

CURSO 2007-2008



3DEANIMACION.COM

Escuela profesional de animación online

Copyright © 2007 Evolis centro de formación S.L

El curso se dirige a todas las personas que quieran dedicarse a la animación profesionalmente, a aquellas personas que quieran complementar su formación. Estudiantes, artistas,...etc, y a todos aquellos que quieran darle un cambio a su carrera profesional.

Para llegar a ser un buen animador y cumplir este sueño es fundamental no sólo formarse en software profesional, cosa que haremos en este curso, como 3ds Max®, Flash®, After Effects®..., sino que es imprescindible tener conocimientos de la técnica, los arcos, el timing, el énfasis, el guión, el montaje, el diseño de personajes, el diseño de fondos, el color, los presupuestos, etc.

El **objetivo** del curso es que el alumno realice un **cortometraje** de animación además de realizar cientos de prácticas que serán la mejor garantía a la hora de conseguir el primer empleo. Las **salidas profesionales** del curso son: animadores de personajes en 3d, director artístico, guionista de animación, realizador, animador, modelador, layoutista, animadores de flash, grafistas,...etc.

La **duración** del curso es de un mínimo de 400 horas que se realizarán en un máximo de dos años lectivos. El curso se dará por finalizado una vez se hayan realizado todas las asignaturas del curso, y se presenten todas las prácticas correspondientes además del proyecto final del mismo.

Nuestro **método de enseñanza** se basa en la experiencia. Las lecciones son interactivas para que el alumno aprenda mediante la práctica. Además los tutores guiarán durante todo el curso al alumno, resolviendo dudas, y ayudando para que consiga realizar correctamente todos los ejercicios.

La **plataforma** que se utiliza es un campus virtual, con salas de conversación, videotutoriales, material didáctico, etc.

Para acceder a un **trabajo** en el sector de la animación es imprescindible esta formación que permite afrontar con garantías las numerosas ofertas de trabajo que ofrece el mercado.

Los alumnos que finalicen el curso, y una vez se haya presentado el proyecto, conseguirán el título privado de **3DEANIMACION.COM** en:

“Curso de Realización y Producción Profesional de Técnicas de Animación Tradicional, 3D y Multimedia”

El **precio total** y las **formas de pago** son los siguientes:

HONORARIOS DE ENSEÑANZA							Año 2007
Plazos	Entrada	1º	2º	3º	4º	5º	Total
	325€	365€	365€	365€	365€	365€	2150 €
Financiamos hasta 12 meses							
CONTADO -12% DTO: 1892 €							

Si quieres **más información** ponte en contacto con Evolis centro de Formación S.L, llamando al **902 410 888**.

INDICE DE CONTENIDOS

MOVIMIENTO – ANIMACIÓN

MÍNIMO 60 HORAS

ANIMACIÓN - TÉCNICA

Dominar la técnica y mecánica de la magia de la animación te hará capaz de afrontar cualquier animación que te propongamos realizar. Aprenderás las distintas escalas de tiempo como se manejan éstas dependiendo de la técnica que usemos.

ARCOS

Los arcos son uno de los pilares de la animación, conocer cómo funcionan, para qué sirven y cómo usarlos nos darán la fluidez y la capacidad de afrontar cualquier animación o movimiento que queramos que haga nuestro personaje o que se muestre en nuestra escena

TIMING

El ritmo de un personaje, su velocidad, su movimiento durante todo el tiempo nos hace ver que ese personaje tiene una intención en su acción. Dominar el concepto del timing nos dará las armas necesarias para tener un motivo, un porqué, a la acción del personaje. Un personaje puede andar de muchas maneras, pero según su velocidad, su pose, su basculación al andar, nos dará un ritmo a la animación que dotará de vida al personaje.

TAKE

En todo momento las animaciones utilizan los Take para marcar un cambio de dirección, una sorpresa del personaje, para empezar a andar, etc. La utilización de énfasis en los personajes y en las animaciones en general las enriquece de vida y ayuda a mejorar el timing dando la fluidez en la animación.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

MÍNIMO 40 HORAS

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

No sólo con la animación se puede expresar lo que le ocurre a un personaje.

En el lenguaje cinematográfico aprenderemos cuáles son los distintos tiros de cámara y así cómo a saberlos diferenciar, y usarlos para potenciar aspectos de nuestra animación.

Con el lenguaje cinematográfico lograremos utilizar nuestra cámara para decir más cosas de las que la animación por sí sola nos podría decir.

GUIÓN

Un buen guión es fundamental para conseguir que nuestra animación, aún sin ser muy buena, tenga solidez y enganche. Aprenderemos a controlar los momentos de clímax de nuestra historia, a cómo enfocar el desarrollo de nuevas sub-tramas y a poderlas manejar.

MONTAJE

El montaje nos ayudará a consolidar el guión, a planear cada plano, y a saber qué sobra y qué no del guión que hemos desarrollado, desde el punto de vista de cómo lo vamos a mostrar sin tener tan en cuenta lo que queremos contar. El guión nos permitirá contar cualquier historia pero técnicamente puede que no sea viable.

STORYBOARD

Cada vez más en todos los ámbitos de las producciones audiovisuales además del guión se realiza un storyboard. Conocer cómo se plantea un storyboard, qué debemos mostrar y cómo aprender a realizar uno nos permitirá dar el gran paso de cambiar las palabras de nuestro guión a las imágenes que después se verán en pantalla.

DIBUJO

MÍNIMO 30 HORAS

BASES DE DIBUJO

Una buena base de dibujo nos ayudará a afrontar la realización de cualquier proyecto que podamos imaginar. Conocer técnicas para perfeccionar nuestro estilo sin perder las bases de las proporciones, las vistas perspectivas, el sombreado, el valor de línea, nos ayudará a perfeccionar nuestros dibujos para poder plasmar sobre papel o formato lo que nos propongamos.

PROPORCIONES FIGURA HUMANA

Saber dibujar bien puede ser tarea fácil, pero para crear un personaje nos hará falta algo más que el dibujo, pues un personaje tiene su punto de equilibrio, su peso y a la hora de representarlo será fundamental tener esos conceptos en la cabeza. También trabajaremos su estructura ósea y muscular para así poder construir un personaje sólido y verosímil.

POSES

Una vez dominemos la composición humana tanto masculina como femenina el

siguiente paso será dotarlos de una pose o acción. Manteniendo los fundamentos de la proporción humana aprenderemos a dibujarlos en distintas vistas y poses.

CROQUIS

Aprender a hacer dibujos rápidos nos ayudará a concebir mejor los volúmenes de los cuerpos. En dibujos al natural nos serán de gran utilidad pues si el objeto se mueve, tener un gran dominio de hacer un croquis rápido y preciso nos ayudará después a poder tomar más detalle de nuestro modelo habiendo podido capturar esa pose o instante.

ANIMACIÓN POR ORDENADOR

MÍNIMO 120 HORAS

INTERFACES Y WORKFLOW

Conocer la interfaz del programa será primordial para que a la hora de ponernos a crear no nos limite nada. También aprenderemos los métodos de trabajo en la creación de una escena para conseguir como en el dibujo un primer boceto de lo que queremos realizar y poder ir perfeccionando nuestra escena.

MODELADO

Estudiaremos las herramientas y el uso que le podemos dar para la creación de nuestros personajes y/o escenarios. Aprenderemos distintos tipos de métodos para distintos tipos de modelo (orgánicos/inorgánicos).

LUCES Y TEXTURAS

Saber utilizar las técnicas de iluminación y texturizado nos permitirá dar a nuestras creaciones el estilo que nosotros queramos. Iluminar una escena de una manera u otra puede darnos distintos estilos y es imprescindible dominar este aspecto para realizar una buena animación.

RENDER

Renderizar parece muy sencillo, pero en cuanto tratemos con escenas muy grandes o complejas, saber optimizar la escena en general y el render nos dará un punto a nuestro favor. Además necesitamos controlar también el factor tiempo. Si no consolidamos los parámetros para optimizar un render como podría ser el motor a utilizar, los parámetros a calcular,... nos arriesgamos a que la productividad se reduzca.

ANIMACION

Pondremos en práctica todo lo antes aprendido y con el uso de los recursos que nos ofrecen los programas informáticos conseguiremos trasladar nuestro trabajo a distintos entornos (2D y 3D).

DINAMICOS Y EFECTOS

Gracias a los nuevos sistemas informáticos entenderemos cómo poder animar y realizar animaciones que con otros formatos como 2D no nos sería posible. Aprenderemos a hacer simulaciones de física con ropas, pelos, partículas, colisiones entre objetos rígidos o blandos, entre muchos otros efectos como destellos, brillos, fuegos.

SONIDO

MÍNIMO 20 HORAS

EFFECTOS DE SONIDO

El objetivo es crear nuestros propios efectos de sonido y cómo combinarlos para poder ajustarlos mejor a nuestras animaciones para dar mejor resultado.

BANDA SONORA

Conseguiremos utilizar correctamente las músicas ambientales para dar más énfasis a lo que queramos transmitir. Aprenderemos cuándo debemos utilizar o no las bandas sonoras para no ahogar la animación y dejar que nos sirva más como ayuda que como eje central.

EDICIÓN DE SONIDO

El sonido nos será de gran ayuda para acompañar nuestras animaciones.

Para ello aprenderemos a crear nuestros propios efectos, a editar nosotros mismos sonidos para ajustarlos a la animación e integrarlos perfectamente.

LIP SYNC

Explotaremos los secretos de la sincronización labial y como cuadrarlo con el sonido y la voz del personaje. Conseguir que el habla de nuestro personaje sea creíble dará a nuestra animación una mejora sustancial y un atractivo profesional.

POSTPRODUCCIÓN

MÍNIMO 20 HORAS

MÁSCARAS

En la fase de postproducción dominaremos los mecanismos claves para poder cambiar radicalmente la apariencia. Con las máscaras es posible retocar por partes una composición y a sustituir de ella elementos que no nos interesen o queramos modificar.

NIVELES

Muchas veces tendremos dos secuencias de la misma escena pero por cambios de decorado y otras causas veremos que el resultado final no coincide en colores brillos e iluminación en general. Por eso aprenderemos cómo utilizar los instrumentos de postproducción para poder corregir esos pequeños errores de colores, opacidades, niveles, iluminación, defectos en las imágenes.

FILTROS

Aprenderemos a retocar nuestras composiciones y a cambiarles el aspecto por completo e incluso retocar imperfecciones o ensuciar otras. Ya que algunas representaciones generadas por ordenador al integrarlas en entornos reales no encajan con la composición por ser demasiado nítidas y perfectas.

TRACKING

Entenderemos la técnica del tracking abriremos el campo de nuestra creación ya que nos permite integrar imágenes reales con entornos generados por ordenador. Aprenderemos a generar cámaras virtuales a partir de un vídeo, a utilizar estas herramientas para poder hacer más ágil nuestras técnicas de postproducción.

MONTAJE

MÍNIMO 10 HORAS

EDICION DE VIDEO

Es esencial dominar las herramientas necesarias para hacer el montaje final de todas las secuencias y escenas y permitirnos algunas pequeñas licencias en cuanto a edición y retoque final como también distintas formas y formatos de presentación de la composición final.

PROYECTO FINAL

MÍNIMO 100 HORAS

CORTOMETRAJE

SOFTWARE UTILIZADO

MACROMEDIA FREEHAND©

MACROMEDIA FLASH 8©

AUTODESK 3DS MAX 9©

ADOBE PHOTOSHOP CS2©

ADOBE AFTER EFFECTS©

ADOBE PREMIERE PRO 2.0©

SONY SOUND FORGE 9.0©

MÍNIMO DE HORAS

**20 HORAS TEORÍA
25 HORAS PRÁCTICAS**

**26 HORAS TEORÍA
34 HORAS PRÁCTICAS**

**50 HORAS TEORÍA
80 HORAS PRÁCTICAS**

**20 HORAS TEORÍA
20 HORAS PRÁCTICAS**

**10 HORAS TEORÍA
15 HORAS PRÁCTICAS**

**15 HORAS TEORÍA
14 HORAS PRÁCTICAS**

**10 HORAS TEORIA
15 HORAS PRÁCTICAS**