

ILUSTRACIÓN DIGITAL



Diplomado | Antigua Academia de San Carlos

DURACIÓN	240 horas.
INICIO	Jueves 15 de febrero de 2018.
HORARIO	Jueves de 9:00 a 12:00 horas, viernes de 8:00 a 11:00 horas y sábado de 9:00 a 14:00 horas.
ENTREVISTA	Miércoles 7 de febrero a las 16:00 horas.
COSTO PARA PARTICIPANTES NACIONALES	\$16,500.00 pesos M. N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3, 300.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales
COSTO PARA PARTICIPANTES EXTRANJEROS	\$19,000.00 pesos M.N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3,800.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales
RESPONSABLE ACADÉMICO	Sandra Bejarano Lozano. Diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, Colombia. Con estudios de posgrado en realización de cine y televisión por la misma universidad. Maestra en Artes visuales con orientación en diseño y comunicación visual FAD (UNAM). Tiene una experiencia de trece 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 Animación 3D y Diseño textil y moda. 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. Es Directora de arte del despacho Plumidea.com donde desarrolla proyectos de animación y video, comerciales, páginas web, identidad corporativa y diseño editorial para diversos clientes.
OBJETIVO GENERAL	Este diplomado de orden teórico práctico desarrollará en el alumno habilidades para conceptualizar, desarrollar y crear ilustraciones digitales mediante el uso de herramientas de manejo y manipulación de imágenes. De la misma manera, desarrollará la capacidad de crear y transformar la imagen real en un



concepto gráfico a partir de un proceso creativo claro, desarrollo de personajes, composición, basándose en teorías específicas, técnicas diversas de ilustración, fotomontaje y animación.

**CONTENIDO
TEMÁTICO**

Módulo I: Generalidades, conceptos básicos de la ilustración digital y proyecto final (30 horas)

Especialista: Sandra Bejarano

1. Introducción a la ilustración digital
2. Historia de la ilustración digital y sus principales exponentes
3. Estilos y aplicaciones
4. Inspiración
5. Estilo propio

Módulo II: Diseño, composición y concepto (40 horas)

Especialista: Bernardo Fernández "BEF" (POR CONFIRMAR)

1. Representación gráfica
2. Conceptualización
3. Investigación y documentación gráfica
4. Bocetos análogos y bocetos digitales
5. Composición de imágenes
6. Diseño de personajes

Módulo III: Técnicas digitales para ilustración (44 horas)

Especialista: Luis Javier García Roiz

1. Herramientas básicas
2. Manejo de capas
3. Operaciones
4. Técnicas de dibujo vectorial

Módulo IV: Diseño gráfico y la ilustración digital aplicados en la producción de imágenes dominando técnicas de selección (44 horas)

Especialista: Vinicio Morales

1. *Layer mask*
2. *Compositing*
3. *Colour grading*
4. Fotomontaje digital en Adobe Photoshop CC, cinema 2D y Autodesk Maya

Módulo V: Animación para ilustración digital (34 horas)

Especialista: Antonio Loza

1. Preproducción (revisión de material a desarrollar y tiempos de producción)
2. *Storyboard* – Animatic
3. Animación básica 2d (vectorial)
4. Animación limitada



Módulo VI: Animación en After Effects (40 horas)

Especialista: Carlos Sánchez

1. Área de trabajo
2. Importación de materiales
3. Capas y animación
4. Máscaras
5. Métodos de color y mattes
6. Animación por *parenting*
7. 3D en After Effects
8. Sonido
9. Efectos Especiales y filtros
10. *Render*
11. Formatos de salida

Módulo VII: Ilustración para escenografía (8 horas)

Especialista: Arturo Durán Ramos

- Ilustración de gran formato

FORMA DE
EVALUACIÓN

Asistencia	10%
Participación	10%
Ejercicios de aplicación	30%
Proyecto final	50%
Total	100%

PLANTA
DOCENTE

Bernardo Fernández "BEF" (POR CONFIRMAR). Estudió en el Centro Universitario México y es Diseñador gráfico por la Universidad Iberoamericana, en donde actualmente imparte clases de ilustración. En 1990 empezó su carrera como dibujante profesional en el periodico *El Universal* y a partir de este año ha publicado todo tipo de proyectos editoriales, cómics e ilustraciones. Ha publicado más de quince libros, entre los que destacan *Tiempo de alacranes* (Premios Una vuelta de Tuerca 2005 y Memorial Silverio Cañada 2006), *El ladrón de sueños*, *Gel Azul* (Premio Ignotus 2007), *Ojos de Lagarto*, *Hielo Negro* (Premio Internacional de Novela Grijalbo 2011), las compilaciones de historietas breves *Memorama*, volumen 1 y 2, *¡Cielos mi marido!* y *Espiral*. También ha publicado novelas gráficas en colaboración como *La calavera de cristal* (texto de Juan Villoro y guion de Nicolás Echeverría); la adaptación a novela gráfica de *Los bandidos de Río Frío* (adaptación de F. G. Hagenbeck e ilustraciones de Bernardo). En cuanto a literatura infantil, ha escrito *El libro de los cuentos*, *El llanto de los niños muertos* y *Cuento de hadas para conejos*.

Luis Javier García Roiz. Diseñador gráfico por la Universidad Iberoamericana y candidato a Maestro en Artes visuales po la FAD (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 ITESM; en el área de desarrollo y producción de videojuegos 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 profesionista en diseño y medios interactivos desde 1994.

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 presentando 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*.

Antonio Loza. Diseñador gráfico por la UNAM, animador, director de arte de la serie *El Santo* y cortinillas para Cartoon Network Latinoamérica, animación de pantallas y fondos para Los Hijos de su Madre. Ha desarrollado personajes para örgon. Trazo y animación para Casey Clark y Honey Badger U.S.A. Animación para videojuegos y desarrollo de *storyboards*. Ilustrador análogo y digital.

Carlos Sánchez. Maestro en Artes visuales por FAD (UNAM). Director corporativo de mercadotecnia, coordinador de desarrollo web, comunicación impresa, campaña publicitaria y desarrollo de materiales audiovisuales corporativos. Ha sido desarrollador *web* y productor de diversos materiales audiovisuales creando en Software Final Cut Pro y After Effects. Edición de audio y manipulación de cámaras de video digital. Participó en el intercambio académico de la Universidad Iberoamericana con Standford University, Yahoo, *Academy of Art University of San Francisco*, Nurun and Electronic Arts. Coordinador del diplomado de diseño *web* avanzado y video digital de la Academia de San Carlos.

