge Digital Agency. Directora de arte del despacho Plumidea.com, en que se desarrollan proyectos de animación y video, comerciales, páginas web, identidad corporativa y diseño editorial, para diversos clientes. Sandra es la primera maestra de intercambio entre la Universidad Ibero y la University of the Arts London, Chelsea College of Arts and Design en Londres en el 2016. Par Valuador miembro del SINAES Costa Rica para las Licenciaturas de Diseño y Animación.

CARLOS SÁNCHEZ MORALES

Maestro en artes visuales con orientación en diseño y comunicación visual (Academia de San Carlos, ENAP, UNAM). Ha impartido cursos sobre Diseño Avanzado de Páginas Web y video Digital en la FES Acatlán, UNAM, así como en la Academia de San Carlos, como parte del Diplomado en Diseño Avanzado de Periódicos y Páginas Web. Marketing Estratégico por el Tecnológico de Monterrey. Se ha desempeñado como Diseñador Senior en el diseño de intranets, páginas Web y material multimedia de diversas empresas. Se ha dedicado a la planeación y desarrollo de Interactivos de carácter infantil, utilizando plataformas como Director, Final Cut Pro y Flash entre otros. Ha desarrollado gráficos y edición de video digital en Postproductoras, programas televisivos y material multimedia. Actualmente se desempeña como director de marketing, coordinando Campañas Publicitarias, Producción web y de video, soluciones impresas y de promoción para México, Centro y Sudamérica.

Dirección de Marketing Digital y Análisis de estrategias para medios digitales. Ha tomado cursos en Academy of Arts San Francisco, y ha colaborado en proyectos para aplicaciones y video digital en la Universidad de Stanford y Yahoo.

LUIS JAVIER GARCÍA ROIZ

Diseñador gráfico por la Universidad Iberoamericana y candidato a maestro en Artes Visuales en la Escuela de Artes Plásticas de la UNAM. Su práctica docente ha sido en las áreas de nuevas tecnologías en los departamentos de Comunicación y Diseño en la Universidad Iberoamericana, en las áreas de Animación y Desarrollo de sitios Web en Centro de Diseño, Cine y Televisión y en el Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey; en el área de desarrollo y producción de video juegos en la Universidad Anáhuac del Norte. Ha trabajado para McCann Erickson, Leo Burnett, Nintendo de México, Apple Computer de México, Editorial Televisa, Nexos, Coca-Cola Femsa, Nipper, Chilango.com, entre otros. Es profesionalista

en diseño y medios interactivos desde 1994. Profesor de tiempo completo en la Universidad Iberoamericana.

MARCO VINICIO MORALES

Kultnation, diseña y dirige proyectos para cine y televisión; colabora con clientes y estudios como: Dixon Baxi, Chiller TV, Syfy, Blur Studio, Hush, The Science Project, Shilo, The Life Long Friendship Society y Transistor Studios; fue ponente en Offf Barcelona 2011, Offf México 2012; su trabajo abstracto ha sido presentado y expuesto en: Musée d'Art Contemporain du Val de Marne, Museo de Arte Carrillo Gil, Lieu du Design, Pictoplasma, Ondedotzero, Festival Sónar, Playgrounds Festival 2011, IdN Magazine, Gestalten Latino Grafico, Stash y Styleframes Magazine. Su trabajo más reciente de títulos de créditos para Offf Barcelona 2011 Partner Titles recibió el premio en Excelencia Tipográfica por el Type Directors Club de New York; fueron presentados en el TDC 58th Awards Exhibition y serán parte del Annual of the Type Directors Club, Typography 33.

BIBLIOGRAFÍA

- Luke Herriott. *500 trucos, consejos y técnicas de ilustración digital: La guía más sencilla y completa sobre los secretos de los mejores programas de creación de imágenes*. Promopress, Barcelona, 2010.
- Adobe *Illustrator CC Classroom in a Book*. Adobe Press, 2013.
- Goldberg, Eric, *Character Animation Crash Course!*
- Preston Blair, *Dibujos animados, El dibujo de historietas a su alcance. Digital painting techniques*, vol. 5. Ed. Evergreen. 1994.
- Brian Sum, Levy Hopkins. *3D total publishing*.
- Lawrence Zeengen. *Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. Barcelona, Promopress, 2007.
- Lawrence Zeengen, *Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief, y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad, y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2009.
- John Halas, Harold Whitaker, *Timing for Animation*. Ed. Focal Press. 2004.
- Richard E. Williams. *The Animator's Survival Kit*.
- Von Glitschka. *Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork*. New Riders, 2011.

