

# Curso completo de Cine de Animación



## Diplomatura · 3 años · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 de prácticas libres por año (Cuatro horas lectivas diarias más prácticas libres).

Curso académico: de octubre a julio. Diplomatura: privada.

Titulación: Realizador/a de Cine de Animación.

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

Precio anual del curso con matrícula incluida: 6.950 €.

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6.742 € por año escolar.

Precio fraccionado: matrícula: 1050 € / mensualidad: 590 € /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

## Software

Adobe After Effects

Adobe Photoshop

3D Studio MAX

Toon Boom

CTP

Si te gusta dibujar, habrás soñado como todos nosotros, con trabajar en alguna de las grandes superproducciones de Animación. Esto, que en principio puede parecer una utopía, es hoy una realidad para muchos de los alumnos que han pasado por ESDIP, los cuáles pueden ver su nombres en muchas de las películas realizadas por los grandes estudios de animación: Disney, Pixar, Warner, Fox, Universal; y las grandes películas españolas: Planet 51, Tadeo Jones, Justin y la espada del valor, Mortadelo y Filemón, Deep, Animal Crackers o en series de televisión como Jelly Jamm o Tron Uprising, etc.

Nuestros cursos de Animación y Dibujos Animados se imparten desde 1983; es éste, por tanto, el centro con más experiencia en esta especialidad de Europa y la primera escuela que impartió esta disciplina en España, adelantándose en veinte años a cualquiera de las que existen actualmente. De nuestras aulas han salido durante estos años las nuevas generaciones de animadores españoles, contribuyendo con su trabajo al importantísimo auge de la animación en este país.

## Objetivo

Capacitar al alumno para realizar todas las labores de una película de animación totalmente profesional. El alumno podrá realizar películas de animación tanto en 2D como en 3D, películas multimedia, series de televisión, anuncios publicitarios, películas de autor, videojuegos, etc.

## Especialidades gráficas

Perfeccionamiento del dibujo

Animación 2D y animación 3D

Efectos digitales para cine

Escultura, modelado anatómico

Creación de personajes

Producción de animación

Técnicas de color para animadores

Realización de fondos y decorados

Realización de cortometrajes

Preparación de book físico y digital

Presentación de trabajos realizados a festivales y concursos

Largometraje "Justin y la espada del valor", en el que varios profesores de nuestra escuela han participado.



Imagen propiedad de Kanador Graphics



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 diseño de personajes que queramos realizar.



Laura Trujillo

Isabel Vilchez



"Just the beginning"

**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.

**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**  
Escultura I

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.

**TB** **Módulo 6**  
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.

**3** **Módulo 7**  
Animación con 3D Max

Es el software más utilizado en la creación de videojuegos y películas de animación. Contiene 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.

**Ae** **Módulo 8**  
Adobe After Effects

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

**CTP** **Módulo 9**  
Ctp - Software 2D

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



"Hi, I'm new"



## Segundo año

### 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 que acompañan a cada uno de nuestros personajes y cómo integrarlos dentro de la escena.

### 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 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 II

Mejoraremos nuestras habilidades en este programa a un nivel avanzado. Profundizaremos hasta las últimas posibilidades de la herramienta desarrollando animaciones increíbles.

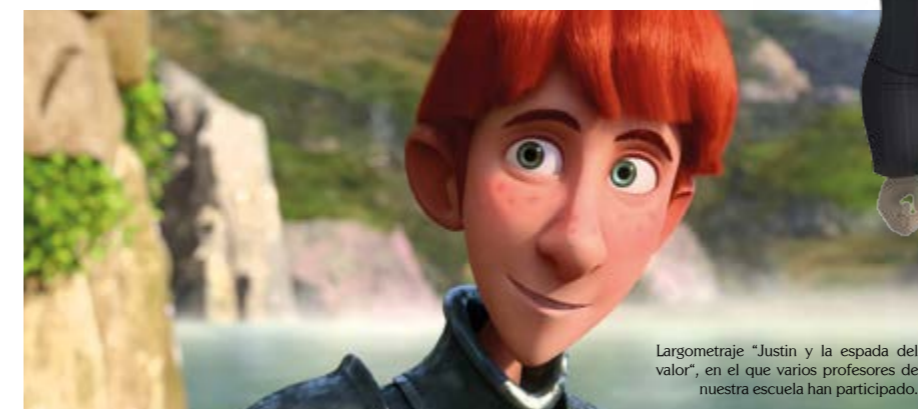
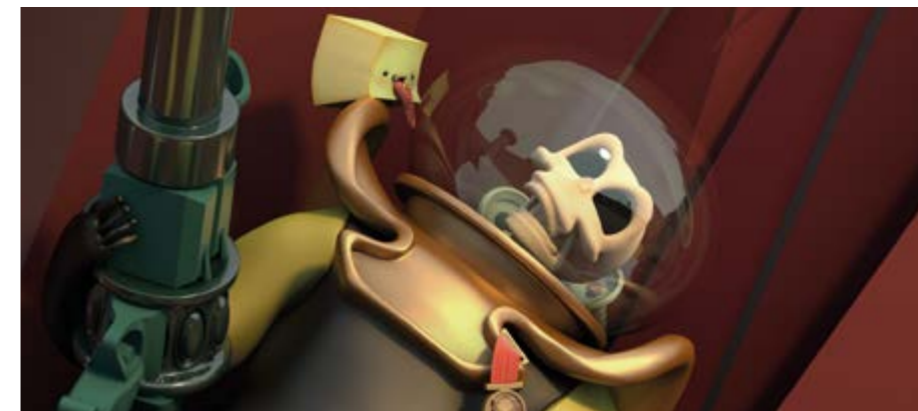
### Módulo 5 Ilustración

Enfocaremos este módulo hacia la comunicación de ideas, explorando estrategias pictóricas y practicando distintas disciplinas y técnicas de la ilustración.

### Módulo 6 Escultura II

Avanzaremos en nuestra creación de figuras en tres dimensiones realizando modelos para películas de animación.

## Tercer año



### 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 Beat #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 tres nominaciones a los Premios Goya.



Largometraje "Justin y la espada del valor", en el que varios profesores de nuestra escuela han participado.



# 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.  
T. 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 2018/19

