

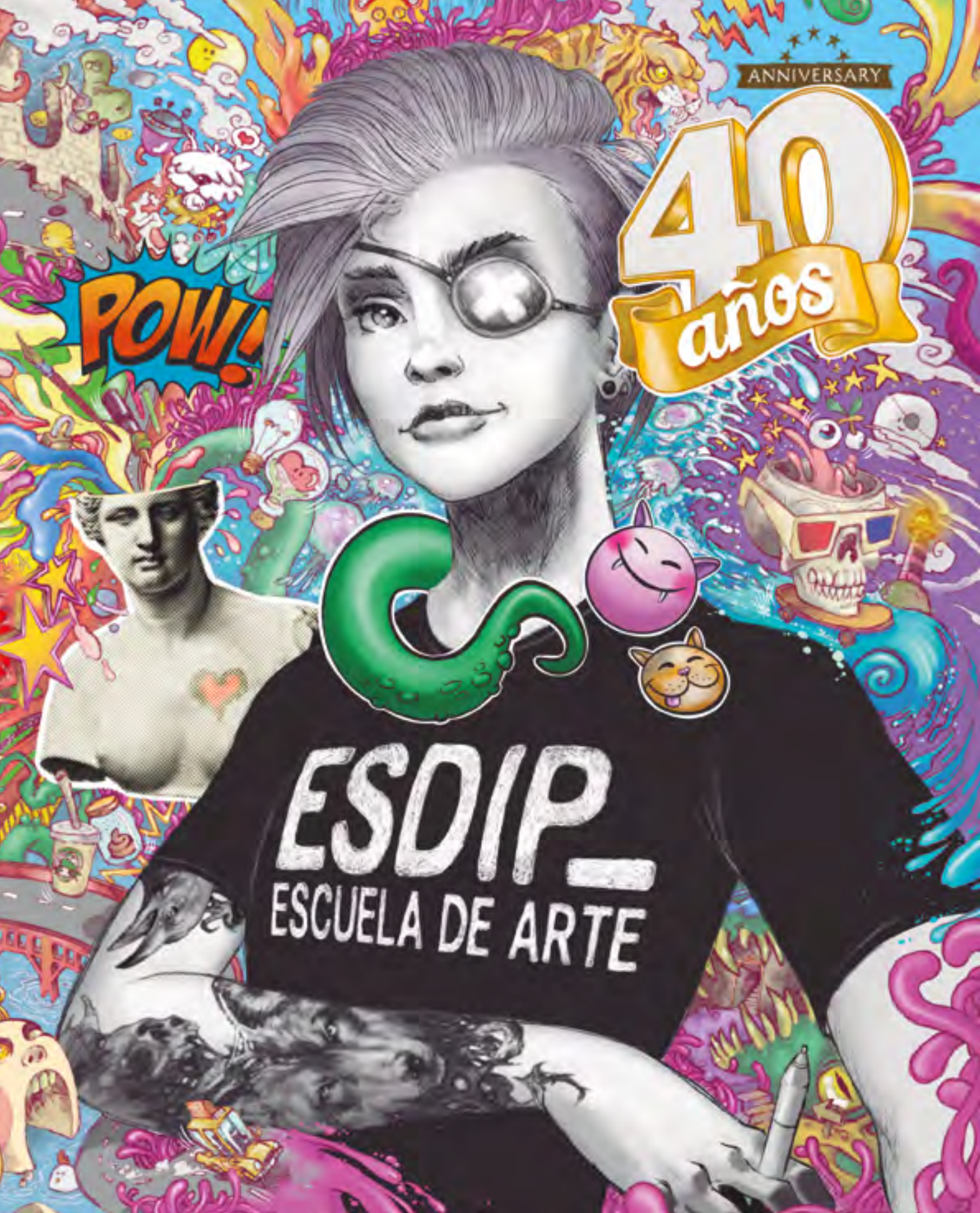
ANNIVERSARY

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



¡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



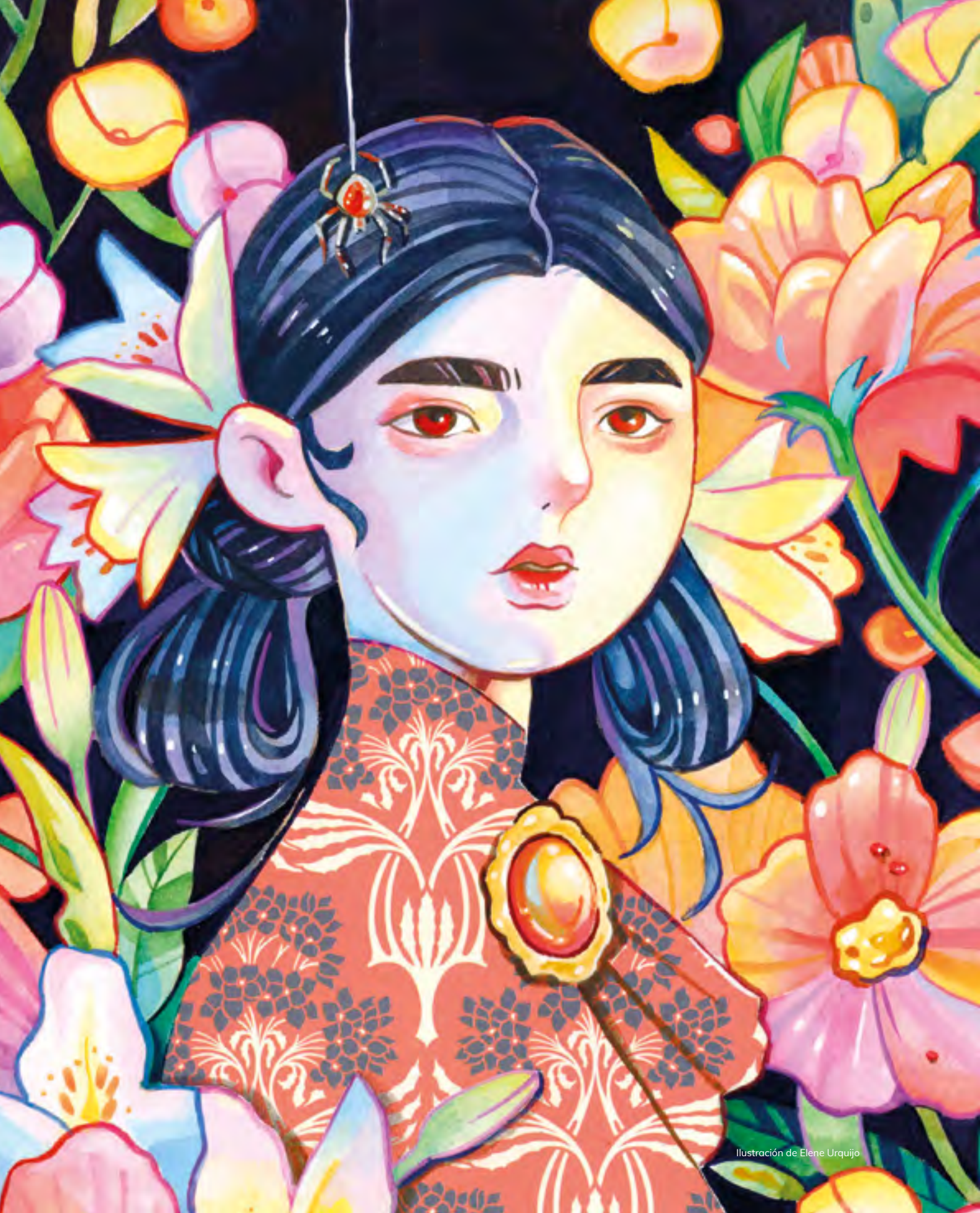
HAZ DE TU PASIÓN TU PRO- FESIÓN

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:**





ILUS TRACION EDITORIAL

DURACIÓN:

1 año, 370 horas lectivas
más 200 horas de prácticas
libres

CURSO ACADÉMICO:

De octubre a julio

TITULACIÓN PRIVADA:

Ilustrador/a Editorial

HORARIOS:

De lunes a viernes en uno
de estos horarios: mañanas:
9:00-11:00 ó 11:00-13:00,
tardes: 16:00-18:00 ó
18:00-20:00

PRECIO:

5.150€ (matrícula incluida)

OPCIONES DE PAGO:

- › Pago único con el 3%
de descuento: 4.995,5€
- › Precio fraccionado:
Matrícula: 900€
Mensualidad: 425€

Estos precios incluyen los
materiales para los ejerci-
cios realizados en el Centro
en la modalidad Presencial.



OBJETIVO

Recibirás los conocimientos necesarios para la elaboración de diversas técnicas de representación gráfica, tradicionales y digitales, y su óptimo tratamiento. Fomentaremos la creación de un lenguaje visual personal y efectivo tanto a nivel artístico como funcional, capaz de resolver las diversas necesidades y situaciones del entorno editorial en todas sus variantes.

Mediante ejercicios prácticos reales, desarrollarás y experimentarás los procesos para crear imágenes, desde el concepto transmitido por el cliente hasta la interpretación y acabado más adecuados para dar con una solución creativa y eficaz.

GÉNEROS Y ESTILOS

- › El libro ilustrado
- › El cuento infantil
- › La ilustración de prensa
- › El humor gráfico
- › Proyecto editorial
- › Ilustración fantástica

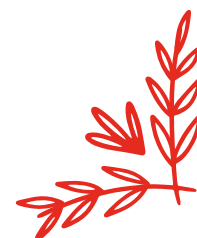
TÉCNICAS

- › Acuarelas
- › Aguadas
- › Grafito
- › Acrílicos
- › Tinta
- › Lápices de color
- › Gouache



La ilustración editorial es una de las experiencias más fascinantes a las que puede enfrentarse un artista gráfico. Desde su mesa de trabajo, el ilustrador interpreta el contenido de un texto, una historia, una noticia y lo refleja en imágenes. Un sencillo dibujo o una compleja ilustración; cualquier estilo puede ser válido para difundir y comunicar una idea.

Ahora, más que nunca, público y editores reclaman soluciones gráficas personales y únicas que se alejen de lo estandarizado, propuestas con identidad y calidad para un sector en constante cambio y evolución



ILUSTRACION EDITORIAL

PROGRAMA DEL CURSO

CREACIÓN DE PERSONAJES I

- › La figura humana: construcción y encaje.
- › Construcción de cabezas y rasgos faciales. etnias.
- › Dibujo de manos y pies.
- › Expresiones faciales.
- › Diseño de vestuario: pliegues y texturas.
- › Personajes en diferentes estilos.
- › Personajes de distintas edades.
- › Expresión corporal (Acting).
- › Construcción de fondos y perspectiva.
- › Tinta 1: línea y fundamentos de entintado.
- › Tinta 2: luces, sombras y volumen.
- › Ilustración de cuento: composición y texturas.
- › Tinta 3: efectos especiales.
- › Diseño de personajes a partir de formas simples.
- › Estudio y desarrollo visual de personajes.
- › Estudio de anatomía, texturas y locomoción en animales.
- › Humanización de animales y furros.
- › Humanización de objetos.
- › Cómo hacer caricaturas.
- › Valoración final personalizada.

TÉCNICAS DE COLOR

- › **Iluminación y volumen**
 - Ejecución y estudio de formas geométricas objetos y personajes. Lapicero y acuarela
- › **Texturas I**
 - Experimentación con elementos
- › **Círculo cromático y teoría del color**
 - Matices, analogías, pureza, etc.
- › **Texturas II**
 - Hojas y elementos naturales
- › **Texturas III**
 - Rocas, árboles y efectos
- › **Paisajes**
 - Acuarela y acrílico (transición)
 - Emociones y sensaciones
 - Profundidad de imagen
 - Nubes y efectos lumínicos, iluminación focalizada · Definición y *sfumato*
 - Ordenamiento de colores y tonos. Grisallas
 - Estudio de artistas clásicos y actuales
 - Realización de ilustraciones completas
- › **Animales personificados**
 - Teoría y práctica
- › **Album ilustrado**
 - Teoría y práctica
- › **Letra capitular**
 - Ejercicio práctico acrílico/acuarela
 - Tipografía creativa y aplicación a la ilustración contemporánea
- › **La portada**
 - Estudio editorial
 - El retrato, tonos de piel, expresiones faciales, cabello, etc.
- › **Interpretación texto formato limitado**
 - Estudio de diseño, encaje, composición, boceto
- › **Portada infantil/juvenil** (clásicos)
 - Síntesis gráfica, adaptación de formatos.
 - Realización práctica
- › **Trabajo final**
 - Técnicas mixtas. Desarrollo y resolución de proyecto

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

PHOTOSHOP

- › Presentación del programa y conocimiento de las 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
- › 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, etc.)

**¿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