



CARRERA EN ANIMACIÓN

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Imagen y Sonido
- 02 3d con Autodesk Maya
- 03 Animación

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





CARRERA EN ANIMACIÓN

Pixar, Dreamworks... Seguro que más de una vez te has preguntado cómo puedes formar parte de cualquiera de sus reconocidas producciones. Aquí tienes tu oportunidad.

Aprende todo lo que necesitas saber sobre animación mediante el uso avanzado y profesional de los programas clave en la industria de la animación y el 3D: **Autodesk Maya, Foundry Nuke, Zbrush, Adobe Photoshop...**

Queremos que cuentes con la mejor carta de presentación de cara a tu inserción en el mundo laboral. Por ello, al finalizar la Carrera, dispondrás de tres meses para desarrollar tu propio proyecto creativo en el Trabajo Fin de Carrera (TFC). Contarás con cuatro sesiones (una de planteamiento, dos de seguimiento y una de presentación final) donde tu tutor de TFC te guiará y asesorará en todo lo que necesites.

La **Carrera en Animación** se encuentra avalada la certificación oficial de **Autodesk y Foundry**, así como el trabajo en exclusiva con los personajes y character rigs que te ofrecemos en exclusiva en nuestra escuela.

Horas totales
900 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Imagen y Sonido.
Animación.
3d con autodesk maya.

Trabajo Fin de Carrera

CERTIFICADOS_

FOUNDRY.

Ser el primer centro académico de formación en obtener la certificación como **Nuke Training Provider** de NukeX solo puede significar que somos los mejores formando en el software de creación de VFX más completo.



La mejor suite de herramientas usadas en grandes producciones audiovisuales nos avala como **Autodesk Authorized Partner** para que tú puedas crear las mejores imágenes en 3D.

PROFESORES DEL ÁREA_



MARIO DE DIOS
ANIMACIÓN



SERGIO GALÁN
ANIMACIÓN



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



FERNANDO PÉREZ
AUDIOVISUAL



ASER GODOY
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D

SALIDAS PROFESIONALES_

Realizador

Montador

Operador de cámara

Grafista

Fotógrafo

Director de arte

3D Generalista Junior

Modelador

Iluminador

Desarrollador de escenarios y entornos

Animador en cine, películas de efectos visuales, publicidad, series o videojuegos

Animador 3D

Animador de Personajes y Crowds

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

publicis ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

IMAGEN Y SONIDO_

En este primer módulo te adentrarás en los conceptos del campo del audiovisual, aprendiendo a desenvolverte con los equipos, sistemas y metodologías aplicados en cualquier rodaje profesional. Además, obtendrás una formación profunda en el lenguaje del cine y sus diferentes formatos, preparándote para poder dirigir tu propio proyecto audiovisual y ser capaz de afrontar todos los retos que implica.

Herramientas



Final Cut
Pro X



Adobe
Photoshop



Adobe
Lightroom

01/ Video digital.

- Fundamentos básicos del vídeo.
- Ópticas y accesorios.
- Audio.
- Iluminación básica.
- Tipos de iluminación y creación de ambientes.
- Workflow de trabajo y fases en la producción de vídeo.
- Preparación del material.
- Práctica en exteriores.
- Práctica en interiores.
- Organización de proyectos para edición.
- Edición Básica I.
- Elección de planos, música y transiciones.
- Edición Básica II.
- Montaje.
- Retoque de color y audio.
- Tipos de compresión y formatos.
- Edición Básica III.
- Análisis de planos, color, audio y grafismo.
- Referencias nacionales e internacionales del vídeo.

02/ Fotografía digital básica.

- Fundamentos básicos de la fotografía.
- Captación y codificación de la fotografía digital.
- Manejo básico de la cámara.
- Conceptos básicos para entender la imagen digital.
- Formatos de archivo.
- Óptica fotográfica.
- Iluminación y balance de blancos.
- Revelado y retoque fotográfico básico.
- Referencias nacionales e internacionales de la fotografía.

03/ Grafismo y composición.

- Fundamentos básicos del grafismo.
- Tipografía en vídeo y fotografía.
- Tipografismo y expresión de la forma tipográfica.
- El texto como imagen.
- Uso de la tipografía en el entorno digital.
- Fundamentos básicos de la composición.
- Recursos de la composición de digital.
- Diseño audiovisual.
- Creación de imágenes complejas mediante fuentes estáticas o animadas.

04/ Introducción a la Dirección de Arte.

- Conceptos básicos de la Dirección de Arte.
- Identidad corporativa y manuales de estilo.
- Departamento de arte, espacio escénico, localizaciones adaptadas.
- Fundamentos básicos del matte painting.
- Equipo y materiales.

05/ Producción y Comunicación Audiovisual.

- Introducción a la producción audiovisual.
- Fases de un proyecto audiovisual.
- Pre-producción.
- Producción.
- Postproducción.
- Presupuestos.
- Producción videográfica vs Producción fotográfica.
- Fundamentos básicos de la Comunicación Audiovisual.



MÓDULO

3D CON AUTODESK MAYA_

Aprender a emplear Autodesk Maya al máximo nivel es aprender la mecánica del programa clave de todo 3D generalista, un puesto elemental en toda creación digital. Modela, esculpe, aplica el rigging, renderiza para animación o gestiona la postproducción con Nuke en un módulo diseñado para ofrecer la mejor preparación en imagen generada por ordenador.

Herramientas



Autodesk
Maya



Substance
Painter



Foundry
Nuke



Pixologic
Zbrush



Adobe
Photoshop

01/ Introducción al 3D con Autodesk Maya.

- Introducción a Maya.
- ¿Qué es Maya?.
- Interfaz y primeros pasos con las herramientas 3D.

02/ Modelado.

- Introducción al modelado.
- Modelado poligonal de superficies duras.
- Modelado de superficies nurbs.
- Modelado poligonal de superficies orgánicas.
- Retopolizado de superficies de alta densidad.
- Textos en 3D y vectoriales SVG.

03/ Esculpido Digital.

- Esculpido digital con zBrush.
- Introducción al esculpido con zBrush.
- Esculpido orgánico con zBrush.

04/ Iluminación.

- Introducción a la iluminación y sus aspectos artísticos.
- Iluminación con Arnold.
- Iluminación de estudio / producto.
- Iluminación de exterior.

05/ Texturizado.

- Introducción al texturizado.
- ¿Qué son UVs? y ¿Para qué sirven?.
- Tipos y técnicas de texturizado.
- Texturizado orgánico con Maya.
- Técnicas de texturizado con Substance Painter.

06/ Creación de Materiales.

- ¿Qué son los materiales?. Creación de materiales básicos.
- Utilidades especiales para creación de materiales.
- Creación de materiales complejos con Arnold.

07/ Render.

- Aplicación de técnicas de iluminación.
- Creación de materiales conjuntamente para finalización de imágenes.
- Render por pases contributivos AOVs.
- Composición de imágenes con Photoshop.

08/ Animación.

- Introducción a la animación y métodos de animación.
- Ejercicios prácticos.
- Trazados y deformadores especiales.
- Introducción a la animación de personajes.

09/ Rigging.

- Iniciación a la creación de setups para animación.
- Setups de geometrías.

10/ Dinámicas.

- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Sistemas Nucleus con Nparticles.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo.

12/ Postproducción con NUKE.

- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.



MÓDULO

ANIMACIÓN_

Incorpórate a los equipos de producción de cine y videojuegos más punteros del mundo aprendiendo a dotar de vida tus creaciones, tanto si son en 3D como en 2D. En este módulo conocerás los procesos y softwares de trabajo incluidos en las etapas de proyección y bocetado hasta la texturización y animación final, así como las técnicas para dotar de emoción y expresividad, la animación de estructuras anatómicas o cómo dirigir tu propio proyecto audiovisual.

Herramientas



01/ Fundamentos de la Animación.

- Introducción al manejo del software (curvas, tangentes, dopesheet, etc)
- Manejo de información, escenas, rigs y metodología del trabajo.
- Los principios de la animación tradicional.
- Consideraciones sobre la animación 3D.
- Asimilación de los conceptos de timing y peso.
- Animación con objetos básicos.

02/ Body Mechanics I.

- Forward kinematics & Inverse kinematics.
- Teoría de anatomía para animación.
- Acciones básicas con personajes.
- Ciclos de caminar, correr, saltos.
- Interacción con objetos.

03/ Criaturas I.

- Anatomía de las criaturas. Bípedos VS cuadrúpedos.
- Locomoción básica. Ciclo de caminado.
- Ciclo de carrera.

04/ Acting I.

- Poses y silueta.
- Lenguaje corporal.
- Facial: lip-synch, ojos, focos de atención.
- Uso de referencias.
- Edición de secuencias y cámaras.

05/ El Plano.

- Enfrentarse al plano: por dónde empezar.
- Trabajar con la cámara y el entorno.
- Staging y composición del plano y los personajes.
- Acabado y entrega.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Carrera en Animación** es de:

~~12.600 €~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.

Reserva de Plaza
900€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

8.550€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

9.180€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago 15 días antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

15 cuotas/mes de
654€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el mes del inicio de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01

PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

02

TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03

ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04

TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

05

TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06

¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!