

Curso General de Animación

Diplomatura · 3 años · 2 horas diarias

Duración: 370 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: 4500 €

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 4.365 € por año escolar

Precio fraccionado: matrícula: 550 € / mensualidad: 395 € /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

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 y Toon Boom.



Imagen del corto "I Wish..."

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.

Software

Adobe Photoshop
Adobe After Effects
Toon Boom



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.

Ps **Módulo 2**

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.

Ae **Módulo 3**

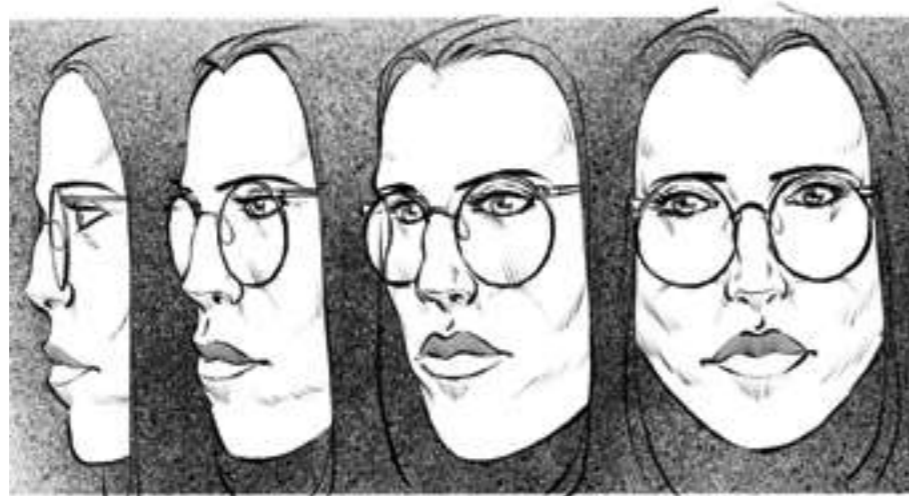
Adobe After Effects

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

TB **Módulo 4**

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.



Módulo 5

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 6

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.



Jesús Gujjano

Naomi Calvo

Germán Michelena

Nacho Subirats

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

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 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.

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 cuatro nominaciones a los Premios Goya.



Imagen del corto "Mars Love"



Imagen del corto "Logia"

Lara M. Martínez



Especialidades gráficas

- Perfeccionamiento del dibujo
- Animación 2D
- Animación para videojuegos
- Animación para web
- 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



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

