

# Másteres

## Cine de Animación 3D y Creación de personajes

Máster · 2 años · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres por año.  
Curso académico: de octubre a julio. Diplomatura: privada.  
Titulación: Artista y técnico realizador en cine de animación 3D.  
Horarios: lunes a viernes. Mañanas de 10 a 14 h o tardes de 16 a 20 h.

Precio anual del curso con matrícula incluida: 7.150 €

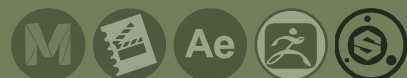
Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6935,5 € por año escolar

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

Para el segundo año se incrementará a estos precios el IPC.

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



### Objetivos:

El Máster de Animación 3D y Creación de Personajes ofrece una enseñanza totalmente práctica que proporcionará al alumno todos los conocimientos necesarios para crear o participar en una producción 3D real de forma inmediata.

### Software

3D Maya  
Pixologic ZBrush  
The Foundry Mari  
Adobe After Effects

El 3D es una de las técnicas más necesarias e importantes dentro de las industrias del cine, televisión, publicidad y videojuegos, y siempre en constante crecimiento debido a su versatilidad y al desarrollo de nuevas tecnologías.

En el Máster de Animación 3D y Creación de Personajes se introduce al alumno en esta especialidad, enseñándole a trabajar con el software más utilizado en las producciones cinematográficas de más alto nivel. Todo ello impartido por profesores especializados tanto en el desarrollo audiovisual como en el cine de animación.



## Primer año

### Módulo 1

#### Narrativa Audiovisual

Desde la idea original hasta layout, la comprensión y uso de las herramientas de la narrativa audiovisual para contar cualquier historia es fundamental para encarar el desarrollo de cualquier proyecto. Pasaremos por todas las etapas de pre-producción, que incluye guión, storyboard, personajes y estructuras, texto y subtexto, lenguaje de planos, movimientos de cámara, narrativa del color y animática.

### Módulo 2

#### 3D Maya

Dentro de un entorno totalmente 3D, este módulo comprende dos grandes áreas de trabajo. Por un lado modelado, shading y texturas, trabajo con cámaras, iluminación y preparación de render por capas. Por otro, animación de personajes y props: poses, body mechanics, acting y análisis de referencias en video, ciclos básicos, expresiones faciales y lipsync y trabajo con curvas de animación.

### Módulo 3

#### Z Brush

Z-Brush se ha convertido en un standard dentro del modelado de personajes y assets en 3D. Este módulo afronta el software desde un punto de vista práctico: no sólo como herramienta para esculturas estáticas, sino también para su integración en Maya. Realizaremos bustos humanos, alienígenas, un cuerpo humano completo, retopología, hard surface (assets, props y escenarios) y animales realistas y fantásticos.



Imagen del cortometraje "Just the beginning"



Imagen de la producción "Blue y Malone"



Imagen de la producción "Blue y Malone"

### Módulo 4

#### Substance Painter

Aprenderemos a manejar el programa de texturizado más usado actualmente en la industria y producción digital (cine, videojuegos, etc). Trabajaremos con "Smart Materials" y pintaremos nuestros "mapas de normales" así como otras técnicas de interés para modelos AAA.



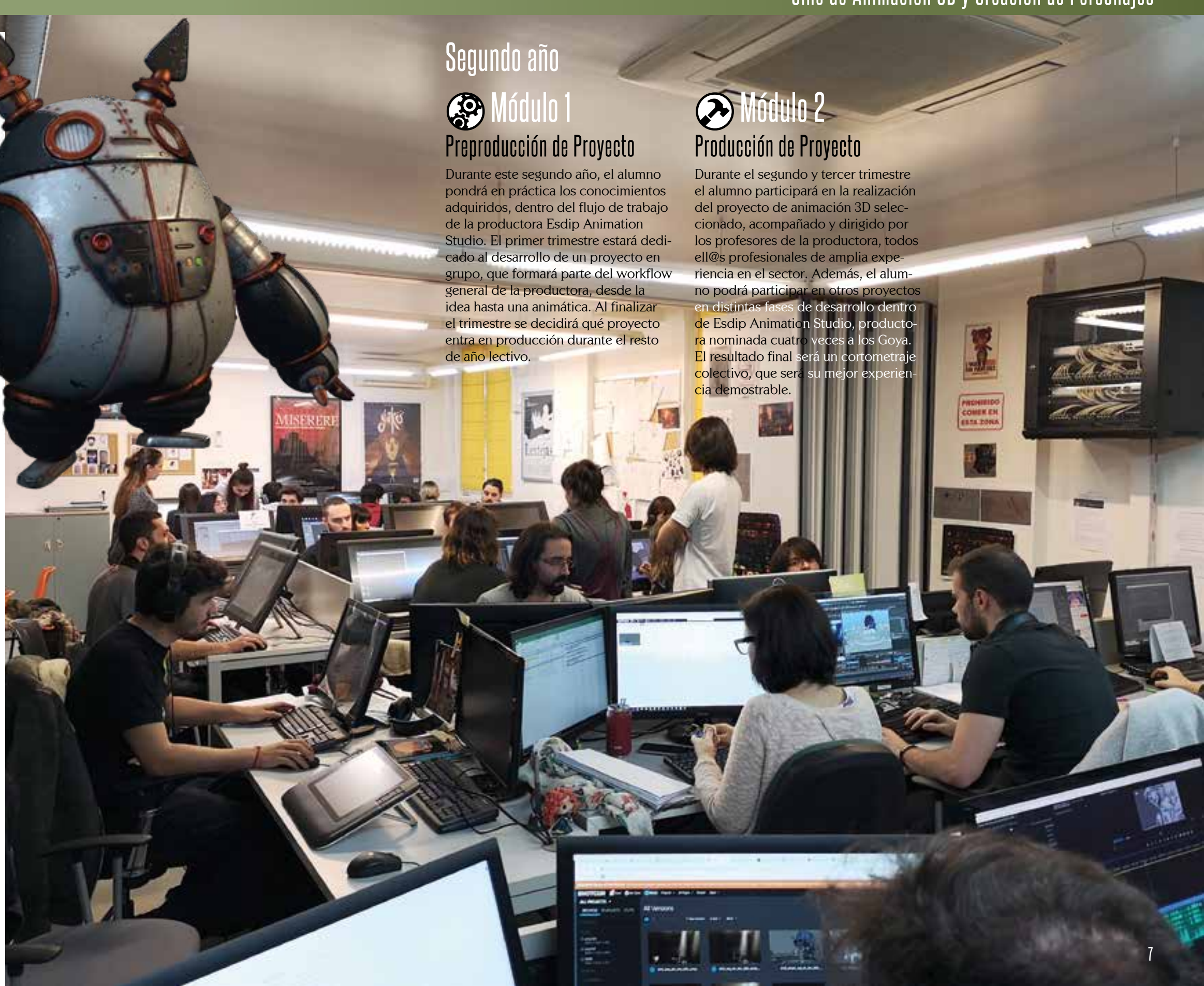
Imagen del corto "Parches"

### Módulo 5

#### Adobe After Effects

La postproducción es el último escalón dentro de la producción de cualquier proyecto audiovisual. En este módulo aprenderemos AE desde su interfaz de trabajo, orientado tanto al desarrollo de animáticas como a la postproducción final, su interacción con otros programas y el tratamiento de efectos visuales y de sonido.





## Segundo año

### Módulo 1

#### Preproducción de Proyecto

Durante este segundo año, el alumno pondrá en práctica los conocimientos adquiridos, dentro del flujo de trabajo de la productora Esdip Animation Studio. El primer trimestre estará dedicado al desarrollo de un proyecto en grupo, que formará parte del workflow general de la productora, desde la idea hasta una animática. Al finalizar el trimestre se decidirá qué proyecto entra en producción durante el resto de año lectivo.

### Módulo 2

#### Producción de Proyecto

Durante el segundo y tercer trimestre el alumno participará en la realización del proyecto de animación 3D seleccionado, acompañado y dirigido por los profesores de la productora, todos ell@s profesionales de amplia experiencia en el sector. Además, el alumno podrá participar en otros proyectos en distintas fases de desarrollo dentro de Esdip Animation Studio, productora nominada cuatro veces a los Goya. El resultado final será un cortometraje colectivo, que será su mejor experiencia demostrable.



# 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

MOM ROY