

# Ilustración, Publicidad y Diseño

## Diplomatura · 3 años · 2 horas diarias

Duración: 370 horas lectivas más 200 horas de prácticas libres por año.

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

Titulación: creativo/a Ilustrador/a.

Horarios: lunes a viernes. Mañanas de 10 a 12 o de 12 a 14 h.

Tardes de 16 a 18 o de 18 a 20 h

Precio anual del curso con matrícula incluida: 4.500 €

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



Curso de tres años de duración orientado a desarrollar y potenciar toda tu creatividad y a aprender las técnicas gráficas necesarias para expresarla y conseguir un estilo propio y personal. Trabajaremos la ilustración en todos sus campos: proyectos editoriales, ilustración científica, infantil, ciencia ficción, fantástica, romántica, de aventuras, cómic y concept art.

Utilizamos todo el potencial de la figura humana como vehículo para la expresión visual creativa. La publicidad, el dibujo, el color, la línea, la forma, la composición, el impacto estético, grafismo publicitario, comercial y corporativo.

Software

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Corel painter

Clip Studio





## 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 4

## 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.



Cristina Pulido

 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.



Eva López

 Módulo 3

## 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.

## Segundo año



Olga J. Arnáiz



Pedro Ramón Andreo

 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 y 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.



## Tercer año



Fernando R. Monroy

### 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.



José Robledo

### Corel Painter Módulo 3

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

### Clip Studio Paint Módulo 4

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.



Laura Trujillo



Iván Serrano



# 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

