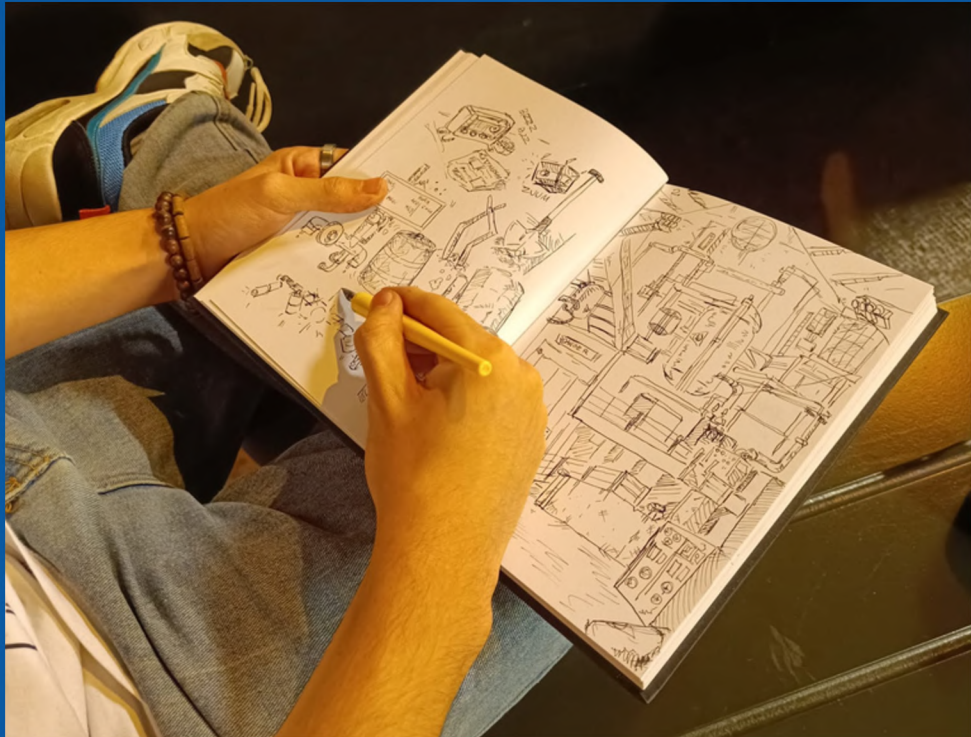


# CURS D'ACCÉS AL GRAU EN IL·LUSTRACIÓ PROFESSIONAL



El **Curs d'Accés al Grau** és una oportunitat única dissenyada per a joves que volen iniciar el seu camí cap a una carrera en el món de la il·lustració per a l'entreteniment. Aquest cicle d'un any s'adreça a estudiants que acaben de finalitzar la **ESO**, o aquells que han provat un any de Batxillerat però han descobert que no encaixa amb les seves inquietuds creatives. El programa se centra exclusivament en assignatures artístiques, amb l'objectiu de preparar els alumnes per afrontar amb èxit uns estudis superiors com és el **Grau en Il·lustració Professional**.

### CARACTERÍSTIQUES PRINCIPALS

- Tècniques de dibuix tradicional i digital: Els estudiants aprendran i perfeccionaran tècniques tradicionals de dibuix sobre paper. A més, s'introduiran en l'ús d'eines digitals com l'iPad i Procreate, fins a dominar els sistemes de dibuix digital, una habilitat clau en la indústria de la il·lustració moderna.
  - Formació artística intensiva i enfocada: El cicle proporciona una base sòlida en dibuix i altres disciplines artístiques essencials, preparant els alumnes per a una carrera en il·lustració per a l'entreteniment.
  - Sense requisits d'accés: No és necessari haver aprovat la **ESO** ni tenir experiència prèvia en il·lustració. Es poden matricular estudiants que tinguin menys de 18 anys el dia 31 de desembre de l'any en què comença el curs.
- 
- A close-up photograph of a person's hands drawing detailed technical sketches in a sketchbook. The person is wearing a grey hoodie and a brown beaded bracelet. The sketches are intricate line drawings of mechanical or architectural components. The person is using a yellow pencil to draw on the left page, while the right page shows more completed sketches. The background is dark and out of focus.
- Grups reduïts i atenció personalitzada: Classes amb un màxim de 18 alumnes per assegurar que cada estudiant tingui un seguiment personalitzat i s'adapti al seu ritme.
  - Adaptació al sistema de treball d'**Iboix**: Els alumnes es familiaritzen amb les rutines i mètodes de treball de l'escola, creant una transició suau i natural cap al **Grau**.
  - Accés garantit al **Grau**: Aprovar el **Cicle d'Accés** assegura una plaça al **Grau en il·lustració professional** l'any següent. A més, al formar part del mateix Pla d'Estudis, la matrícula del cicle convalida la del **Grau**, evitant pagaments addicionals.

A **Iboix Escola**, creiem en el talent i la individualitat de cada estudiant. Compartim la passió pels còmics, videojocs, l'anime, el manga i altres formes creatives. Valorem les diverses personalitats i maneres de ser, oferint un entorn on tothom pot sentir-se recolzat i trobar el seu lloc.

A la nostra escola, fomentem un espai inclusiu i respectuós perquè cada estudiant creixi al seu ritme, envoltat de companys amb interessos semblants. Això genera un ambient on l'adaptació és natural i el creixement, tant personal com artístic, es converteix en una experiència positiva i enriquidora.

A **Iboix**, creiem que el futur comença als 16 anys. Et proporcionem les eines i l'entorn per créixer com a artista i triomfar en una indústria plena d'oportunitats. Si vols iniciar el teu camí en la il·lustració professional, el **Cicle d'Accés al Grau** és el lloc ideal!

## PRINCIPALS ASSIGNATURES

### ANATOMIA

Aquesta assignatura és essencial per a qualsevol il·lustrador/a, ja que proporciona els fonaments per representar amb precisió l'estructura del cos humà i dotar les creacions artístiques de realisme i expressivitat.

Objectius:

- Dibuix al natural: Representació creativa i dinàmica del cos humà.
- Comprensió del volum: Creació de formes tridimensionals a partir de l'observació.
- Bases d'anatomia i musculatura: Coneixement de l'estructura interna per millorar la coherència visual.
- Estudi del moviment: Captura de la dinàmica i fluïdesa de les postures.
- Gestualitat del traç: Ús de línies d'acció per potenciar l'expressivitat.
- Tractament de llums i ombres: Iniciació a les tècniques per donar profunditat i realisme.



## COLOR

Aquesta assignatura introdueix l'alumnat en els fonaments teòrics i pràctics del color, destacant-ne la importància com a eina essencial de comunicació visual. El treball es realitza de manera híbrida, combinant tècniques tradicionals com aquarel·la, llapis de color i gouache sobre paper, amb eines digitals com l'iPad + Procreate.

Objectius:

- Teoria del color: Comprensió de l'harmonia cromàtica, contrastos i relacions entre colors.
- Escala de grisos i colors plans: Aplicació de valors tonals i blocs de color per crear claredat visual.
- Renderitzat bàsic: Tècniques per aconseguir volums i profunditat amb llum i ombra.
- Paletes de color: Creació i aplicació de combinacions cromàtiques efectives segons el projecte.
- Pinzells i textures: Ús de materials tradicionals i digitals per generar superfícies i efectes visuals.
- Adaptabilitat entre mitjans: Integració fluida entre tècniques analògiques i digitals.

## COMPOSICIÓ

Aquesta assignatura proporciona les eines essencials per comunicar de manera efectiva a través de la composició visual, permetent a l'alumnat crear imatges equilibrades, expressives i amb una narrativa clara.

Objectius:

- Principis bàsics de composició: Aplicació de conceptes com equilibri, ritme, èmfasi i proporció.
- Narrativa visual: Creació d'imatges que expliquin històries coherents i atractives.
- Relació figura-fons: Domini de l'espai visual per equilibrar elements principals i secundaris.
- Ús de recursos visuals: Aplicació de línies, formes, colors i textures per guiar l'espectador.
- Tractament de la llum: Creació de profunditat i atmosferes a través de la il·luminació.
- Aplicacions específiques: Composicions adaptades a portades, il·lustració editorial i animació.



## **MITES I LLEGENDES**

Aquesta assignatura introdueix l'alumnat en el món del Concept Art, on aprendrà a analitzar i interpretar històries, universos i atmosferes per donar-los vida visualment en projectes d'animació, videojocs i il·lustració. A través de referents com The Witcher, God of War, The Last of Us o Spider-Man: Into the Spider-Verse, descobrirem com les narratives es transformen en escenaris, criatures i personatges memorables.

Objectius:

- Anàlisi de llegendes i mitologies: Exploració de relats gregues, nòrdiques, japoneses, celtes i altres cultures tradicionals.
- Interpretació d'històries de terror i folklore: Criatures com els Yōkai, monstres clàssics i referents moderns com Silent Hill o The Last of Us.
- Creació d'universos fantàstics: Inspiració en mons com els de The Witcher, God of War o Shadow of the Colossus.
- Disseny d'atmosferes futuristes i distòpiques: Referències de títols com Dune, Star Wars o Blade Runner 2049.
- Estudi de narratives visuals modernes: Obres com El Viatge de Chihiro, Attack on Titan i Castlevania.
- Recopilació de referències visuals: Creació de moodboards i biblioteques d'imatges temàtiques.
- Desenvolupament de conceptes visuals: Disseny de personatges, criatures i entorns coherents amb la narrativa.
- Paletes de color ambientals: Creació d'harmonies cromàtiques que reflecteixin el to i l'atmosfera de cada història.

## **FIGURA CARTOON**

Aquesta assignatura introdueix les bases per dissenyar personatges cartoon, amb formes simples, expressives i personalitats clares. Analitzarem referents com Adventure Time, Gravity Falls, Steven Universe i videojocs com Cuphead o Splatoon.

Objectius:

- Esquemes de silueta, proporció i postura: Creació de formes clares i llegibles que defineixin la identitat del personatge.
- Estructura i personalitat: Desenvolupament de personatges a partir de línies i formes bàsiques amb caràcter definit.
- Expressivitat facial i corporal: Domini d'emocions i llenguatge no verbal per transmetre missatges clars.
- Exageració i estilització: Ús de formes i proporcions extremes per reforçar trets identificatius.
- Volum en espai 2D: Representació tridimensional a través de tècniques planes.
- Arquetips clàssics: Adaptació de rols com l'heroi, l'antagonista o el mentor a l'estil cartoon.