

Diplomaturas

Creación artística, gráfica y digital

Diplomatura · 3 años · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres por año (más de 1000 horas anuales).

Curso académico: de octubre a julio.

Diplomatura: privada. Titulación: Creativo/a Gráfico/a y Digital.

Horarios: lunes a viernes, de 10-14 horas o de 16-20 horas.

Precio anual del curso con matrícula incluida: 7150 €.

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6.935,5€ por año escolar.

Precio fraccionado: matrícula: 1100 € / mensualidad: 605 €/mes.

Para los años 2º y 3º se incrementarán estos precios con el IPC.

Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro



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

El curso capacitará al alumno 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. Adquirirá el criterio y el conocimiento suficiente para decidir la especialidad gráfica que más se adapte a sus cualidades. Podrá organizar, si es su objetivo, un estudio creativo independiente que preste servicios a otras empresas.



Francisco Lobón

Especialidades gráficas:

- Dibujo profesional
- Concept Art
- Ilustración editorial
- Ilustración publicitaria
- Creación de personajes
- Cómic
- Dibujos animados
- Animación 3D
- Animación 2D
- Ilustración digital
- Escultura
- Técnicas de color


Software

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Clip Studio
- ZBrush
- 3D Maya

Primer año


Módulo 1
Creación de personajes I

En esta asignatura exploraremos los recursos y las estrategias utilizadas por los artistas profesionales para crear elementos, escenarios, personajes y dibujarlos con soltura y rapidez. Aprenderemos a utilizar toda nuestra imaginación para crear y resolver cualquier idea o desarrollo gráfico que queramos realizar.


Módulo 2
Anatomía y dibujo del natural I

El dibujo de la anatomía humana es imprescindible para dominar cualquier arte, ya sea clásico o digital. Trabajaremos esta especialidad apoyándonos en modelos de posado. Haremos especial empeño en la comprensión y aplicación de conceptos empleados en el análisis de la forma, la construcción, el encaje y el volumen.


Módulo 3
Escultura

Modelar figuras tridimensionales nos dará facilidad para representar dibujos sobre un papel, un lienzo o una pantalla de ordenador. Utilizaremos pasta de modelar, resinas y plastilinas profesionales.


Módulo 4
Adobe Photoshop I

Es el software imprescindible para cualquier creativo. Una aplicación informática para trabajar como si estuvieras delante de un lienzo, que te ayudará en la edición, el retoque y la pintura de imágenes.


Módulo 5
Ilustración I

Enfocaremos este módulo hacia la comunicación de ideas, explorando estrategias pictóricas y practicando distintas disciplinas y técnicas de la ilustración. Desde el lápiz, a la acuarela, pasando por el gouache, sepias, acrílicos y técnicas mixtas. Teoría del color y de la luz.


Módulo 6
Teoría y práctica de animación

Comenzaremos practicando las técnicas que nos llevarán a realizar películas de animación. Las mismas técnicas que se utilizan en la producción de videojuegos y largometrajes.



Jorge Sefy



Dioni Mora



Beatriz Suárez



Segundo año



Max Hierro



Módulo 1

Creación de personajes II

Con este módulo perfeccionaremos lo aprendido en el primer año explorando más posibilidades para diseñar a los protagonistas de nuestras creaciones. Aprenderemos la importancia del diseño de los objetos, accesorios y complementos. Realizaremos ejercicios prácticos que nos ayudarán a desarrollar todo nuestro potencial creativo.



Módulo 2

Anatomía y dibujo del natural II

Continuaremos progresando en nuestro conocimiento del dibujo anatómico ayudados de modelos de posado y estatuas clásicas. Este módulo ofrece un estudio a fondo de la figura y la anatomía, manteniendo siempre una sólida base artística.



Módulo 3

Ilustración II

Estudiaremos conceptos y procesos creativos a través de proyectos relacionados con el mundo editorial y la ilustración de libros, la ilustración técnica, publicitaria o educativa, donde el dibujo, la pintura y el diseño se conectan.



Módulo 4

ZBrush

Es un programa de diseño en 3D con técnicas exclusivas de dibujo pintura y escultura digital. Uno de los programas más utilizados en la industria cinematográfica y del entretenimiento.



Módulo 5

Narrativa y técnica de cómic I

Estudiaremos técnicas de narración visual para ilustradores, dibujantes de cómic, novelistas gráficos y dibujantes de storyboard. Crearemos narrativas y tramas originales, desarrollaremos personajes, experimentaremos con nuevas formas, estudiaremos a los maestros, crearemos nuestro propio trabajo único y original.



Carlos Rodríguez



Módulo 6

3D Maya animación

Nos introduciremos en el mundo de la animación 3D de la mano del software más utilizado, orientado específicamente a la animación de personajes y props abarcando desde acting corporal hasta la animación facial.



Imagen Producción "Blue & Malone"



Imagen corto "I wish..."



Módulo 7

Teoría y práctica de animación II

En este módulo aprenderemos las leyes físicas que dominan el movimiento de los cuerpos para que nuestros personajes interpreten su papel en la película lo más creíblemente posible.

Tercer año

En los dos años anteriores hemos practicado, aprendido y reconocido nuestras habilidades creativas con técnicas tradicionales. Ahora en este nuevo curso, aprenderemos a desarrollar nuestra imaginación artística aplicando otro tipo de medios y herramientas. ¡Bienvenidos a la ilustración digital! Además, aparte de nuestras asignaturas principales, tendremos la opción de elegir tres bloques diferenciados, dependiendo de nuestro gusto y nuestra aptitud. Los bloques son los siguientes:

Asignaturas optativas

Bloque A:
Ilustración digital + Cómics II y técnicas avanzadas de ilustración

Bloque B:
Ilustración digital + Producción de cine de animación 2D

Bloque C:
Tatuador profesional + Cómics II y técnicas avanzadas de ilustración



Bloque A:

Ps Módulo 1 Adobe Photoshop II

Avanzaremos en nuestros conocimientos en este software practicando diversas posibilidades gráficas orientadas a la Ilustración Digital y el Concept Art.

Ai Módulo 2 Adobe Illustrator

Una aplicación para la creación y manipulación vectorial, destinada a la creación artística de dibujo y pintura digital, la ilustración técnica o el diseño gráfico.

Clip Studio Paint

Software digital pensado y optimizado para la creación y desarrollo de la "pintura" digital. Dispone de herramientas para la creación del diseño de viñetas, dibujo, entintado, aplicación de tonos y texturas. Un programa completo e interesante que te encantará descubrir.

Módulo 4 Anatomía y dibujo del natural

Ahora que dominamos el dibujo anatómico vamos a avanzar en el realismo, en el detalle, en la luz, en las expresiones faciales...

Módulo 5 Narrativa y técnica de cómic II

Si te gustó Cómics I, este es el momento de avanzar y aprovechar los conocimientos de tus profesores en esta materia. El éxito está al alcance de tu mano.

Módulo 6 Técnicas avanzadas de ilustración

Estudiaremos nuevos proyectos, técnicas y procesos creativos a través de ejercicios donde podremos experimentar con nuevos materiales y soportes. Intentaremos avanzar y definir aún más nuestro estilo pictórico y artístico.



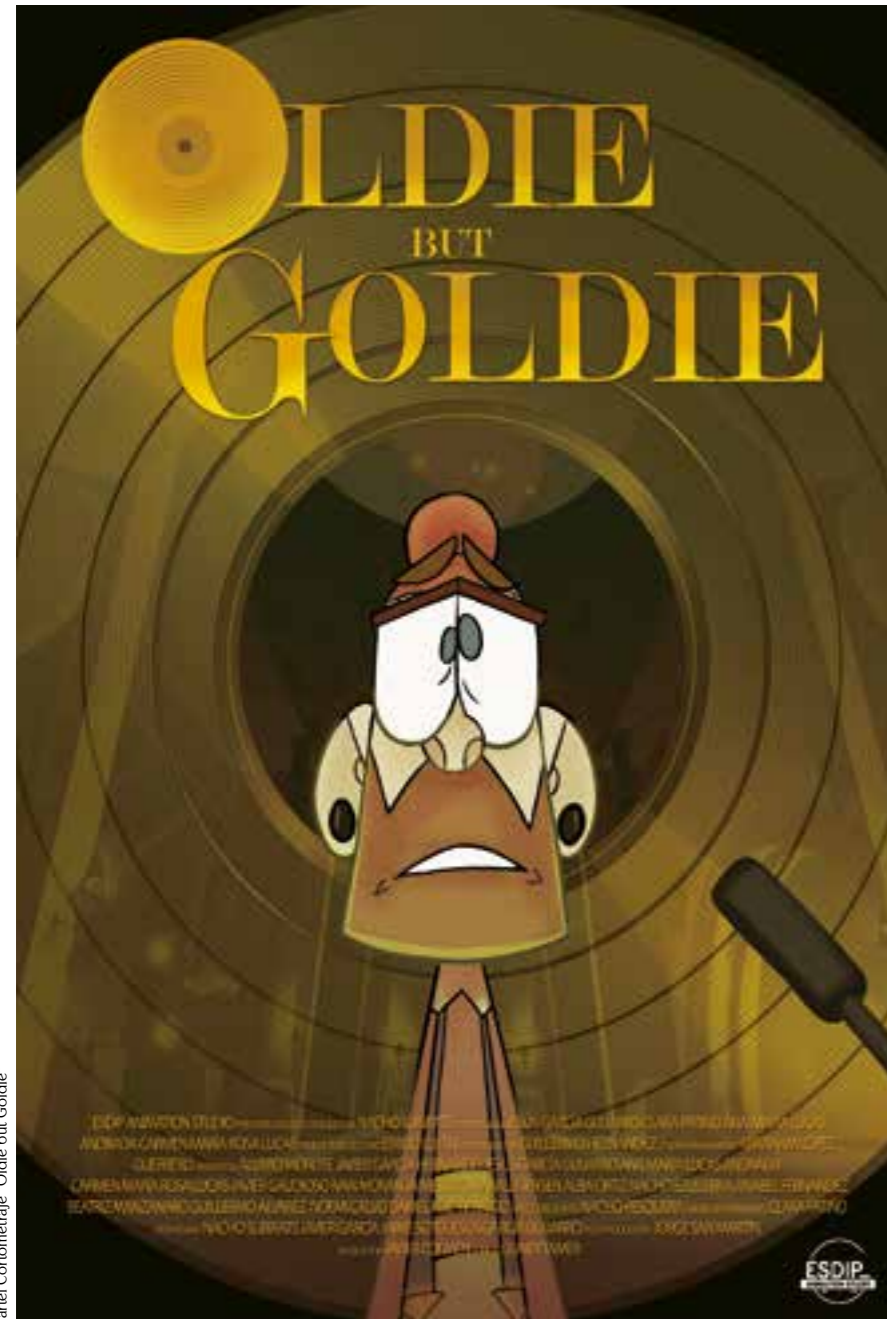
Bloque B:

Ps Módulo 1
Adobe Photoshop II

Avanzaremos en nuestros conocimientos en este software practicando diversas posibilidades gráficas orientadas a la Ilustración Digital y el Concept Art.

Ai Módulo 2
Adobe Illustrator

Una aplicación para la creación y manipulación vectorial, destinada a la creación artística de dibujo y pintura digital, la ilustración técnica o el diseño gráfico.

**?** Módulo 3
Clip Studio Paint

Software digital pensado y optimizado para la creación y desarrollo de la "pintura" digital. Dispone de herramientas para la creación del diseño de viñetas, dibujo, entintado, aplicación de tonos y texturas. Un programa completo e interesante que te encantará descubrir.

? Módulo 4
Anatomía y dibujo del natural III

Ahora que dominamos el dibujo anatómico vamos a avanzar en el realismo, en el detalle, en la luz, en las expresiones faciales...

? Módulo 5
Realización de películas de animación. Prácticas en la productora

El alumno participará en la producción de un cortometraje colectivo en la productora de la escuela, Esdip Animation Studio. Es, esta parte de la asignatura de animación, la más atractiva para el alumno, por su acercamiento al mundo profesional y por ver su trabajo proyectado en cine y televisión, además de reconocido internacionalmente en festivales y concursos.

Estos trabajos de los alumnos están alcanzando año tras año una calidad inusitada para un trabajo de escuela, compitiendo con los mejores trabajos profesionales de la especialidad y reconocidos con más de cien premios en los últimos años y cuatro nominaciones a los Premios Goya. Y si quieres hacer tu propio cortometraje, proponlo, lo estudiaremos.

Bloque C:

? Módulo 1
Técnica de tatuaje

- Concepto de tatuaje, historia del desarrollo de los estilos.
- Conocimiento de los materiales fundamentales para tatuar (máquinas y fuente, tintas, agujas, mobiliario, etc)
- Calibrado de máquinas, tipo de agujas y sus usos.
- Preparación del área de trabajo; Conceptos higiénico-sanitarios.
- Preparación del diseño: toma de medidas, adecuación de la ilustración/boceto a un estilo apto para tatuar, rotulación de líneas, preparación del stencil y ejecución del calco.
- Técnicas I: conocimiento de la piel, punto, línea y trazo.
- Técnicas II: degradado básico, tipos de sombra, rellenos y aplicación de colores.
- Ergonomía de la postura: posiciones para trabajar la piel del cliente de forma correcta según la zona a tatuar.
- Orientación laboral, portfolio y RR.SS, profesionalización y condiciones laborales en el marco legal.
- Prácticas en piel sintética.

? Módulo 2
Procreate (iPad)

Es el software actualmente más utilizado por los tatuadores. Su facilidad y comodidad a la hora de trabajar con el a través del iPad, te permitirán poder crear y colorear cualquier diseño de forma rápida y sencilla.

? Módulo 3
Técnica de dibujo y color

En esta asignatura exploraremos los recursos y medios necesarios para crear elementos, personajes y cualquier idea que queramos plasmar sobre nuestra piel. Estudiaremos soluciones pictóricas tradicionales a través del color, que nos ayudarán a entender su teoría, psicología, e iluminación aplicadas íntegramente a diseños específicos enfocados al mundo del tatuaje: Encaje de formas, Ojos, Calaveras, Cabezas, Expresiones, Manos, Texturas (Máscaras Japonesas) Valoración de línea, Perspectiva, Flores, Pulpos, Filigranas, Medusas, Mitología, etc.

? Módulo 4
Narrativa y técnica de cómic II

Si te gustó Cómic I, este es el momento de avanzar y aprovechar los conocimientos de tus profesores en esta materia. El éxito está al alcance de tu mano.

? Módulo 5
Técnicas avanzadas de ilustración

Estudiaremos nuevos proyectos, técnicas y procesos creativos a través de ejercicios donde podremos experimentar con nuevos materiales y soportes. Intentaremos avanzar y definir aun más nuestro estilo pictórico y artístico.



ESDIP_

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España.
T. 913 994 639

Magallanes, 25
28015 Madrid
España.
T. 915 932 230

Joaquin María López,5.
28015.Madrid. España.
910052630

info@esdip.com
www.esdip.com

ESDIP_ BERLIN

Grünberger Str. 48b
10245 Berlin
Alemania
T. +49 176 3299 7287

hi@esdipberlin.com
www.esdipberlin.com

ESDIP_ ANIMATION STUDIO

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España.
T. 913 994 639

hi@esdipanimation.com
www.esdipanimation.com



ESDIP_

ESCUELA DE ARTE
www.esdip.com 2020/21

Fernando Rubio - Momroy

MON ROY.