

CURSO PUENTE: INICIACIÓN

El **Curso Puente** da acceso al **Grado en Ilustración Profesional** a estudiantes que provienen directamente de la **ESO**, o que no tengan o cumplan 18 años en el año de matriculación.

En este primer año se establece un primer contacto con los principios básicos de la ilustración, y se empiezan a trasladar aspectos esenciales para lxs futurxs artistas profesionales y que tienen que ver con los hábitos de trabajo: puntualidad en las entregas, perfeccionamiento de los dibujos, adaptación a diferentes estilos de dibujo, organización del trabajo, cuidado de las herramientas y mucho más.

Se combinan técnicas de dibujo tradicional con las herramientas de ilustración digital que formarán parte del día a día durante el Grado.

COMPOSICIÓN CREATIVA

Esta asignatura proporciona las herramientas necesarias para comunicar de manera efectiva a través de la composición visual.

- Principios básicos de composición: equilibrio, ritmo, énfasis, proporción
- Creación de narrativas visuales coherentes
- La relación entre figura y fondo en la composición
- Uso de líneas, formas, colores y texturas en la composición
- La importancia de la luz en la creación de la profundidad
- Composición en contextos específicos, como portadas, ilustración editorial y animación.



ANATOMÍA & SKETCHBOOK

Esta es una asignatura fundamental en estudios de ilustración, ya que proporciona el conocimiento necesario para representar de forma precisa la estructura del cuerpo humano en sus creaciones artísticas.

- Dibujo al natural de manera creativa
- Comprensión del volumen
- Bases de anatomía y musculatura
- Estudio del movimiento
- Gestualidad del trazo y líneas de acción
- Iniciación al tratamiento de luces y sombras

COLOR

Lxs estudiantes adquieren conocimientos teóricos y prácticos sobre el color, comprenden su importancia en la comunicación visual y desarrollan habilidades para utilizarlo de manera eficiente en sus ilustraciones. Se trabaja tanto sobre papel como con iPad + Procreate.

- Teoría del color
- Escala de grises y colores planos
- Renderizado básico
- Conceptos básicos sobre paletas de color y diseño
- Pinceles, texturas y materiales



FIGURA CARTOON

Igual que la base del dibujo es la anatomía, la base de la estilización es la figura cartoon. En esta asignatura se aprenden las bases necesarias para diseñar y crear personajes en estilos tan icónicos como Manga o series de animación.

- Esquema silueta-proporción-pose
- Básico de estructura y personalidad
- Básico de expresiones faciales y corporales
- Exageración de formas y estilización
- Representación del volumen 3D con elementos 2D
- Arquetipos básicos: el héroe, el villano, el guerrero, el mago, etc



© **Maria Collado**, alumni del Grado

MITOS Y LEYENDAS

Una parte esencial en el desarrollo artístico es el conocimiento. En esta asignatura aprendemos de dónde vienen las historias y cómo las podemos incorporar a nuestro trabajo de forma creativa. Aprenderemos de las obras de grandes escritores y artistas como Sir Arthur Conan Doyle, Homero o Eyvind Earle, quienes han inspirado licencias de hoy en día como: Sherlock Holmes, Assassin's Creed Odyssey, o estilos artísticos tan icónicos como La Bella Durmiente. Exploraremos la creación de *moodboards*, bocetos y paletas de color que transmitan visualmente conceptos, personajes y entornos que se alineen con las narrativas y atmósferas específicas de estas fuentes literarias.

- Leyendas y mitologías: griegas, romanas, árabes, asiáticas, tradicionales, vikingas, celtas, etc
- Historias para no dormir: Yōkai, monstruos clásicos de Hollywood y folklore europeo
- Tolkien y la Tierra Media: héroes, magos y razas del medievo fantástico
- El más allá: Aliens, El Quinto Elemento, Star Wars, etc
- Clásicos básicos: hermanos Grimm, la Odisea, Momotaro, etc
- Técnicas para recopilar imágenes que representen la atmósfera deseada
- Creación de conceptos visuales para personajes, criaturas y escenarios
- Creación de paletas que reflejen la ambientación y tono de las obras analizadas