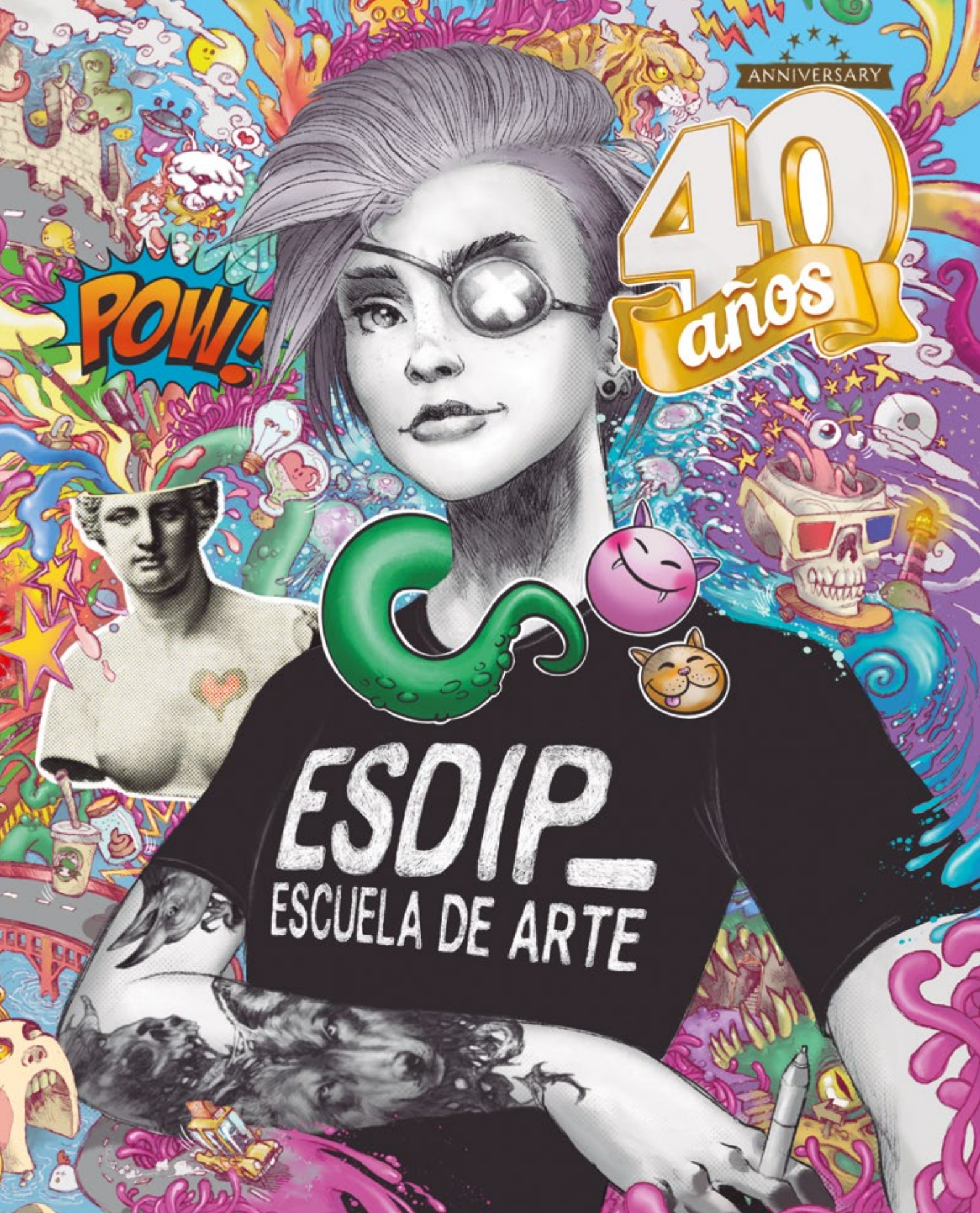


ANNIVERSARY

40 años

POW!

ESDIP
ESCUELA DE ARTE



LA ESCUELA

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.

**¡CONOCE
LA ESCUELA!**



**ESCANEA
Y DISFRUTA DE
TU PRIMER DÍA.**

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.

- › 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

Ilustración de Ferkosto

Fk
2022



¡JORNADAS LABORALES!



¿SABES CUÁNTOS
PROFESIONALES
ESTARÁN CONTIGO?

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.



Ilustración de Jimena Logunilla

CONFERENCIAS

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

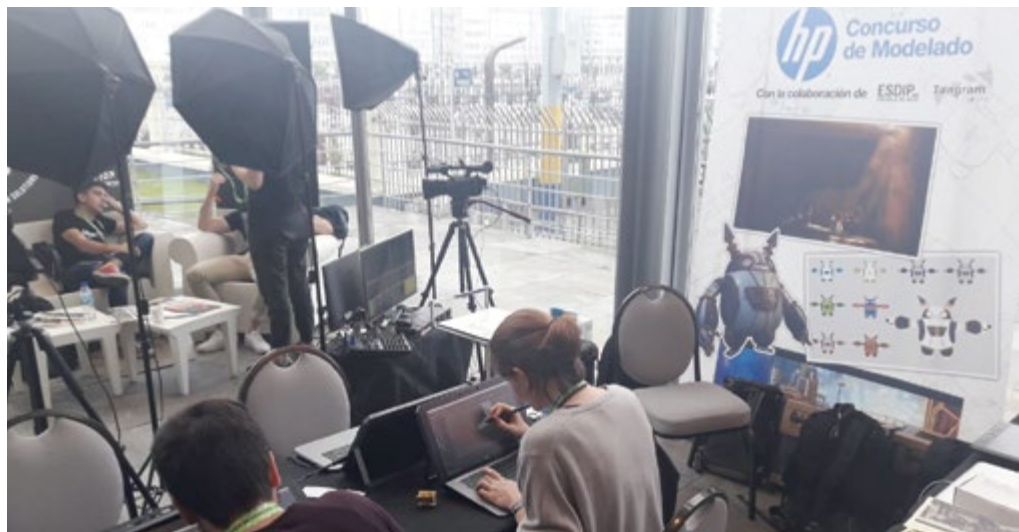
En ESDIP nos hacemos cargo de esta afirmación y, por eso, organizamos conferencias para nuestros estudiantes.

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.

iBONUS!



**CONFERENCIA
¡DISEÑA
TU PORTFOLIO!**



Eventos de colaboración con empresas



Eventos de colaboración con empresas



Nuestros cortos son premiados

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. También

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 “Herodad” (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 MercurySteam 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 CÓMIC



CONCEPT ARTIST E ILUSTRADOR

SOFTWARE Y RECURSOS



HAZ DE TU PASIÓN TU PRO- FESIÓN

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:**





Imagen de producción del corto de animación "Chase"

CURSO COMPLETO DE CINE DE ANIMACIÓN

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 y alumnas que han pasado por ESDIP, los cuáles pueden ver su nombres en muchas de las películas realizadas por los gran-

des 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*, *Tron Uprising*, etc.

DURACIÓN:

3 años. 2.220 horas, 740 horas lectivas más 280 de prácticas libres por año (más de 1000 horas anuales)

CURSO ACADÉMICO:

De octubre a julio

DIPLOMATURA:

Privada

TITULACIÓN:

Realizador/a de Cine de Animación

HORARIOS:

De lunes a viernes
9:00-13:00 ó 16:00-20:00

PRECIO:

(precio anual con matrícula incluida) 7.750€

OPCIONES DE PAGO:

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

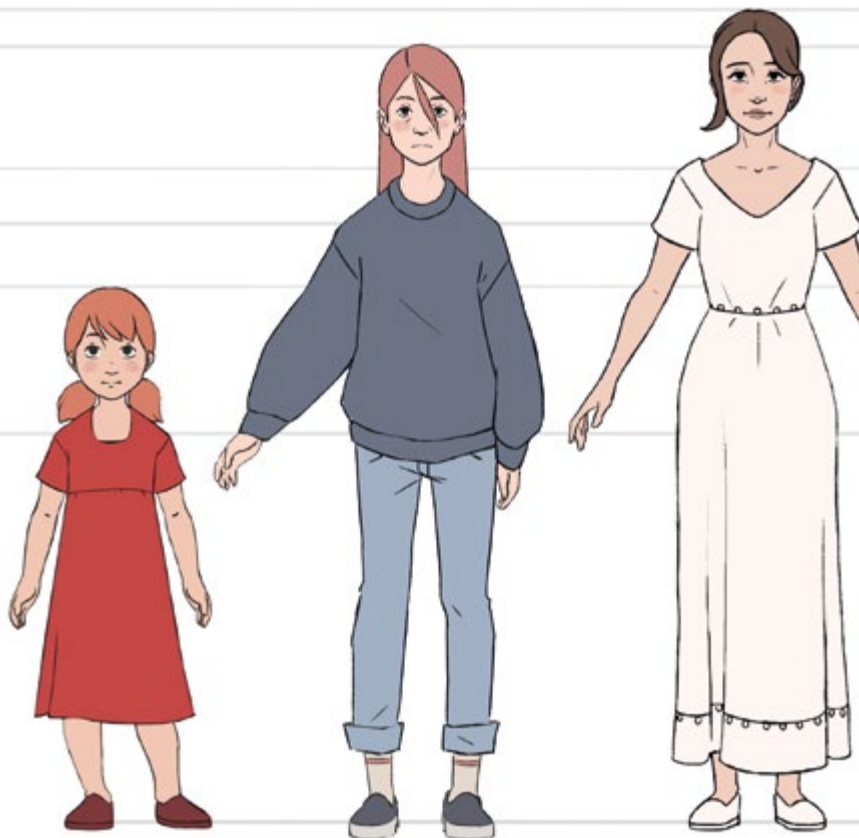
Para 2º y 3º se incrementará a estos importes el IPC. Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro en la modalidad Presencial.

ESPECIALIDADES GRÁFICAS

- › Perfeccionamiento del dibujo
- › Animación 2D y 3D
- › Efectos digitales para cine
- › Escultura, modelado anatómico
- › Creación de personajes
- › Producción de animación
- › Técnicas de color para animación
- › Realización de fondos y decorados
- › Realización de cortometrajes
- › Preparación de book físico y digital
- › Presentación de trabajos realizados a festivales y concursos

SOFTWARE

- › Adobe Photoshop
- › ZBrush
- › Toon Boom Animation
- › Blender



Diseño de personajes del cortometraje "Blue Island"

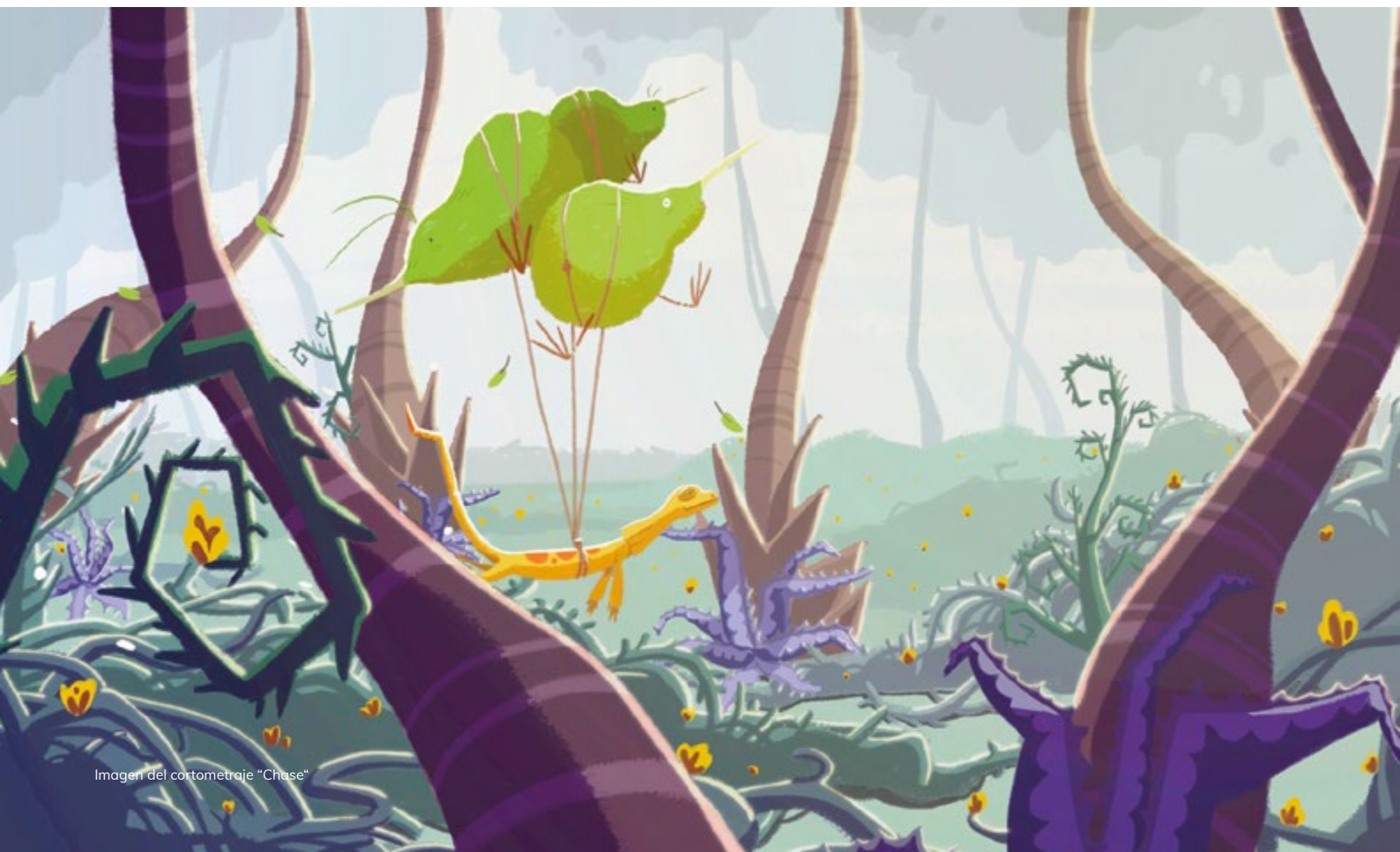


Imagen del cortometraje "Chase"

CURSO COMPLETO DE CINE DE ANIMA CIÓN

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

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › Presentación del curso
- › Encaje, formas y volúmenes
- › Ejercicio de imaginación
- › Anatomía básica aplicada al encaje de formas
- › Construcción de cabezas (etnias)
- › Manos y pies
- › Expresiones faciales
- › Arrugas y pliegues
- › Diferencias de estilos
- › Edades
- › Acting
- › Perspectiva
- › Personajes concretos
- › Estudio de personajes
- › Tinta
- › Iluminación, sombras y volúmenes
- › Texturas
- › Efectos especiales
- › Animales
- › Humanización de animales
- › Humanización de objetos
- › Interpretación y desarrollo visual
- › Caricatura
- › Valoración final de curso

ANIMACIÓN

- › Primer contacto con Toon Boom
- › Interfaz y atajos del teclado
- › Principios de la animación: *timing* y *spacing*
- › Arcos, *squash* y *stretch*, anticipación
- › Animación *pose to pose* vs. Animación *straight ahead*
- › Poses clave, *breakdowns*, intercalaciones y gráficos
- › Cómo afrontar un plano
- › Video referencias - poses clave y *breakdowns*
- › Movimiento ondulatorio
- › *Clean up*
- › Color
- › *Body mechanics*
- › 3D y *appeal*
- › Referencias y uso de *thumbnails*
- › *Overlap* o animación superpuesta
- › Intercalación
- › Ciclo de caminar: bípedos
- › *Staging*, *take*, *smear frames*
- › Acting emocional

- › Acting de acción
- › *Lipsync*
- › Ejercicio general sobre los 12 principios de la animación
- › Evaluación del curso y valoración de proyectos

TEMARIO DE BLENDER

- › Introducción al 3D (herramientas e interfaz del programa)
- › 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
- › *Autorrigging*
- › 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

ESCULTURA

- › Realización del 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

- › Presentación del programa y conocimiento de herramientas e interfaz
- › Uso y aplicación del color plano
- › Conocimiento y uso de funciones concretas
- › Utilización y aplicación de transparencias, luces y sombras
- › Uso de máscaras y opacidades
- › Texturas
- › Pintura digital
- › Color keys
- › Uso y construcción de pinceles
- › Prácticas de grisalla
- › Colorear grisalla
- › Técnicas de volumen
- › Conocimiento y uso de los diferentes formatos de archivos y modos
- › Diseño de escenarios/concept
- › Perspectiva y profundidad de campo
- › Uso básico de SketchUp
- › Texturas y pinceles concretos para fondos
- › Entintado digital con Clip Studio
- › Maquetación y composición sobre propuesta editorial
- › Conocimiento y uso de la herramienta texto
- › Uso de vectores para composición
- › Ilustración editorial (uso en prensa, libro, texto...)

SEGUNDO AÑO

ANATOMÍA

- › Nociones avanzadas de dibujo del natural
- › Mejora de metodología de encaje y de apunte rápido
- › Profundización de estudio del comportamiento de las sombras y la aplicación de valores tonales
- › Retrato: estructuras y práctica
- › Revisión de estructuras de la osteología y de los puntos subcutáneos
- › Estudio de las estructuras musculares:
 - La región pélvica
 - El tronco I: Musculatura de la parte anterior del cuerpo (pectoral, abdominal, etc.)
 - El tronco II: La musculatura de la espalda (trapecio, dorsal, etc.)
 - Movimientos escapulares y dinámicas de forma
 - La cabeza I: Miología y osteología avanzada

- La cabeza II: El cuello, músculos básicos
- El brazo: Musculatura y osteología avanzada
- El antebrazo: Musculatura y osteología avanzada (músculos extensores, flexores, etc.)
- El muslo: Musculatura y osteología avanzada
- La pierna: Musculatura y osteología avanzada

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › Cartoonizar
- › Diseño de props
- › Diseño de vestuario
- › Personajes en grupo
- › Fondos I: Interior
- › Poses dinámicas
- › Fondos II: Exterior
- › Diseño de robots y elementos biomecánicos
- › Reflejo de personajes frente al espejo
- › Estudio de locomoción: Personajes prehistóricos
- › Diseño de personajes concretos: Personajes entrelazados
- › Estudio de poses Layout
- › Pin-ups
- › Diseño de personajes concretos: Personajes mitológicos
- › Interpretación de personajes
- › Fondos III: Isométrica
- › Diseño de naves y vehículos
- › Opinión y valoración personal del alumno

ANIMACIÓN

- › Repasos prácticos de los 12 principios de la animación
- › Acting facial
- › Clean up, intercalación, color con shift and trace
- › Acting corporal (body mechanics)
- › Integración de imagen real y elementos/animación 2D
- › Ciclo locomoción de cuadrúpedos y estudio de panorámica
- › FXs, efectos especiales (fuego, agua, rayos...)
- › Estudio de personajes (acting de personalidad y actitud)
- › Lipsync avanzado con dos o más personajes
- › Valoración final

COLOR DIGITAL

- › Introducción al curso
- › Repaso de herramientas básicas (máscaras, capas, etc.)
- › Diseño de personajes

- › Color pictórico
- › Pintura, pinceles y texturas
- › Concept
- › Props (objetos y elementos)
- › Escenarios
- › Composición e iluminación
- › Overpaint: Variaciones (interiores/exteriores)
- › SketchUp
- › Integración de elementos 3D
- › Integración de modelo 3D
- › Referencias para elementos 3D
- › Uso y creación de color key (paletas, color narrativo, psicología, etc.)
- › La luz (referencias de directores de fotografía)
- › Paletas recurrentes
- › Ejercicio y proyecto final
- › Valoración

ESCULTURA

- › Composición y realización de figuras concretas
- › Diseño y elección de personajes (montura o bestia)
- › Diseño y elección de personajes (jinete)
- › Uso y aplicación de documentación
- › Fijación en estructura de alambre
- › Aplicación de volúmenes básicos de la anatomía animal
- › Modelado de pelo, escamas y texturas generales
- › Modelado de ornamentos y accesorios
- › Realización de busto de personaje de animación
- › Elección de personajes y documentación
- › Modelado de expresiones faciales
- › Detalles y características especiales
- › Texturas de piel humana
- › Acabado y pulido de detalles

ZBRUSH

- › Interfaz de ZBrush (herramientas y atajos de teclado)
- › Como afrontar una escultura digital en todas sus fases
- › Métodos de organización de SubTools
- › Modelado orgánico utilizando Dynamesh y Sculpttris 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
- › ZModeler
- › Simulación de tela para escultura digital
- › Creación de UVs

- › Color mediante Polypaint y proyecciones
- › Materiales
- › Retopología automática
- › ZPheres
- › Posar un modelo
- › Luces
- › Render BPR
- › Postproducción y composición de los pases de render
- › Presentación del modelo para portfolio

TERCER AÑO

ANIMACIÓN

Realización de películas de animación. Prácticas en la productora de ESDIP.

Participarás en la producción de un cortometraje colectivo en la productora de la Escuela, *ESDIP Animation Studio*. Te encantará esta parte de la asignatura de animación por el acercamiento al mundo profesional y porque, además, podrás ver tu trabajo proyectado en cine y televisión, además de reconocido internacionalmente en festivales y concursos.

**¿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