



CARRERA EN ANIMACIÓN AVANZADA_

DURACIÓN: 900 HORAS

trazos_

CARRERA EN ANIMACIÓN AVANZADA

Tu pasión por el cine y la creatividad basada en la animación no tiene límites y quieres obtener el perfil profesional más completo posible. Quieres saber sacar adelante tanto el diseño de un personaje como su puesta en movimiento, ya sea en una película, en un spot publicitario o en un innovador proyecto de Realidad Virtual. Además, te encantaría que los estudios y productoras se quedaran pasmados con tus capacidades, pudiendo acceder a puestos creativos de todo el mundo. Si eso es lo que quieres, nuestra Carrera en Animación Avanzada es tu oportunidad para lograrlo

Desde una formación previa en producción 3D, esta carrera se especializa en las tareas propias de un Character Animator, contando con un temario diseñado en exclusiva por Mario de Dios, profesional con una amplia experiencia en algunas de las mayores superproducciones de los últimos años (Juego de Tronos, Gravity, El Libro de la Selva, Avatar).

Gracias a ello, disfrutas de una preparación de alto nivel en el manejo de los principales softwares de creatividad 3D y animación, los mismos empleados por los estudios en proyectos internacionales. Al término de tu preparación y gracias a la elaboración de un proyecto personal, contarás con una demo reel de calidad con la que comenzar a moverte dentro de la industria.

Además, la Carrera en Animación Avanzada se encuentra avalada por la garantía de calidad que ofrece contar con la certificación oficial de Autodesk y The Foundry, así como el trabajo en exclusiva con los personajes y character rigs que te ofrecemos en exclusiva en nuestra escuela.

CARRERA EN ANIMACIÓN AVANZADA



La escuela ha sido certificada como centro homologado “**Authorised Training Centre**” para todas las herramientas que componen la suite de software de Autodesk, garantizando la máxima calidad de la enseñanza técnica.



Trazos fue el primer centro académico español en obtener la certificación oficial como **Training Center Provider** de **NukeX**. Como pioneros en el uso de esta herramienta, contamos con la más extensa experiencia y profesorado acreditado.



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.

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.

TEMARIO_

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. (2 días)

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.

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. Bipedos 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.



MÓDULO

ANIMACIÓN AVANZADA_

Complementa y amplía tus capacidades como animador ahondando en las técnicas avanzadas de animación, las mismas que son indispensables para incorporarte a cualquier estudio y productora del mayor nivel. No te quedes atrás y atrévete a ir un paso más allá en tus habilidades con los principales profesionales del sector.

01/ Body Mechanics II.

- Uso de transferencias de peso y equilibrio en acciones complejas.
- Transmitir personalidad y características de los personajes.
- Acciones complejas. Parkour, caídas, secuencias, gags...
- Interacción entre varios personajes.

02/ Cartoon.

- Squash & stretch, takes, sneak...
- Timing en el cartoon.
- Pantomima.
- Animación facial en cartoon.
- Exageración extrema de acciones.

03/ Acting II.

- Transmitir emoción sin diálogo.
- Puesta en escena y composición del plano.
- Uso de animación secundaria.
- Diálogo e interacción entre dos o más personajes.

04/ Criaturas II.

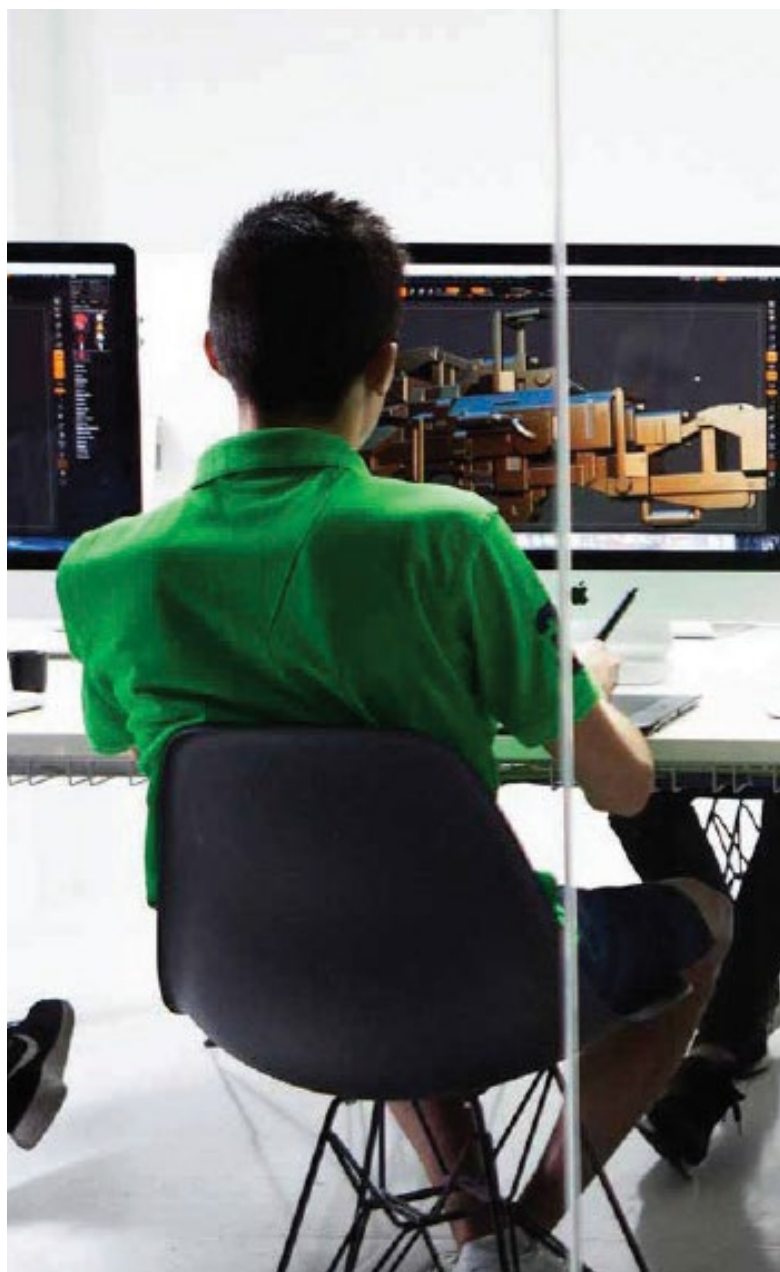
- Criaturas fantásticas.
- Movimientos complejos. Saltos, giros, arranques y frenadas.
- Interacción con bipedos.

05/ El Mundo Laboral.

- Cine de animación, VFX, publicidad, videojuegos.
- Métodos de trabajo, pipeline.
- Relación con compañeros, supervisores y directores. Feedback.
- Relación con otros departamentos.
- Trabajo colaborativo en los grandes estudios: Shotgun.

06/ Desarrollo de una Reel Profesional.

- Cómo hacer una demo reel.
- La entrevista.
- Entrega final.



TRABAJO FIN DE CARRERA

Ya tienes los conocimientos, ahora toca demostrar todo lo que has aprendido. Al finalizar tu carrera desarrollarás durante tres meses tu propio proyecto creativo a través del Trabajo Fin de Carrera (TFC), poniendo para ello a tu disposición el puesto de trabajo que se encuentre libre en nuestras aulas a cualquier hora. Además, 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.

Como premio a la excelencia, podrás participar con tu TFC en los premios Trazos Awards, de modo que el autor del mejor proyecto de la Escuela recibirá una beca para una formación de 600 horas, el segundo una beca de 300 horas y el tercero de 150 horas.