

# Curso general de dibujos animados y animación



"Road to prohibition"

## Diplomatura • 3 años • 2 horas diarias

Duración: 380 horas lectivas más 200 horas de prácticas libres por año. El tercer año incrementaremos 4 horas semanales, para la realización de los cortometrajes fin de estudios

Curso académico: De octubre a julio. Diplomatura: Privada

Titulación: Animador

Horarios: Lunes a viernes. Mañanas de 12 a 14 h o Tardes de 18 a 20 h

Precio anual del curso con matrícula incluida: 4.450 €

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 4.315 € por año escolar

Precio fraccionado: Matrícula: 550 € / mensual: 390 €/mes

Para los años 2º y 3º se incrementará a estos precios el IPC.

Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro

De todas las especialidades artísticas, la animación es la más completa que un artista puede realizar. Es una mezcla perfectamente combinada de: Cine, arte dramático, dibujo, cómic, pintura, música, modelado, narrativa y tecnología. La animación puede ser un entretenimiento para niños y una obra de arte para adultos. Es, sin duda, una de las disciplinas artísticas con más salida profesional, pues nuestro trabajo se desarrolla en el campo de la comunicación y la imagen: agencias de publicidad, productoras de videojuegos, empresas multimedia, empresas de comunicación, productoras de cine, estudios de animadores independientes, cadenas de televisión, etc.

Con este curso aprenderemos los secretos de las películas animadas y adquiriremos los conocimientos necesarios para trabajar en series de televisión, largometrajes, videojuegos, páginas web, proyectos multimedia y animaciones para internet o publicitarias. Trabajaremos el dibujo para mejorar nuestro nivel.

Aprenderemos a dar vida a nuestros personajes mediante ejercicios de dramatización y movimiento. Estudiaremos las leyes físicas que mueven los cuerpos y su aplicación al dibujo de animación. Conoceremos los secretos para realizar personajes de éxito. Aprenderemos el software informático necesario: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Ctp, 3D Studio Max, Toon Boom.

## Software

Adobe Photoshop  
 Adobe After effects  
 3D Studio MAX  
 CTP  
 Toon Boom



# Primer año



Nacho Subirats



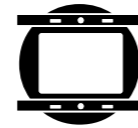
## Módulo 1 Creación de personajes I

En esta asignatura exploraremos los recursos y las estrategias utilizadas por los artistas profesionales para crear personajes de éxito y dibujarlos con soltura y rapidez en cualquier pose o situación: altos, gordos, flacos, tristes, monstruos, chicas, fuertes, débiles, risueños, superhéroes, tullidos, coches, naves espaciales, mascotas y un sinfín más.



## Módulo 2 Anatomía y dibujo del natural I

El dibujo de la anatomía humana es imprescindible para dominar cualquier arte, ya sea clásico o digital. Trabajaremos esta especialidad apoyándonos en modelos de posado. Haremos especial empeño en la comprensión y aplicación de conceptos empleados en el análisis de la forma, la construcción, el encaje y el volumen.



## Módulo 3 Teoría y práctica de animación I

Comenzaremos practicando las técnicas que nos llevarán a realizar películas de animación. Las mismas técnicas que se utilizan en la producción de videojuegos y largometrajes.



## Módulo 4 Adobe Photoshop

Es el software imprescindible para cualquier creativo. Una aplicación informática para trabajar como si estuvieras delante de un lienzo, que te ayudará en la edición, el retoque y la pintura de imágenes.

Jorge Monlongo



## Módulo 5 Adobe After Effects

Un programa indispensable de postproducción, que nos permite editar y añadir efectos especiales, transiciones, etc a nuestras animaciones.



## Módulo 6 CTP- Software 2D

Uno de los programas más utilizados en animación para la construcción, coloreado y montaje de películas en 2D.



## Módulo 7 Toon Boom

Toon Boom, un software necesario y uno de los más utilizados en la industria de la Animación. Realiza y edita tus animaciones de forma rápida y sencilla.



Isabel Vilchez

## Especialidades gráficas:

Perfeccionamiento del dibujo  
Animación clásica  
Animación 3D  
Animación para videojuegos  
Animación para web  
Animación para largometrajes  
Efectos digitales para cine  
Realización de fondos y decorados  
Realización de cortometrajes fin de estudios  
Preparación de book físico y digital  
Presentación de los trabajos realizados a festivales y concursos



Isabel Vilchez

## Segundo año

El curso se complementa con actividades extraescolares: Visitas a museos, salas de arte, exposiciones, salones de cómic, festivales de animación, charlas profesionales, talleres de cine, cómic, búsqueda de empleo, técnicas artísticas variadas y otros talleres monográficos complementarios que el centro preparará a lo largo del curso.



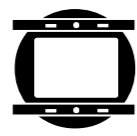
### Módulo 1 Creación de personajes II

Con este módulo perfeccionaremos lo aprendido en el primer año explorando más posibilidades para crear protagonistas de nuestras creaciones. Aprenderemos la importancia del diseño de los objetos, accesorios y complementos que acompañan a cada uno de nuestros personajes y cómo integrarlos dentro de la escena.



### Módulo 3 Anatomía y dibujo del natural II

Continuaremos progresando en nuestro conocimiento del dibujo anatómico ayudados de modelos de posado y estatuas clásicas. Este módulo ofrece un estudio a fondo de la figura y la anatomía, manteniendo siempre una sólida base artística.



### Módulo 2 Teoría y práctica de animación II

En este módulo aprenderemos las leyes físicas que dominan el movimiento de los cuerpos para que nuestros personajes interpreten su papel en la película lo más creíblemente posible.



### Módulo 4 Animación con 3D MAX I

Es el software más utilizado en la creación de videojuegos y películas de animación, con herramientas especializadas para los desarrolladores de juegos, creadores de efectos visuales, diseñadores de gráficos de movimiento y otros profesionales de la creatividad que trabajan en el diseño de medios.

"Just the beginning"

## Tercer año



### Módulo 1 Realización de películas de animación. Prácticas con productora

El alumno participará en la realización de un film colectivo, producido por ESDIP en su propia productora, The Beat #7. Es esta parte del curso la más atractiva para el alumno por su acercamiento al mundo profesional y por ver su trabajo proyectado en cines y televisiones, además de reconocido internacionalmente en festivales y concursos. Estos trabajos de los alumnos están alcanzando año tras año una calidad inusitada para un trabajo de escuela, compitiendo con los mejores trabajos profesionales de la especialidad y reconocidos con más de cien premios en los últimos años y tres nominaciones a los Premios Goya.



### Módulo 2 Búsqueda de empleo y presentación del book de trabajos

Ya estamos preparados. Ahora vamos a dar a conocer nuestro trabajo, nuestro portafolio. Para ello necesitamos unas pocas indicaciones más, para que nuestra salida al mercado laboral sea triunfal.

- Conocer tus posibilidades laborales
- La entrevista de trabajo
- El currículum vitae
- Los test
- La carta de presentación
- Book de trabajo físico y digital



# ESDIP\_

ESCUELA DE ARTE  
Año 2017/18 | [www.esdip.com](http://www.esdip.com)

## ESDIP\_

Santa Engracia, 122  
28003 Madrid  
ESPAÑA  
T. 913 994 639

Magallanes, 25  
28015 Madrid  
ESPAÑA  
T. 915 932 230

Joaquin María López, 5.  
28015. Madrid. España.  
910052630

[info@esdip.com](mailto:info@esdip.com)  
[www.esdip.com](http://www.esdip.com)

## ESDIP\_ BERLIN

Grünberger Str. 48b  
10245 Berlin  
ALEMANIA  
T. +49 176 3299 7287

[hi@esdipberlin.com](mailto:hi@esdipberlin.com)  
[www.esdipberlin.com](http://www.esdipberlin.com)

### THE BEAT#7 ESDIP\_

Santa Engracia, 122  
28003 Madrid  
ESPAÑA  
T. 913 994 639

[www.thebeat7.com](http://www.thebeat7.com)