

ESDIP

ESCUELA DE ARTE

CURSO 2023/24

ESDIP.COM



Ilustración de Elene Urquijo

LA ES CUE LA

ESDIP está reconocida en todos los ámbitos del arte como uno de los centros educativos artísticos de más prestigio de Europa. Desde nuestros comienzos en 1983, hemos formado a generaciones de jóvenes dibujantes y artistas al más alto nivel en todas las especialidades que engloba la creación gráfica y los medios artísticos.

Nuestro objetivo es ofrecer la mejor formación en profesiones artísticas dando a nuestros estudiantes los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, etc. Para ello disponemos, además de aulas adaptadas a cada materia, una sala de cine, varias salas de exposiciones y una productora cinematográfica. Estos medios nos proporcionan una posición ventajosa a la hora de promocionar el trabajo de nuestros alumnos y alumnas.

NUESTROS CENTROS

La Escuela se compone de tres centros educativos situados en Madrid, uno en la calle Santa Engracia 122, metro Ríos Rosas, otro en la calle Magallanes 25, metro Quevedo, y otro en la calle Joaquín María López 5, a pocos metros de Islas Filipinas o Canal.

Contamos con 4000 m² de aulas habilitadas con los medios educativos más modernos para la formación de nuestros alumnos y alumnas, zonas de recreo y dependencias.

Nuestros espacios cuentan con:

- › Sala de cine
- › Salón de actos
- › Productora cinematográfica
- › Estudio de videojuegos
- › Estudio de tatuajes
- › Editorial gráfica
- › Biblioteca
- › Videoteca
- › Zonas descanso snack-café
- › Salas de exposiciones
- › 40 aulas acondicionadas con equipos informáticos y software de última generación para cada especialidad
- › Wacom Cintiq de 22"
- › Impresoras láser color
- › Aulas de dibujo del natural
- › Sala de coordinación y reuniones
- › Impresora 3D



CAMPOS DE APLICACIÓN

La comunicación y la imagen serán durante este siglo la mayor fuente de oferta laboral en todo el mundo. Tu labor profesional como artista gráfico consistirá, principalmente, en comunicar con imágenes y transmitir mediante dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc, propuestas personales o por encargo de otros como editoriales, prensa, publicidad, cine, teatro, televisión, Internet, etc. Las nuevas tecnologías y los sistemas de comunicación han abierto innovadoras vías para transmitir nuestro trabajo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las posibilidades laborales.

Como muestra, aquí puedes ver algunos de los campos donde puedes desarrollarte profesionalmente como artista gráfico:

- › Realizador/a de productos audiovisuales
- › Productor/a de animación
- › Animador/a para largometrajes
- › Animador/a para series de televisión
- › Artista de previsualización y layout
- › Animador/a 2D
- › Artista de storyboard
- › Diseñador/a de contenidos 2D
- › Animador/a para web
- › Animador/a de stop-motion
- › Production supervisor
- › Modelador/a de personajes 3D
- › Animador/a 3D
- › Rigger
- › Set up & rigging artist
- › Artista de texturas y shading
- › Artista de iluminación y composición
- › Diseñador/a de personajes y mascotas
- › Diseñador/a de videojuegos
- › Environment artist
- › Artista de desarrollo visual (Concept Artist)
- › Realizador/a de efectos digitales para cine
- › Caricaturista
- › Color artist
- › Matte painter
- › Ilustrador/a de prensa
- › Ilustrador/a científico
- › Ilustrador/a de moda
- › Ilustrador/a de anatomía
- › Ilustrador/a de cuentos
- › Dibujante de cómics
- › Ilustrador/a editorial
- › Ilustrador/a de decorados para cine y teatro
- › Ilustrador/a web
- › Pintor/a muralista
- › Pintor/a de miniaturas y maquetas
- › Diseñador/a de tatuajes
- › Director/a de arte
- › Diseñador/a gráfico
- › Diseñador/a de páginas web
- › Diseñador/a de logotipos e imagen corporativa
- › Diseñador/a de tipografía
- › Infografista
- › Diseñador/a de packaging
- › Diseñador/a de aplicaciones para móviles
- › Tatuador





FOR MA CIÓN LABO RAL

En ESDIP impartimos una formación artística totalmente orientada a la industria, con el objetivo de formar profesionales de calidad que sean capaces de desarrollar los proyectos en los que participen. Nuestro objetivo y meta es uno: que nuestros alumnos y alumnas entren en el mercado laboral.

Esto, que en principio es obvio, en nuestro sector genera un montón de dudas e inseguridades por el desconocimiento de todas las salidas y oportunidades profesionales que existen en torno a este mundo:

“Y ahora, ¿por dónde empiezo?

¿Primero el portafolio o las redes sociales? ¿Cómo consigo clientes? ¿Cómo entro en esa productora o en ese estudio? ¿Mejor freelance? ¿A qué eventos tendría que asistir? ¿Cómo consigo seguidores en mi cuenta de Instagram profesional? ¿Y las editoriales? En definitiva, ¿cómo me gano la vida como creador/a artístico/a?”

En ESDIP, de forma pionera, incluimos a nuestra formación

artística la formación en empleo. Si eres estudiante de nuestra escuela, además de el temario en arte, recibirás formación en negocio, marca personal, redes sociales, industria, portafolio, marketing y comunicación de tus trabajos. En definitiva, encontrarás la respuesta a todas esas preguntas y más en nuestros cursos que contienen Formación de Empleo.

BOLSA DE EMPLEO



Empresas de todos los sectores se ponen en contacto con nosotros para poder colaborar con nuestros alumnos, ya sea para prácticas o proyectos profesionales.

Una vez hayas finalizado tu formación en ESDIP y obtenido tu título, podrás tener acceso a nuestra bolsa de empleo. Recuerda que, para tener acceso a esta bolsa, debes haber superado con éxito el curso y debes tener muchas ganas trabajar.

Además de la bolsa, siendo estudiante de ESDIP, siempre contarás con asesoramiento personal para ayudarte, por ejemplo, a realizar una entrevista de trabajo, a preparar tu portafolio o a mejorar tus redes sociales.





10 TIPS PARA AFRONTAR UN ENCARGO EDITORIAL" CON MATHIAS SIELFELD (OYEMATHIAS)



Clase de técnicas de color

CONFERENCIAS

A menudo los profesionales con los que trabajamos nos dicen: "Ojalá hubiera habido centros para estudiar como este, cuando yo empecé".

En ESDIP nos hacemos cargo de esta afirmación y, por eso, organizamos conferencias para nuestros estudiantes.

De forma periódica, profesionales del sector visitan ESDIP para hablar a nuestros alumnos y alumnas sobre sus carreras profesionales, nuevos proyectos o iniciativas artísticas. En estas conferencias tendrás la oportunidad de dialogar de tú a tú con ellos, hacerles preguntas y conocer, de primera mano, tips que que podrás aplicar más adelante en tu carrera profesional.



Entrevista a Patricia Len sobre el cortometraje "Blue & Malone" producido por ESDIP



Clase de ZBrush

NUESTROS PROFESORES/AS

Nuestro equipo educativo se compone de artistas dedicados al trabajo creativo y a la enseñanza, los cuales comparten diariamente con nuestros alumnos y alumnas el conocimiento que han adquirido a lo largo de su carrera profesional. Profesores/as que contribuyen diariamente a la reputación de la Escuela y a la calidad de la educación de nuestros estudiantes.

**BAJA EL
SCROLL PARA
DESCUBRIRLOS:**



NUESTROS ALUMNOS/AS TRABAJAN

Al finalizar el curso podrás participar en nuestra “Semana laboral”, un evento en el cual tratamos por sector los por mayores y por menores de cada perfil profesional y recibirás los tips necesarios para abordar oportunidades laborales con profesionalidad y conseguir así tu objetivo final: trabajar en lo que te apasiona.

Podrás participar en masterclasses con profesionales del mundo de videojuego, la ilustración, el diseño, producción 2D o 3D, incluso el mundo del marketing, la comunicación y la publicidad.

Nuestros alumnos y alumnas titulados son un valor seguro en el mercado, tanto a nivel nacional como internacional. Puedes encontrar un gran número de ellos ya titulados trabajando alrededor del mundo, en las mejores empresas y en los mejores proyectos como los es por ejemplo “Spider-man: Un Nuevo Universo”, premio Oscar 2018 al mejor largometraje de animación. Tam-

bién en la película española de animación “Klaus” (Spa Studios) nominada a los Oscar 2020, y en “Buñuel en el laberinto de las tortugas” (The Glow), con cuatro nominaciones a los Premios Goya 2019.

Pero no sólo en películas, las series de animación cada vez necesitan más y mejores profesionales y allí también están nuestros alumnos, como por ejemplo en la conocida “Cleo & Cuquín” (Ánima Estudios) o “Hero-Dad” (Wise Studios).

Los encontrarás, además, trabajando en productoras como Lighthouse Studios, Ilion, Morgana Studios, Hampa Studios, DreamWorks, Disney y muchas más.

La industria del videojuego es imparable. Solo en España, el año pasado, generó más de 8.000 puestos de trabajo y las empresas se encuentran con la problemática de no tener suficientes profesionales para tantos proyectos.

Algunos de nuestros alumnos han colaborado también en estudios como MercuryS-team o PlayTech, entre otros.

La industria editorial toca muchísimos sectores como el de libros de texto, cómic, cuentos, novelas gráficas, incluso la publicidad. Estudiantes de ESDIP publican también a nivel nacional e internacional en las mejores editoriales, como son: Marvel Studios, Planeta Cómic, Panini, Ediciones SM, etc.

CONOCE A ALGUNOS DE ELLOS:



STORYBOARD Y ANIMADOR



DIBUJANTE DE CÓMICS



CONCEPT ARTIST E ILUSTRADOR

SOFTWARE Y RECURSOS





¡VÍDEO!
CONOCE LA EXPERIEN-
CIA DE BLACK SÁNCHEZ,
ANTIGUO ALUMNO
DE ESDIP.



Exalumno de ESDIP, Adrián Sánchez, tatuador y pintor, en su estudio.



ARTE Y DESARROLLO VISUAL PARA VIDEOJUEGOS

DURACIÓN:

3 años, 2.220 horas. 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres por año

CURSO ACADÉMICO:

De octubre de 2023 a julio de 2024

DIPLOMATURA:

Privada

TITULACIÓN:

Concept Artist/Character & Environment Designer

HORARIOS:

De lunes a viernes, 9:00-13:00

PRECIO:

7.750€ (precio anual con matrícula incluida)

Opciones de pago:

- › Pago único con el 3% de descuento: 7.517,5€ por año escolar
- › Precio fraccionado:
Matrícula: 1.250€
Mensualidad: 650€

Para 2º y 3º se incrementará a estos precios el IPC. Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro en la modalidad Presencial.

ARTE Y DESARROLLO VISUAL PARA VIDEOJUEGOS

PROGRAMA DEL CURSO

PRIMER AÑO

ANATOMÍA

- › Introducción al dibujo del natural
- › Trabajo con modelo en vivo
- › Metodologías de encaje
- › Reconocimiento y aplicación de ejes de acción
- › Esqueleto estructural
- › Cambios de plano y el cuerpo en perspectiva
- › Uso correcto de materiales de dibujo
- › Proporciones. Iniciación a la forma
- › Apoyo, equilibrio y contraposto
- › Introducción del apunte rápido y el dibujo dinámico
- › El gesto y el movimiento
- › El comportamiento de la luz
- › Aplicación de sombras y creación de volumen
- › Retrato: Estructura y encaje
- › La pelvis: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › El tórax: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › El cráneo: osteología, estructura anatómica y

proporciones

- › Extremidades superiores: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › Extremidades inferiores: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas

BLENDER

- › Introducción al 3D (herramientas e interfaz)
- › Menús y atajos del teclado
- › Blocking (modelado de formas básicas)
- › Modelado poligonal
- › Uso de materiales y texturas
- › Proyección de UVS
- › Esculpido 3D (herramientas)
- › Introducción a la retopología con *RetopoFlow*
- › *Multiresolution*
- › Cocinado de normales
- › Proyección de texturas
- › *Texture Paint*
- › *Roughness, metallic, alphas, etc.*
- › Curvas (modelado)
- › Curvas *nurbs*
- › Huesos y jerarquías
- › *Autorigging*
- › Luces volumétricas
- › Render
- › Bases de animación mediante trazados con curvas (*paths*)
- › *Graph Editor, Action Editor y NLA Editor*
- › Uso de *Grease Pencil*
- › *Art Line Modifier*
- › *Keymesh*
- › Valoración final

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › Diseños de personajes: masculino y femenino
- › *Turn around*, proporciones y puntos de vista
- › Figura humana y *model sheet*
- › Fondo natural con elementos arquitectónicos (perspectivas)
- › Emblocados y escorzos
- › Manos y pies. Proporciones, encaje y formas. Escorzo
- › Expresiones faciales
- › Figuras en movimiento
- › Diseño de objetos: *props* artificiales
- › Diseño de objetos: *props* naturales
- › Perspectiva isométrica: *props*
- › *Line up* de razas de fantasía
- › Diseño ornamental: armaduras, armas, abalorios...

- › Personaje animal: anatomía comparada
- › Personaje animal humanizado
- › Animales fantásticos
- › Espejos y sombras
- › Diseño de vehículos
- › Diseños específicos para videojuegos 2D (*scroll lateral*)
- › Diseño de estructuras modulares
- › Diseño de escenario para 3D
- › Diseño de personajes de época (uso correcto de documentación)
- › Diseño de armas futuristas: perspectiva diédrica
- › Diseño de robots y elementos biomecánicos
- › Desarrollo de proyecto final
- › Ilustración grupal: desproporción, escorzos y perspectiva de ojo de pez
- › Valoración final

ESCULTURA

- › Realización de cráneo humano
- › Uso y construcción de estructura de alambre
- › Volumen
- › Piezas dentales
- › Detalles y acabados generales
- › Realización de cabeza humana
- › Globos oculares
- › Volumen y detalles
- › Cabello y textura
- › Realización de piezas y figuras completas
- › Uso y aprovechamiento de la documentación
- › Dinamismo
- › Aplicación de volúmenes básicos de anatomía
- › Detalle anatómico
- › Modelado de ropa y complementos
- › Detalles finales
- › Finalización de proyectos

ADOBE PHOTOSHOP

- › Introducción a Adobe Photoshop: Tinta digital
- › Tinta y sombreado plano
- › Formas geométricas: iluminación, color y texturas
- › Estudio de materiales
- › Luz en el retrato
- › *Thumbnails* de personajes y fondos
- › Texturizado de UV *mapping*: *prop*
- › Texturizado de UV *mapping*: personaje
- › Arte final aplicado a *props*
- › Arte final: fondo natural, *Photobashing* y variantes
- › Arte final: animal fantástico

- › Dibujo vectorial
- › Pixel art: personajes, monstruos, *props* y gifs
- › Arte final: emblocado en 3D
- › Arte final: escenario futurista, emblocado en 3D
- › Arte final: personaje histórico
- › Imagen promocional para videojuego
- › Valoración

ZBRUSH

- › Interfaz de ZBrush (herramientas y atajos del teclado)
- › Cómo afrontar una escultura digital en todas sus fases
- › Diferencias entre *High Poly* y *Low Poly*
- › Topología
- › Métodos de organización de *SubTools*
- › Modelado orgánico utilizando *Dynamesh* y *Sculptris Pro*
- › Técnicas de escultura digital y sus pinceles
- › Extracción de piezas adicionales
- › Subdivisiones y su correcta utilización
- › Utilización de *Alphas* para detallar el modelo
- › Métodos de creación de pelo
- › Creación de pinceles IMM y VDM
- › Modelado poligonal en ZBrush con ZModeler para Hard Surface
- › Simulación de tela para escultura digital
- › Creación de UVs
- › Color mediante *Polypaint* y proyecciones
- › Materiales
- › Retopología automática y manual
- › ZPheres
- › Posar un modelo
- › *Blend shapes*
- › *Layers*
- › Luces
- › Render BPR
- › Postproducción y composición de los pases de render
- › Presentación del modelo para portfolio

SEGUNDO AÑO

ANATOMÍA FANTÁSTICA

- › Introducción al curso y modelo anatómico humano
- › Teoría del torso: Zombies y mutantes
- › Teoría de la cabeza: Humano animalizado

- › Teoría de la espalda: Ángeles y demonios
- › Teoría del cuello: Kaijū
- › Teoría del abdomen: Centauros
- › Teoría de piernas y brazos: Licántropos
- › Sirenas y profundos
- › Replicante vegetal
- › Replicante artificial
- › Anatomía comparada: Animal mitológico
- › Insectos/humanos
- › Teoría del cazador y presa. Anatomía extraterrestre
- › Naves y construcciones orgánicas
- › Ecosistema

ARTE DIGITAL

- › Diseño y arte final de criaturas concretas: Gólem
- › Diseño y arte ornamental
- › Estudio de personajes: Heroico
- › Diseño y arte final de criaturas concretas: Gigantes y ogros (deformaciones)
- › Fondo natural con arquitectura: *Thumbnails* y creación de variantes
- › Estudio de personajes postapocalípticos
- › Diseño, vehículos y herramientas postapocalípticas
- › Ejercicio de retrato: Iluminación, interpretación y estilización
- › Expresiones: modificaciones naturales en el rostro
- › Estudio de personajes: Personaje de época
- › Estudio de personajes: Criatura prehistórica y fondo vegetal
- › Textura fotográfica
- › La edad: consecuencias en las formas y volúmenes de la figura
- › Estudio de objetos: *Steampunk*
- › Fondo interior: “El taller del inventor”
- › Estudio de personajes: Animal: anatomía comparada
- › Estudio de personajes: Dragones y quimeras
- › *Line up*: Razas de fantasía
- › Aplicación de formas fluidas y color influenciado
- › Estudio de personajes: Futurista
- › Diseño y arte final de vehículos concretos
- › Estudio de personajes: criaturas extraterrestres primitivas y avanzadas
- › Fondo exterior: Extraterrestre
- › Estudio de personajes: Robots (diseño y utilidad)
- › Proyecto real: Arte final y selección de portadas (videojuego, libro, cartelera, etc.)
- › Proyecto real: Realización de juego de cartas
- › Rediseño de personajes y ambientes (videojuegos/cine)
- › Valoración portfolio

BLENDER 3D

- › Modelado avanzado. Repaso y uso de las herramientas en profundidad
- › Optimización de mallas para su uso en plataformas de videojuegos. Todos los trucos para conseguir que los juegos funcionen a la perfección
- › Animación de *assets*. Introducción a la animación en Blender
- › Retopología y LOD
- › Formatos admitidos y su importación en motores de juego
- › Blender y Substance Painter. Creación de materiales avanzados
- › Escultura de detalles y multiresolución
- › Bakeado de relieve, texturas y *lightmapping*
- › Creación de *assets* y su uso en prototipos creados para ello

ENGINES Y HERRAMIENTAS 3D

- › Unity 3D. Fundamentos del motor Unity 3D y su *workflow*
- › *Shading* en Unity 3D
- › Importación de *assets*. Modelos y animaciones
- › Creación de una escena en Unity 3D
- › Creación en equipo de un espacio de realidad virtual para AltspaceVR con Unity 3D
- › Substance Painter. Fundamentos
- › Pintura y materiales 3D en Substance Painter
- › Unreal Engine (interfaz, creación de proyectos, *presets* y *viewports*)
- › *Shading* en Unreal
- › Importación de *assets*. Modelos y animaciones
- › Creación de una escena interactiva en Unreal.
- › Valoración final

TERCER AÑO

PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGO

Durante este tercer año pondrás en práctica los conocimientos adquiridos en nuestro propio estudio de videojuegos “*ESDIP Games*”. El primer trimestre estará dedicado al desarrollo de un proyecto en grupo junto a los programadores y *game designers*, que formará parte del *workflow* general de la producción. Al finalizar el trimestre se decidirá qué proyecto entra en producción durante el resto de año lectivo. Durante el segundo y tercer trimestre participarás en la realización del proyecto seleccionado, encargándote de las diferentes fases del grafismo y desarrollo visual del mismo, acompañado y dirigido por los profesores/as del estudio, todos ellos/as profesionales con amplia experiencia en el sector.

El resultado final será un videojuego colectivo, que te servirá como experiencia demostrable en tu primer paso en el mundo laboral.

**¿TE IMAGI
NAS TRA
BAJAR
EN LO
QUE MÁS
TE GUSTA?**

ESDIP
ESCUELA DE ARTE

CONTACTA
hola@esdip.com
Tel. 913 994 639

VISÍTANOS
Santa Engracia, 122
28003 Madrid

**NUESTROS
CURSOS**
esdip.com