

# 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:** 7000 €.

Opciones de pago:

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

**Precio fraccionado:** matrícula: 1050 € / mensualidad: 595 €/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

### 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.

Imagen del corto "Parches"

### Software

Adobe After Effects

Adobe Photoshop

ZBrush

Toon Boom

3D Maya

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.



## 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.

 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 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

## 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 6

## Adobe After Effects

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

 Módulo 7

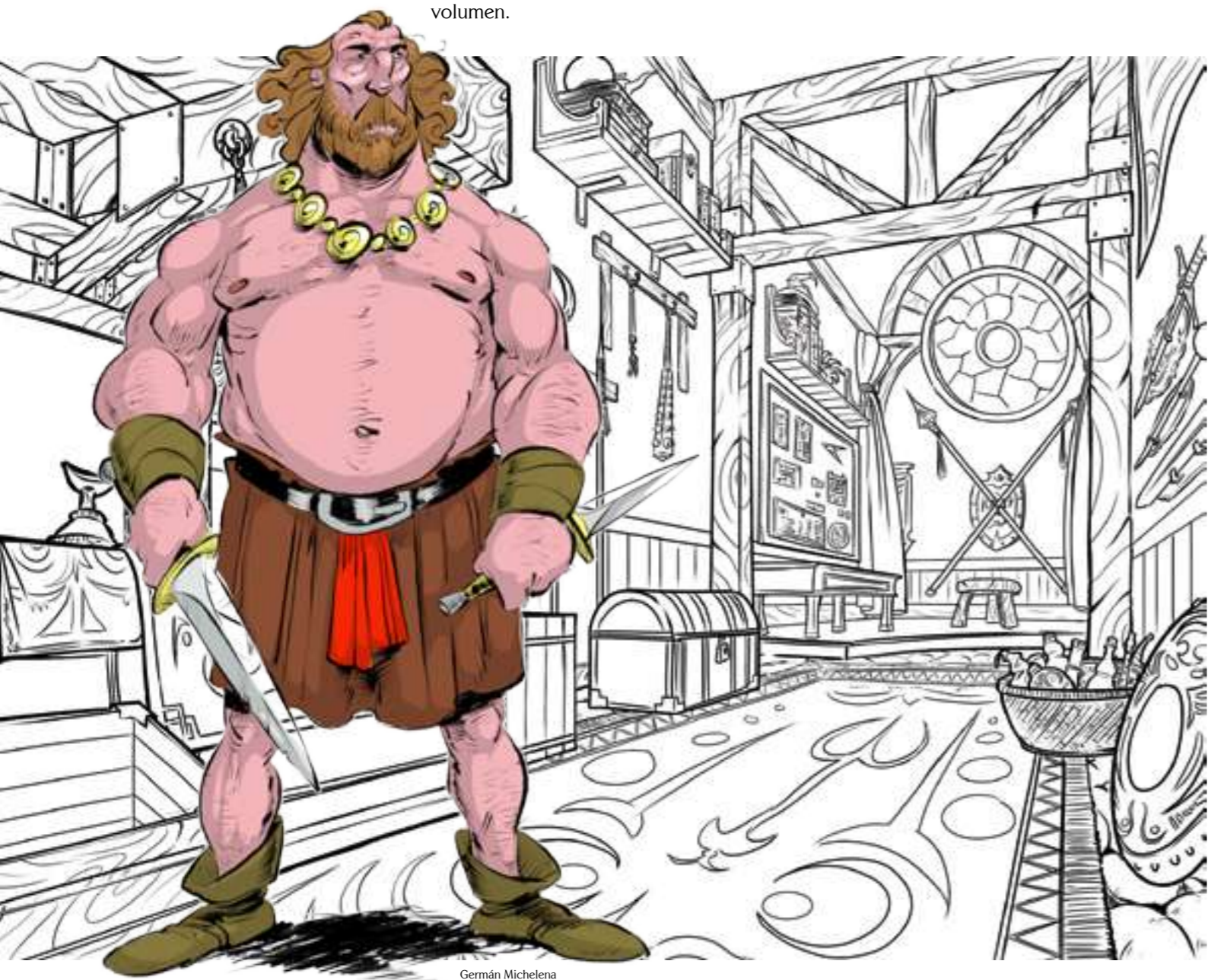
## Escultura I

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.

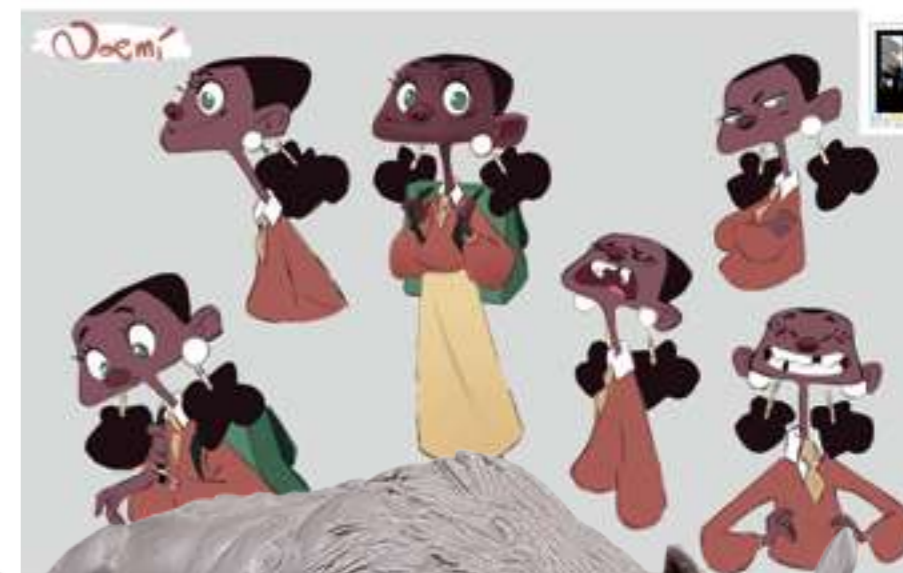
 Módulo 4

## 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.



Germán Michelena



Naomi Calvo



Pablo Gil

## 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.



Andrés Cabrera


 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

## 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.

 Módulo 5

## Color Digital

Ampliaremos nuestros conocimientos en el color digital enfocándonos exclusivamente a la animación 2D: diseño de personajes, Props, fondos y escenarios, color keys, storyboards, psicología del color, etc.

 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.

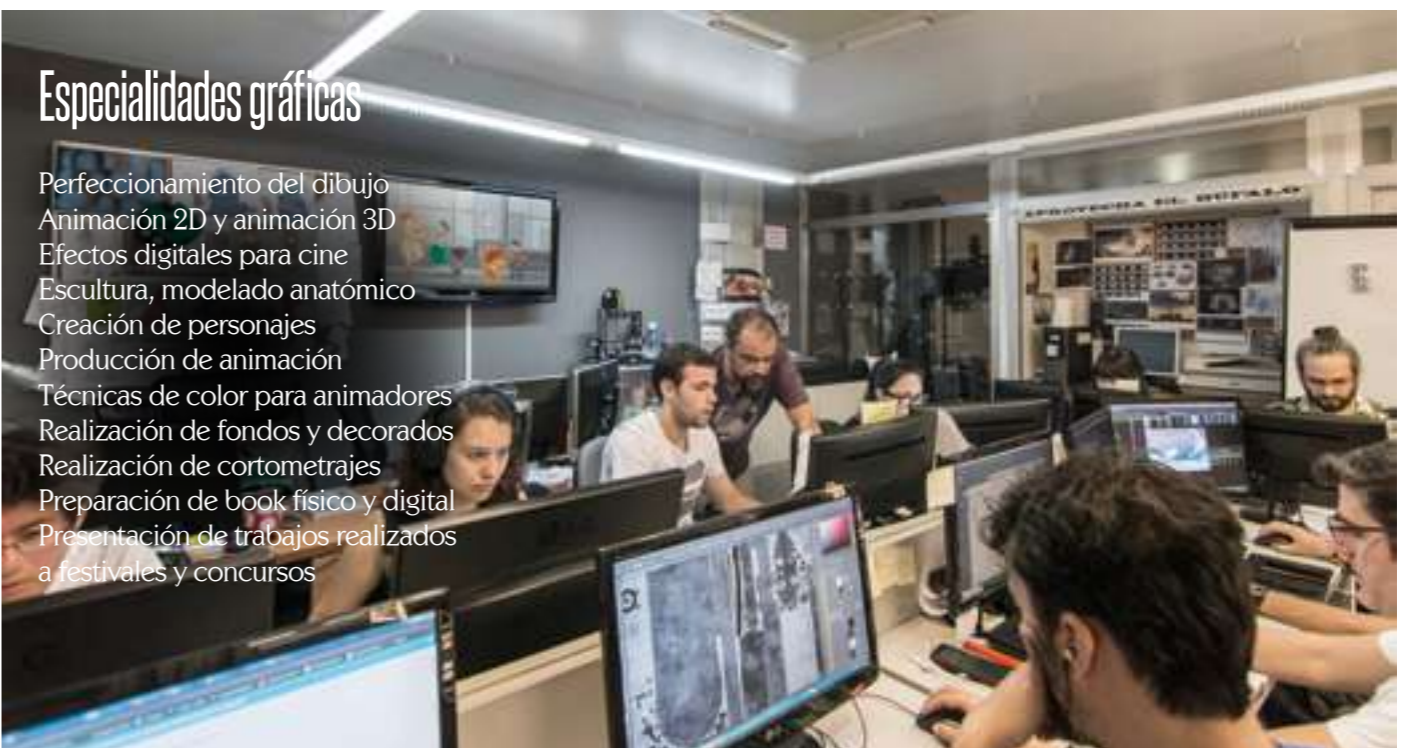
Estos trabajos de los alumnos están alcanzando año tras año una calidad inusitada para un trabajo de escuela, compitiendo con los mejores trabajos profesionales de la especialidad y reconocidos con más de cien premios en los últimos años y cuatro nominaciones a los Premios Goya.



Imagen del corto "Logia"



Imagen del corto "Just the beginning"



## 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

# 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

