# CARRERA EN ANIMACIÓN_

**DURACIÓN:** 900 HORAS

trazos_

# CARRERA EN ANIMACIÓN_

**Pixar, Dreamworks, Ghibli… Seguro que más de una vez te has preguntado cómo puedes formar parte de cualquiera de sus más que reconocidas y multipremiadas producciones. Ahora tienes una oportunidad única.**

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: Maya Autodesk, Zbrush, Photoshop, Substance Painter, Vray, Nuke Studio, Arnold…

Además, 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 presentar tu propio proyecto creativo final, el cual, previa solicitud, podrás desarrollar en los puestos libres de nuestras aulas. Así mismo contarás con hasta cuatro sesiones: una sesión de planteamiento, dos de seguimiento y una de presentación final donde un profesor te guiará y asesorará en lo que necesites.

La Carrera en Animación 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_

AUTODESK.
Authorized Training Center

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

THE FOUNDRY.

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

# IMAGEN Y SONIDO_

Construye la base para tu especialización. 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.

# TEMARIO_

## 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.

# TEMARIO_

## 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 incluídos 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.

# TEMARIO_

## 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.

# 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.