



ESDIP

ESCUELA DE ARTE

SOBRE 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.

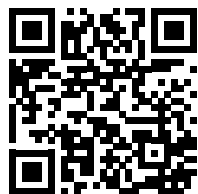
Nuestro objetivo es ofrecer la mejor formación en profesiones artísticas dando a nuestros estudiantes los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, etc. Para ello disponemos, además 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 estudiantes.

NUESTROS PROFES

Nuestro equipo educativo se compone de artistas dedicados al trabajo creativo y a la enseñanza, los cuales comparten diariamente con nuestros estudiantes 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 nuestro alumnado.



CONOCE A
NUESTROS
PROFES



NUESTROS CENTROS

La Escuela se compone de tres centros educativos situados en:

Calle Santa Engracia, 122
(metro Ríos Rosas)
28003 Madrid

Calle Magallanes, 25
(metro Quevedo)
28015 Madrid

Calle Joaquín María López, 5
(metro Islas Filipinas o Canal)
28015 Madrid

¡CONOCE LA
ESCUELA!
Escanea y disfruta
de tu primer día.



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

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

CAMPOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL

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, tatuajes, modelado 3D, grabados, etc, propuestas personales o por encargo de otros como editoriales, prensa, publicidad, cine, videojuegos, teatro, televisión, Apps, Internet, etc.

Las nuevas tecnologías y los sistemas de comunicación como las redes sociales, llevan abriendo desde hace años vías para transmitir nuestro trabajo a cualquier parte del mundo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las ofertas y posibilidades laborales.



Ilustración de Max Hierro

BOLSA DE EMPLEO

Empresas de todos los sectores se ponen en contacto con nosotros para poder colaborar con nuestros estudiantes, 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.



Alumnos en la productora de animación de ESDIP

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, la producción 2D y 3D, incluso el mundo del marketing, la comunicación y la publicidad.

Nuestros estudiantes 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 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 estudiantes, como por ejemplo en la conocida *Cleo y Cuquin* (Ánima Estudios) o *Hero Dad* (Wise Blue 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. Actualmente, en España, se generan 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 estudiantes 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 CÓMICS



CONCEPT ARTIST
E ILUSTRADOR

SOFTWARE Y RECURSOS:





¡JORNADAS
LABORALES!

FORMACIÓN LABORAL

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 estudiantes 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.



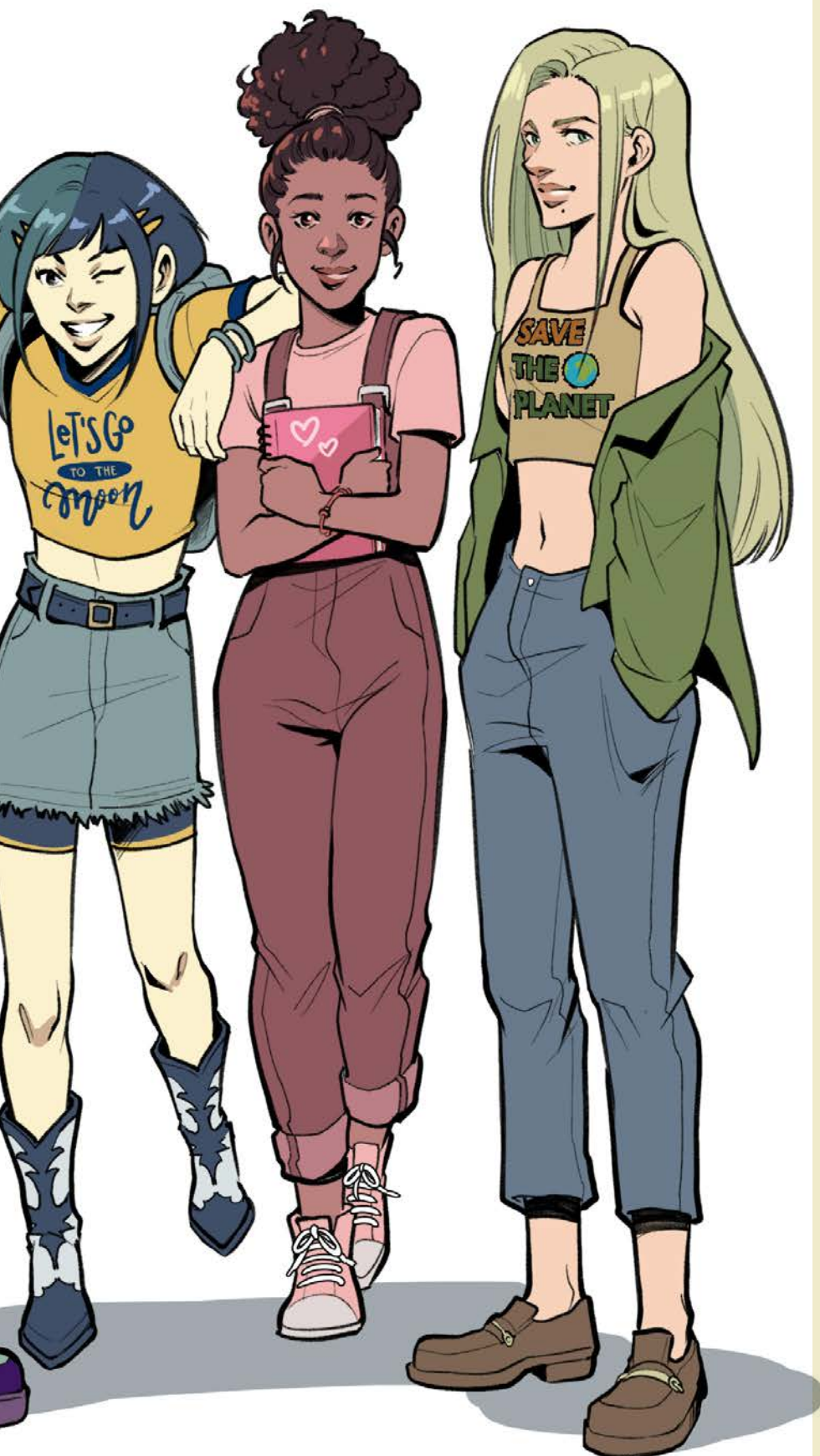


Ilustración de Belén Culebras

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 nuestro alumnado.

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

Conferencia
DISEÑA TU
PORTFOLIO



CREACIÓN ARTÍSTICA GRÁFICA Y DIGITAL

PRECIO

7.950€ (precio anual con matrícula incluida)

OPCIONES DE PAGO

- › Pago único (3% de descuento):
7.711,50€ por año
- › Precio fraccionado:
Matrícula: 1.250€
Mensualidad: 670€

Para los años 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.



26. 02. 24



DURACIÓN

3 años, 2.220 horas.
740 horas lectivas más 280 de
prácticas libres por año.
(Más de 1.000 horas anuales)

CURSO

ACADÉMICO

De octubre a julio

HORARIOS

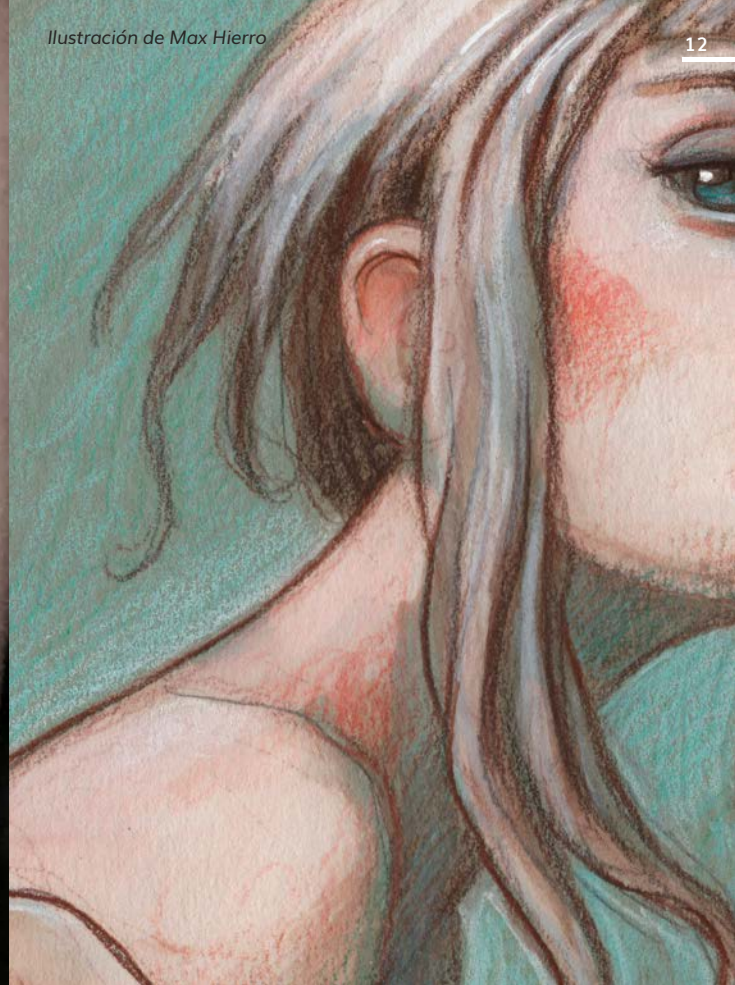
De lunes a viernes en
uno de estos horarios:
09:00-13:00
16:00-20:00

TITULACIÓN

Titulación privada en
Creación Gráfica y Digital



Tatuaje de José Prieto



Es, este curso, la diplomatura artística más completa que se puede encontrar en la educación española. Un curso con todas las especialidades gráficas para convertirte en un dibujante y creativo multidisciplinar y, por tanto, con posibilidades laborales más amplias.

Este curso te capacitará para realizar trabajos gráficos en todos los campos o empresas que necesiten imágenes de alto contenido creativo: cine, televisión, prensa, editoriales, Internet, agencias publicitarias, estudios comerciales, departamentos artísticos en instituciones oficiales, empresas multimedia, otros negocios creativos artísticos, etc.

Adquirirás el criterio y el conocimiento suficiente para decidir la especialidad gráfica que más se adapte a tus cualidades. Y podrás organizar, si es tu objetivo, un estudio creativo independiente que preste servicios a otras empresas.

**SOFTWARE**

- › Adobe Photoshop
- › Clip Studio
- › ZBrush



Imagen de Laura Barahona



Portada del videojuego "Everdark" realizado por nuestros alumnos

MÓDULOS:

1^{er} AÑO

- › Creación de personajes I
- › Anatomía y dibujo del natural I
- › Escultura
- › Ilustración digital I (Photoshop/Clip Studio)
- › Ilustración I
- › Teoría y práctica de animación I
- › Guion

2º AÑO

- › Creación de personajes II
- › Anatomía y dibujo del natural II
- › Ilustración II
- › Modelado y pintura digital (ZBrush)
- › Narrativa visual/Storyboard

En este año, además, podrás elegir entre:

- › Narrativa y técnica de cómic I
- › Teoría y práctica de animación II



3^{er} AÑO

Aquí también podrás elegir, dependiendo de tus gustos, tendencias artísticas o sectores profesionales:

BLOQUE A:

ILUSTRACIÓN DIGITAL + CÓMIC II Y TÉCNICAS AVANZADAS DE ILUSTRACIÓN

- › Ilustración digital II (Photoshop II)
- › Anatomía y dibujo del natural III
- › Narrativa y técnica de cómic II
- › Técnicas avanzadas de ilustración

› **BLOQUE B:**

ILUSTRACIÓN DIGITAL + PRODUCCIÓN DE CINE DE ANIMACIÓN 2D

- › Ilustración digital II (Photoshop II)
- › Anatomía y dibujo del natural III
- › Realización de películas de animación y prácticas en nuestra productora

BLOQUE C:

COMPLETO TATTOO ARTIST

- › Técnica de tatuaje
- › Técnicas de dibujo y color
- › Seminarios y prácticas
- › Retrato y anatomía
- › Color digital (Procreate)
- › Higiénico Sanitario

› **BLOQUE D:**

DISEÑO GRÁFICO + DISEÑO WEB

- › Diseño vectorial y branding (Adobe Illustrator)
- › Diseño en movimiento e interactividad (Adobe Animate)
- › Manipulación y retoque publicitario (Adobe Photoshop)
- › Diseño web (Adobe Dreamweaver y Adobe XD)
- › Maquetación y diseño editorial (Adobe InDesign)
- › Historia y fundamentos del diseño gráfico
- › Fundamentos del diseño
- › Historia y evolución del diseño
- › Motion Graphics (After Effects)



PROGRAMA DEL CURSO

PRIMER AÑO

ANATOMÍA 1º

- › 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

ANIMACIÓN

- › La magia de las imágenes en movimiento e introducción a Toon Boom
- › *Timing y spacing*
- › Arcos y ritmo en la animación
- › *Squash and stretch*
- › Anticipación
- › Animación directa y pose a pose
- › Exageración
- › Animación en ciclos. La onda
- › *Follow trough and overlap*
- › Intercalación, *clean up* y color
- › *Smear* y multimagén

- › Las leyes universales del movimiento de Newton
- › La videoreferencia
- › Caminata básica bípedo
- › Proyecto final

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › 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

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

ILUSTRACIÓN

- › Círculo cromático y teoría del color: matices, analogías, pureza, etc.
- › Gammas cromáticas: experimentación y búsqueda de colores y gamas armónicas
- › Iluminación y volumen: ejecución y estudio de formas geométricas, objetos y personajes. Lapicero y acuarela
- › Gammas Cromáticas II: Creación de láminas monocromas con objetos sencillos
- › Texturas I: Elementos silvestres a la acuarela
- › Texturas II: Rocas, árboles y efectos
- › Personajes I: Rostro/busto. Iluminaciones. Acuarela
- › Personajes II: Ropajes. Acuarela
- › Paisajes I: Color y temperatura. Acuarela
 - › Emociones y sensaciones, Profundidad de imagen, nubes y efectos lumínicos, iluminación focalizada.
 - › Definición y *sfumato*
- › Lapicero de color. Animales personificados
- › Letra capitular: teoría del acrílico
- › Paisaje II. Acrílico. Ser de bosque
- › La portada ficticia. Retrato al acrílico. tonos de piel, expresiones faciales, cabello, etc.
- › Portada infantil/juvenil (cuentos clásicos)
- › Interpretación de texto en formato limitado: estudio de diseño, encaje, composición, boceto

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
- › 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

ANIMACIÓN

- › Presentación del curso, dibujo sólido
- › Ciclo de caminar: cuadrúpedos
- › Efectos especiales: rayo, fuego, humo, agua
- › Intercalación, *clean up*, color
- › *Body mechanics*: fuerza y peso
- › *Layout*: ascensor
- › *Acting 1*: ascensor
- › *Acting 2*: sopa
- › *Acting 3*: alarma
- › *Acting 4: lipsync*. Examen teórico
- › Entrega de notas y fin de curso

CÓMIC

- › Diseño de personajes
 - › Presentación curso y programa
 - › Diseño personajes general
 - › Diseño personajes cómic
 - › Bibliografía
- › Página 01. Planos
 - › *Storyboard*
 - › Tipos de planos
 - › Composición
 - › Viñetas siempre funcionan
- › Página 02. Diálogo
 - › Texto e imagen
 - › Bocadillo como voz
 - › Conversación
 - › Lectura
- › Página 03. *Flashback*
 - › Diferenciar presente y pasado
 - › Autores 01 (biblioteca): Jorge González, Javi Rey, Manuel Fior
 - › Planos según ángulo de la cámara
 - › Autores 02 (tinta) Roger, Tocchini, Risso
- › Página 04. *Splash*
 - › *Focus panel* (viñeta principal)
 - › Ejemplos *splash*
 - › La tinta en tres partes: línea, mancha, trama

- › Tinta 02, materiales de entintado de página
- › Página 05. Acción
 - › La acción a través de sus autores
 - › Referencia de la realidad
 - › Onomatopeyas
 - › Líneas cinéticas, acción
- › Página 06. Ambiente
 - › Uso ambientación por diversos autores
 - › Trucos y consejos para la perspectiva en cómic
 - › Perspectiva *sketchup*
 - › Perspectiva Clip Studio
- › Página 07. Temporizadores
 - › Temporizadores: usos y tipos
 - › Clip Studio (introducción)
 - › Autores que usan temporizadores
 - › Concurso de cómic de ESDIP
- › Página 08. Ritmo y tensión
 - › Las viñetas y el ritmo de la página
 - › Autores 03: Fert, Bézian, Picault, Collignon
 - › Viñeta como elemento del lenguaje
 - › Autoras de tebeos
- › Página 09. Portada
 - › Portadistas
 - › Portadas de cómic
 - › Tópicos y premios
 - › Carteles de películas

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › Versionar personajes en estilo *cartoon*
- › Diseño de *props*: vestuario y ambientación
- › Diseño de personajes en grupo
- › Creación de fondos interiores
- › Personajes en poses de acción
- › Fondos exteriores naturales y urbanos
- › Tinta 1: ilustración estilo *noir*
- › Diseño de robots y personajes mecánicos
- › Tinta 2: tramado e ilustración histórica y realista
- › Personajes entrelazados y monturas
- › Tinta 3: criaturas fantásticas
- › *Crossover*: reinterpretación de personajes
- › Reflejos y visión espacial
- › Ilustración estilo *pin-up*
- › Ilustración isométrica
- › Diseño de vehículos y naves
- › Valoración final personalizada

ILUSTRACIÓN

- › Psicología del color
 - › Contextos y aplicación. Teoría y práctica con acrílico
 - › Iluminaciones complejas, pliegues, arrugas, expresiones y sentimientos.
 - › Diferencia cromática
- › Composición narrativa. *Storyboard*: Lenguaje narrativo, tipos de planos, composición, punto focal, realización de ejercicios prácticos
- › Iluminación dramática. Comportamiento de la luz unifocal sobre un personaje/busto. Volúmenes, luces reflejas y entornos tenebrosos. Estudio y práctica del volumen utilizando diversos tipos de luz focal.
- › Composición tríplica. Realización de una ilustración que funcione en tres secciones.
- › Diseño e ilustración para carta de juego de mesa de estética fantástica y onírica.
- › Retratos étnicos. Composición de busto de personaje con vestimenta recargada, ya sean de tribus existentes o fantásticas e inventadas
- › Composición dinámica. Ilustración en formato horizontal haciendo hincapié en la línea de acción y dinamismo de los personajes o elementos que aparezcan.
- › Texturas metálicas: Creación de una ilustración representando texturas metálicas, oxidadas, cromadas y bruñidas.
- › Cartel para evento cultural: Ilustración con composición simplificada para que todos sus elementos sean legibles y donde se pueda incluir el título del evento.
- › Fondo marino: comportamiento de la luz según profundidad vertical, perspectiva, movimiento, tonos
- › *Crossover*: Representación de un cuadro clásico sustituyendo sus elementos por personajes contemporáneos que aparecen en series, videojuegos, cómics, etc.

ZBRUSH

- › Interfaz de ZBrush (herramientas y atajos del teclado)
- › Técnicas de escultura digital y sus pinceles
- › Extracción de piezas adicionales
- › Métodos de organización de SubTools
- › Modelado orgánico utilizando Dynamesh y Sculpttris Pro
- › Cómo afrontar una escultura digital en todas sus fases
- › Diferencias entre High Poly y Low Poly
- › Topología
- › Subdivisiones y su correcta utilización
- › Utilización de Alphas para detallar el modelo
- › Métodos de creación de pelo
- › Modelado poligonal en ZBrush con ZModeler
- › Simulación de tela para escultura digital
- › Color mediante Polypaint
- › Materiales
- › Retopología automática con ZRemesher
- › ZSpheres
- › Posar un modelo
- › Luces y render BPR
- › Postproducción y composición de los pases de render

TERCER AÑO

BLOQUE A

ILUSTRACIÓN DIGITAL + CÓMIC II Y TÉCNICAS AVANZADAS DE ILUSTRACIÓN ANATOMÍA

- › Revisión de conceptos: ejes, proporción, equilibrio, triangulación, etc.
- › Desarrollo de un lenguaje visual propio
- › Introducción a materiales alternativos y técnicas no convencionales
- › Estudio avanzado de valoración tonal
- › Estudio avanzado del movimiento
- › Retentiva visual y análisis del gesto
- › Nociones avanzadas del entramado
- › Estudio avanzado de anatomía
- › Realización de écorché anatómico

- › Revisión de estructuras anatómicas de abdomen, pecho, torso, espalda, extremidades superiores e inferiores
- › Realización de poses de larga duración
- › Teoría del comportamiento de la luz
- › El retrato: facciones, estudio de la forma y acabado

CÓMIC

- › Introducción. Presentación de ejercicio
- › Diseño personajes
- › *Storyboard*. Teoría: Storyboard en cómic/planos
- › Lápiz / teoría: Narración y recursos. Resumen de cómic
- › Tinta / teoría: Entintado, materiales, tipos de papeles, entintado digital
- › Color / teoría: Color narrativo
- › Presentación ejercicio: Americano/europeo
- › Story página / teoría: Historia del cómic americano
- › Lápiz / teoría: Anatomía de superhéroes, narración americana
- › Tinta página / teoría: Escenarios, introducción al *SketchUp*
- › Color página / teoría: *Color key* para cómic
- › Story página / teoría: Historia del cómic europeo
- › Lápiz página / teoría: Documentación. Narración europea
- › Tinta página / teoría: Acabados y estilos en el cómic europeo
- › Color página / teoría: métodos para acelerar proceso color digital
- › Presentación ejercicio: Proyecto final. Guión, ideas
- › Story página / teoría: Guión género
- › Lápiz página / teoría: Guión, escenas y estructura
- › Tinta página / teoría: Guión escaleta
- › Color página / teoría: Guión referencias y autores: Truby, McKee, etc.
- › Story página / teoría: Guión formato
- › Lápiz página / teoría: Sinopsis
- › Tinta página / teoría: Estructura de un álbum de 46 páginas y serie
- › Color página / teoría: Narración, estructura de página, páginas enfrentadas

- › Story página / teoría: Formatos serie, one-shot, novela gráfica
- › Lápiz página / teoría: Diseños de personajes, sí y diseño de personajes, no
- › Tinta página / teoría: Color narrativo II, valor y sentido del color
- › Color página / teoría: Preparar archivos para imprenta
- › Story página / teoría: Autores de cómic e ilustración
- › Lápiz página / teoría: Concursos de cómic
- › Tinta página / teoría: Autores de cómic e ilustración
- › Color página / teoría: Promoción
- › Story página / teoría: Autores de cómic e ilustración
- › Lápiz página / teoría: Editoriales españolas
- › Tinta página / teoría: Editoriales europeas y americanas
- › Color página / teoría: Autoedición, *crowdfunding*, *webcomic*
- › Story página / teoría: Autores/as cómic e ilustración
- › Lápiz página / teoría: Agencias de ilustración y cómic
- › Tinta página / teoría: Contratos
- › Color página / teoría: Entrega final

ILUSTRACIÓN

El objetivo en este curso es guiar al alumno para completar su desarrollo artístico y servirle de aprendizaje para desenvolverse de manera efectiva y competente en el sector de la ilustración profesional.

Todos los ejercicios y prácticas de clase serán desarrollados según conceptos, proyectos y propuestas de trabajo reales.

- › Narración en la ilustración por planos
 - › Representación de personajes
 - › Creación de fondos
 - › Efecto del contraste
 - › Aplicaciones prácticas
- › Definición del Proyecto
 - › Tipo de proyecto
- › Aspectos a considerar: estilo, temática, presentación

- › Uso de la lejía en ilustración
 - › Técnica de aclarado sobre papel entonado
 - › Aplicación práctica con otros medios
- › Definición de las características del proyecto
 - › Público objetivo
 - › Edad y demografía
 - › Tipo de proyecto
 - › Mensaje e intencionalidad
- › Tenebrismo y el estudio de la iluminación
 - › Estudio de la iluminación en el retrato
 - › Técnica de grisalla
 - › Contexto teórico y autores contemporáneos
- › Gestión del tiempo en la ilustración
 - › Planificación temporal
 - › Agenda y cronograma
 - › Realismo en la gestión del tiempo
- › Saturación y fondos
 - › Estudio de estilos artísticos
 - › Contraste de colores
 - › Composición formal
 - › Narrativa visual
- › Planteamiento estético
 - › Definición de estética
 - › Búsqueda de referencias: autores/as, trajes, modas, medios visuales
- › Bocetos y *storyboard*
 - › Desarrollo de ideas visuales (personajes, objetos, escenarios)
 - › Realización del *storyboard* o planificación de páginas
- › Segundo trimestre: revisión y ejecución del proyecto
 - › Semana 13: Revisión post descanso navideño
 - › Semana 14: Creación de la escena
 - › Semana 17: Recursos de composición narrativa
- › Técnicas de ilustración específicas
 - › Semana 21: Lapiceros grasos
 - › Semana 22: Polvo de grafito y grafito acuarelable
- › Técnicas auxiliares
 - › Espátula
 - › Acetato
 - › Collage

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- › La línea
- › Diseño de personajes (desarrollo, concepto, silueta, variaciones, etc.)
- › *Model sheet (line-up* y maquetación)
- › Tinta y color plano
- › Prácticas de iluminación
- › Grisallas complejas
- › *Thumbnails* (uso y aplicación)
- › *Concept art* para el diseño de personajes
- › *Concept art* para fondos y escenarios
- › Retrato pictórico (hiperrealista)
- › Aplicación de volumen al color I (*urban sketch*)
- › Ejercicio concreto (*character design references*)
- › Prácticas con frame de animación (volumen y tridimensionalidad)
- › Uso del color en grisallas
- › Aplicación de volumen al color II (fotografía)
- › *Sketch* a partir de referencias
- › Ejercicios prácticos (interpretaciones de la realidad)
- › Fondos y escenarios
- › Aplicación de un estilo concreto según el medio (videojuegos)
- › Diseño de vestuario y *props*
- › *Splash Art* (FX)
- › Diseños de personajes (animales/humanizados)
- › Creación de portfolio (planificación, referencias, estudio de color, desarrollo de concepto)
- › Desarrollo de proyecto (producción completa)
- › Valoración final

BLOQUE B

ILUSTRACIÓN DIGITAL + PRODUCCIÓN DE CINE DE ANIMACIÓN 2D

ANATOMÍA

- › Recuperación de conceptos: ejes, proporción, equilibrio, triangulación, etc.
- › Estudio avanzado del movimiento y gesto
- › Retentiva visual y análisis del gesto
- › Nociones avanzadas del entramado

- › Estudio avanzado de anatomía I
- › Torso abdomen, torso espalda, extremidades superiores e inferiores
- › Estudio avanzado de valoración tonal
- › Teoría del comportamiento de la luz
- › Contraposto (masculino/femenino)
- › Estudio avanzado de anatomía II
- › Écorché. Musculatura y volúmenes
- › El retrato I: Facciones, estudio de la forma, encaje y líneas de contorno
- › El retrato II: Aplicación de valores tonales
- › Introducción a técnicas no convencionales
- › Proyecto final

- › Ejercicios prácticos (interpretaciones de la realidad)
- › Fondos y escenarios
- › Aplicación de un estilo concreto según el medio (videojuegos)
- › Diseño de vestuario y props
- › *Splash Art* (FX)
- › Diseños de personajes (animales/humanizados)
- › Creación de portfolio (planificación, referencias, estudio de color, desarrollo de concepto)
- › La portada
- › La ilustración vectorial con Adobe Illustrator

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.

BLOQUE C

COMPLETO TATTOO ARTIST

ANATOMÍA

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- › La línea
- › Diseño de personajes (desarrollo, concepto, silueta, variaciones, etc)
- › *Model sheet* (*line-up* y maquetación)
- › Tinta y color plano
- › Prácticas de iluminación
- › Grisallas complejas
- › *Thumbnails* (uso y aplicación)
- › *Concept art* para el diseño de personajes
- › *Concept art* para fondos y escenarios
- › Retrato pictórico (hiperrealista)
- › Aplicación de volumen al color I (*urban sketch*)
- › Ejercicio concreto (character design references)
- › Prácticas con *frame* de animación (volumen y tridimensionalidad)
- › Uso del color en grisallas
- › Aplicación de volumen al color II (fotografía)
- › *Sketch* a partir de referencias

- › Encaje de la figura humana: medición, proporciones y perspectiva
- › Trabajo con modelo del natural
- › Estructuras anatómicas del cuerpo y encaje constructivo
- › El comportamiento de las sombras, la luz y su uso en el dibujo
- › Estudio avanzado de valoración tonal
- › Estudio de las estructuras óseas y musculares del cuerpo y su representación:
 - › Torso completo
 - › Espalda
 - › Extremidades superiores
 - › Extremidades inferiores
 - › Anatomía de cráneo y cuello
 - › Aprendizaje acerca de las áreas subcutáneas del cuerpo
- › Retrato: teoría y práctica
- › Estudio del rostro por facciones: labios, nariz, orejas, ojos, etc.
- › *Placement*: Comportamiento y adaptación del dibujo al cuerpo humano. Composición adaptada a la anatomía
- › Anatomía comparada de mamíferos (felinos, cánidos, cérvidos, etc.)
- › Botánica (estudio de elementos los motivos más recurrentes en el tatuaje)
- › Acabado y texturas de distintos materiales
- › Referentes artísticos aplicados al tatuaje

DIBUJO Y COLOR - TATTOO

- › Búsqueda del estilo propio. Exploración y desarrollo de un estilo personal
- › Presentación y conocimientos de estilos característicos del diseño de tatuajes
- › Técnicas para realizar piezas *old school* como puñales, flores, rostros, entre otros
- › Creación de diseños *blackwork*: cuervos, serpientes, antorchas, piezas óseas, etc.
- › Realización de piezas con estilo japonés: rana y carpas, felinos, samuráis, etc.
- › Elaboración de piezas neotradicionales que incluyen vegetación, boxeadores, murciélagos, demonios y rostros
- › Conocimiento y uso de técnicas tradicionales de color. Teoría del color y aplicación
- › El color digital con iPad (Procreate)
- › Interfaz, herramientas básicas y entintado
- › Características y realización de piezas *new school* y neo japonés: animales humanizados, folklore japonés, *Yōkai*, dragones, etc.
- › El tatuaje ilustrativo: diseño conceptual, humanos y animales, dioses y mitos, etc.
- › *Bodysuit*: técnicas de línea y entintado, junto con acabado y presentación
- › Preparación y realización de proyectos propios
- › Valoración final. Evaluación de los conocimientos y habilidades adquiridas.

TÉCNICA DE TATUAJE (SEMINARIO)

En este módulo alternaremos las teorías y prácticas (estilos tradicionales y comerciales) con seminarios de tatuaje en vivo. Es fundamental que un tatuador con experiencia pueda explicarnos y ayudarnos con cualquier duda que pueda surgir en nuestro proceso de aprendizaje. En estos seminarios podremos observar, en directo, cómo se realiza la preparación de materiales, los procesos y protocolos higiénicos y la realización del tatuaje sobre la piel del cliente.

Higiénico sanitario: El Decreto 35/2005, de 10 de marzo, del Consejo de Gobierno, establece y regula las normas de obligado cumplimiento que se deben de tener en cuenta antes de

poder dedicarnos profesionalmente a la realización de tatuajes, micropigmentación, perforación cutánea (*piercing*) u otras similares de adorno corporal. Esta titulación homologada está incluida dentro del curso, y su obtención es indispensable para poder realizar prácticas reales en nuestro estudio.

TÉCNICAS DE TATUAJE

- › Presentación, normas y materiales
- › Protocolos de atención a clientes
- › Tipos y calibrado de diferentes tipos de máquinas
- › Uso y tipos de agujas
- › La línea y el relleno
- › Conocimiento de artistas y referentes
- › Teoría y prácticas concretas en estilo tradicional
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *blackwork*
- › Búsqueda y aplicación del estilo personal
- › Aplicación de degradados y texturas
- › Organización de tiempos (antes y durante el tatuaje)
- › Aplicación y uso de sombras, sombras degradadas, raspados y puntillismo
- › Teoría y prácticas concretas en estilo realista
- › Teoría y prácticas concretas en estilo tradicional japonés
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *custom*. Artistas y referentes
- › El color en el tatuaje y su correcta aplicación
- › Teoría y prácticas concretas en estilo geométrico y *fine line*
- › Teoría y prácticas concretas en estilo neotradicional
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *new school* y neo japonés
- › Diseño de fondos según estilo. El trabajo *freehand*
- › Retrato humano: técnicas y estilo adecuado
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *watercolor*
- › Realización de proyectos reales (simulación y trato con cliente)
- › Objetivos y fines comerciales: *guest artist*, RR.SS, etc

BLOQUE D

DISEÑO GRÁFICO + DISEÑO WEB

ADOBE ANIMATE

- › Animate: presentación y herramientas
- › Gestión de las imágenes: vectorización
- › La línea de tiempo y los fotogramas
- › Introducción a la animación
- › Los principios de la animación clásica
- › Las leyes físicas de la animación
- › El *timing*, la goma, la anticipación
- › El peso, los arcos en la animación, el *take*
- › La animación secundaria: el *overlap*
- › Los símbolos: tipos y usos
- › El color y otros paneles
- › La animación y Adobe Animate
- › Los movimientos de cámara y la planificación
- › Ciclos: caminar y correr, altar, volar, agacharse
- › Coger objetos. Efectos especiales
- › El sonido en Animate
- › El vídeo y las rotoscopias en Animate
- › La interactividad

ADOBE PHOTOSHOP

- › Presentación y especificaciones
- › Herramientas:
 - › Selección
 - › Recorte y de medición
 - › Retoque
 - › Dibujo/pintura
 - › Vectoriales
 - › Navegación
 - › Texto
 - › Color
- › Menú edición
- › Las capas
- › Los canales
- › Los objetos inteligentes
- › Los filtros
- › La animación
- › Anexo: filtro licuar, acciones y prácticas especiales

- › Introducción a Adobe Illustrator
- › Herramientas:
 - › Selección
 - › Dibujo/pintura/trazados
 - › Texto
 - › Reforma
- El color: herramientas y paneles
- › Las capas, panel apariencia, estilos gráficos
- › Máscaras
- › Calco interactivo
- › Rellenos con motivos: patrones
- › Los efectos en Illustrator
- › Los símbolos
- › La exportación y el arte final en Illustrator

ADOBE INDESIGN

- › Presentación del programa, usos, espacio de trabajo y herramientas. Preparación de un nuevo documento
- › Herramientas de selección
- › Herramientas de dibujo
- › Herramientas y panel texto
- › Los marcos
- › Herramientas de transformación
- › Herramientas de navegación, medición y color
- › Las imágenes en InDesign
- › El color, las capas, los efectos y modos de fusión
- › Interactividad y dinamismo
- › Exportación y preparación de AF para imprenta
- › El diseño editorial: partes del libro

WEB: ADOBE DREAMWEAVER

- › Introducción al diseño web: historia y evolución. Fase de preproducción web, la importancia del *briefing*
- › Introducción a DW: espacio de trabajo, gestión de un sitio web, paneles principales y usos
- › El lenguaje XHTML
- › Introducción. Las CSS

- › Características
- › Partes del documento, estructura
- › El *head*: *metas*, *title*, *style*, *script* y *link*
- › El *body*: texto, listas, los enlaces, los elementos visuales y audiovisuales, las galerías de imágenes básicas, la maquetación: tipos y semántica
- › Las CSS, hojas de estilos
- › Usos, proceso y aplicación
- › Sintaxis
- › Selectores básicos
- › Selectores avanzados
- › Pilares de las CSS
- › Propiedades más usadas: *position* y centrado de elementos, *float* y *clear*, *display*
- › La animación
- › Bordes y gradientes de color
- › Pseudoelementos y pseudoclasses
- › Tipos de diseño
- › Diseño Responsive
- › Tipos de menú de navegación
- › Las galerías de imágenes
- › Los *sliders*
- › Los formularios
- › La inserción de Animate en un HTML
- › WordPress
- › Subir a la web

WEB: ADOBE XD

- › Introducción: primeros pasos e interfaz
- › Herramientas
- › *Grids* y *Layouts*
- › *Responsive Design*
- › Prototipado
- › Animaciones
- › Compartir y exportar

ADOBE AFTER EFFECTS

- › Breve historia de los Motion Graphics: de los créditos animados a la publicidad en la calle
- › Introducción a After Effects: interfaz, capas, modos de fusión
- › Animación: claves, aceleraciones y frenadas. Estiramientos. Ritmo y peso.

- › Personaje animado: técnica *cut-out*. Rig con herramienta Posición de Marioneta.
- › Recortes por mates
- › Cámaras: Entorno tridimensional en After Effects. Multiplano
- › *Lettering*: Animaciones de letras predefinidas y personalizadas
- › Dibujo en After Effects: máscaras, trazados, rellenos. Deformadores y repetidores
- › Importación de trazados
- › Sonido en After Effects: Edición y sincronización. El sonido como deformador.
- › Salida: Exportación, formatos. Problemas de memoria

HISTORIA Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

- › Introducción al diseño gráfico
- › Orígenes del diseño gráfico
- › El diseño gráfico en el Renacimiento
- › El diseño gráfico en el siglo XVIII
- › La Revolución Industrial y el diseño gráfico
- › El diseño gráfico y el Art Nouveau
- › El diseño gráfico en las vanguardias
- › La Bauhaus: nuevo racionalismo en el diseño
- › La tipografía en la primera mitad del siglo XX
- › El diseño gráfico de los Estados Unidos en la primera mitad del siglo XX
- › La Escuela suiza: Estilo Tipográfico Internacional
- › La Escuela de Nueva York
- › Transición al postmodernismo: el diseño conceptual
- › El diseño postmoderno
- › La revolución digital y el diseño gráfico

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

- › Elementos básicos de la imagen
- › Principios generales de composición
- › Tipos y leyes de la composición
- › La Gestalt y el diseño
- › El diseño gráfico y las marcas
- › Tipografía: definición, familias y partes del tipo
- › La tipografía: antecedentes, nacimiento y evolución
- › La composición tipográfica y consejos de uso
- › El *lettering*, la caligrafía y la tipografía

HAZ DE TU PASIÓN TU PRO FESIÓN

ESDIP
ESCUELA DE ARTE

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España

E-mail: hola@esdip.com
Tel. +34 913 994 639
Web: esdip.com