

Creación artística, gráfica y digital

Diplomatura · 3 años · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres, por año (más de 1000 horas anuales).

Curso académico: de octubre a julio.

Diplomatura: privada. Titulación: Creativo/a Gráfico/a y Digital.

Horarios: lunes a viernes, de 10-14 horas o de 16-20 horas.

Precio anual del curso con matrícula incluida: 7000 €.

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6790 € por año escolar.

Precio fraccionado: matrícula: 1050 € / mensualidad: 595 €/mes.

Para los años segundo y tercero se incrementarán estos precios con el IPC.

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

Software

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Corel Painter

Clip Studio

ZBrush

3D Maya

Especialidades gráficas:

- Dibujo profesional
- Concept Art
- Ilustración editorial
- Ilustración publicitaria
- Creación de personajes
- Comics
- Dibujos animados
- Animación 3D
- Animación 2D
- Ilustración digital
- Escultura
- Técnicas de color

Es, este curso, la diplomatura artística más completa que se puede encontrar en la educación española. Un curso con todas las especialidades gráficas para convertir al alumno en un dibujante y creativo multidisciplinar y por tanto con posibilidades laborales más amplias.

El curso capacitará al alumno para realizar trabajos gráficos en todos los campos o empresas que necesiten imágenes de alto contenido creativo como: televisión, prensa, editoriales, Internet, agencias publicitarias, estudios comerciales, departamentos artísticos en instituciones oficiales, empresas multimedia, otros negocios creativos artísticos, etc. Adquirirá el criterio y el conocimiento suficiente para decidir la especialidad gráfica que más se adapte a sus cualidades. Podrá organizar, si es su objetivo, un estudio creativo independiente que preste servicios a otras empresas.



Primer año

Módulo 1

Creación de personajes I

En esta asignatura exploraremos los recursos y las estrategias utilizadas por los artistas profesionales para crear elementos, escenarios, personajes y dibujarlos con soltura y rapidez. Aprenderemos a utilizar toda nuestra imaginación para crear y resolver cualquier idea o desarrollo gráfico que queramos realizar.

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.



Germán Michelena



Max Herre

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.

Ps Módulo 4

Adobe Photoshop I

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.

Módulo 5

Ilustración I

Enfocaremos este módulo hacia la comunicación de ideas, explorando estrategias pictóricas y practicando distintas disciplinas y técnicas de la ilustración. Desde el lápiz, a la acuarela, pasando por el gouache, sepias, acrílicos y técnicas mixtas. Teoría del color y de la luz.

Módulo 6

Escultura

Modelar figuras tridimensionales nos dará facilidad para representar dibujos sobre un papel, un lienzo o una pantalla de ordenador. Utilizaremos pasta de modelar, resinas y plastilinas profesionales.



Jorge Soto

Segundo año



Charrca Hill



Pedro Ramón Arce

 **Módulo 1**
Creación de personajes II

Con este módulo perfeccionaremos lo aprendido en el primer año explorando más posibilidades para diseñar a los protagonistas de nuestras creaciones. Aprenderemos la importancia del diseño de los objetos, accesorios y complementos. Realizaremos ejercicios prácticos que nos ayudarán a desarrollar todo nuestro potencial creativo.

 **Módulo 2**
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 3**
Ilustración II

Estudiaremos conceptos y procesos creativos a través de proyectos relacionados con el mundo editorial y la ilustración de libros, la ilustración técnica, publicitaria o educativa, donde el dibujo, la pintura y el diseño se conectan.

 **Módulo 4**
Narrativa y técnica de cómic I

Estudiaremos técnicas de narración visual para ilustradores, dibujantes de cómic, novelistas gráficos y dibujantes de storyboard. Crearemos narrativas y tramas originales, desarrollaremos personajes, experimentaremos con nuevas formas, estudiaremos a los maestros, crearemos nuestro propio trabajo único y original.



Imagen como "I Wish..."



Miguel Ángel Díaz

 **Módulo 5**
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 6**
ZBrush

Es un programa de diseño en 3D con técnicas exclusivas de dibujo pintura y escultura digital. Uno de los programas más utilizados en la industria cinematográfica y del entretenimiento.



Rubén Barroco

Tercer año

Ps Módulo 1

Adobe Photoshop II

Avanzaremos en nuestros conocimientos en este software practicando diversas posibilidades gráficas orientadas a la Ilustración Digital y el Concept Art.

Ai Módulo 2

Adobe Illustrator

Una aplicación para la creación y manipulación vectorial, destinada a la creación artística de dibujo y pintura digital, la ilustración técnica o el diseño gráfico.

3 Módulo 3

Corel Painter

Una herramienta diseñada para simular la apariencia y el comportamiento de las técnicas tradicionales de ilustración: dibujo, pintura, grabado.

9 Módulo 4

Clip Studio Paint

Software digital pensado y optimizado para la creación y desarrollo de la "pintura" digital. Dispone de herramientas para la creación del diseño de viñetas, dibujo, entintado, aplicación de tonos y texturas. Un programa completo e interesante que te encantará descubrir.

📱 Módulo 5

Anatomía y dibujo del natural III

Ahora que dominamos el dibujo anatómico vamos a avanzar en el realismo, en el detalle, en la luz, en las expresiones faciales...



Marta Cordano



Diego Cevalán

En los dos años anteriores hemos practicado, aprendido y reconocido nuestras habilidades creativas con técnicas tradicionales. Ahora en este nuevo curso, aprenderemos a desarrollar nuestra imaginación artística aplicando otro tipo de medios y herramientas. ¡Bienvenidos a la Ilustración digital! Además, aparte de nuestras asignaturas principales, tendremos la opción de elegir dos bloques diferenciados, dependiendo de nuestro gusto y nuestra aptitud. Los bloques son los siguientes:

Bloque A:
Cómics y técnicas de color

Bloque B:
Animación 2D/3D y
Producción de cine de animación

Asignaturas optativas

Bloque A

📖 Módulo 1

Narrativa y técnica de cómic II

Si te gustó Cómics I, este es el momento de avanzar y aprovechar los conocimientos de tus profesores en esta materia. El éxito está al alcance de tu mano.

🖋️ Módulo 2

Técnicas avanzadas de ilustración

Estudiaremos nuevos proyectos, técnicas y procesos creativos a través de ejercicios donde podremos experimentar con nuevos materiales y soportes. Intentaremos avanzar y definir aún más nuestro estilo pictórico y artístico.

Bloque B

🎬 Módulo 1

Realización de películas de animación. Prácticas en la productora

El alumno participará en la producción de un cortometraje colectivo en la productora de la escuela, The Bear #7. Es, esta parte de la asignatura de animación, la más atractiva para el alumno, por su acercamiento al mundo profesional y por ver su trabajo proyectado en cine y televisión, 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 cuatro nominaciones a los Premios Goya. Y si quieres hacer tu propio cortometraje, proponlo, lo estudiaremos.

🎮 Módulo 2

3D Maya

Nos introduciremos en el mundo de la animación 3D de la mano del software más utilizado, orientado específicamente a la animación de personajes y props abarcando desde acting corporal hasta animación facial y lipsync.



Diego Mora

ESDIP_

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

Magallanes, 25
28015 Madrid
España.
T. 915 932 230

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

info@esdip.com
www.esdip.com

ESDIP_ BERLIN

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

hi@esdipberlin.com
www.esdipberlin.com

THE BEAT.7 ESDIP_

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

www.thebeat7.com
hi@thebeatseven.com

ESDIP_

ESCUELA DE ARTE
www.esdip.com 2019/20

