



Laurent Wauquier
egresado de Animation Campus



3DART

animation+ vfx

EL MUNDO COMO FRONTERA

Desde su fundación en el año 2004, Animation Campus brinda una sólida formación profesional de Excelencia en Animación, Videojuegos, Post Producción y Diseño.

Contamos con los Instructores Certificados más experimentados del medio, quienes trabajan junto a muy destacados artistas en una exclusiva red de contactos internacionales.

Nuestros Programas de Formación fueron elaborados junto a Mr. Frank Terry (USA), Director de uno de los Programas de Character Animation más importantes del mundo, quien estuvo comprometido como nuestro Mentor hasta sus últimos días.



Mr. Frank Terry
1939 - 2014

EL PROGRAMA

Dirigido a usuarios sin formación previa en el área, el Programa profundiza en los pilares técnicos y artísticos que harán de tí un gran artista profesional.

A medida que vayas conociendo los diferentes aspectos del flujo de trabajo en 3D, te formarás también en el arte fundamental para crear, desarrollar y producir contenidos digitales 3D de alta calidad.

Terminarás tus estudios con el conocimiento de la disciplina y de la industria junto a los contactos que necesitas para convertirte en un gran profesional. Más aún, con este Programa accedes también a nuestras becas exclusivas en la Vancouver Film School (Canadá), con la que abriremos las puertas del mundo a tu trabajo soñado.

Authorized Partner



DURACION

2 años y medio

TIPO DE FORMACION

artística + técnica

CAMPOS DE APLICACION

Efectos Visuales, Post Producción, Animación 3D, Advertising, Videojuegos, Cine, Television, Realidad Virtual

REQUISITOS

Ciclo Básico completo
Nociones del sistema operativo Windows
Disponibilidad horaria
Nociones de inglés

GRADUACION

Certificado de Completitud en Animación 3D + VFX, reel original y beca para la VFS School (Canadá)

SOFTWARE

Maya, Mudbox, Photoshop, Premiere y After Effects entre otras herramientas

WWW.CAMPUS.UY

contenidos

unidad 01

Se brinda formación en arte tradicional, incluyendo Diseño de Personajes y Life Drawing, mientras se obtienen los fundamentos técnicos esenciales para trabajar en 3D haciendo foco en las técnicas de modelado digital 3D empleadas profesionalmente en las industrias de la Animación y de la creación de arte para Videojuegos 3D.

unidad 02

Mientras profundizas tu formación integral en realización cinematográfica (incluyendo storyboarding, visual storytelling y guion) continúas desarrollando tus habilidades en dibujo de figura humana y te adentras en el flujo de trabajo 3D con Animación, texturizado, iluminación y esculpiendo digital (capacitaciones de Nivel 2 según el estándar internacional de Autodesk).

unidad 03

En la última fase del Programa obtendrás una formación avanzada en creación de Efectos Visuales 3D y Post Producción que está complementada con diversas herramientas digitales de diseño y retoque. Mediante tutorías especiales, armarás tu demo reel profesional para buscar trabajo o aplicar a las becas de la Vancouver Film School en Canadá.

Authorized Partner



campo laboral

ANIMADOR 3D

Trabaja con el movimiento en imágenes generadas por computadora - referido tanto a personajes como objetos inanimados tales como robots o autos - o con cámaras para televisión, cine o videojuegos

ANIMADOR DE PERSONAJES

Se enfoca en la actuación en pantalla de personajes en animación tradicional, 3D o stop motion. Para dotar a los personajes de vida es esencial un conocimiento profundo del timing, el movimiento de humanos y animales y la actuación.

DIRECTOR TECNICO: ILUMINACION & RENDER

Determina el aspecto visual de una película usando la luz y el color para decirle al espectador qué ver y cómo sentirse. Trabaja la iluminación de una escena 3D, en render de la misma o la composición primaria.

MODELADOR

Construye objetos listos para la manipulación en un entorno 3D. Estos objetos pueden ser modelos de personajes tanto realistas como "cartoon", con formas naturales como animales o plantas, u objetos sólidos como edificios o autos. Los modelos deben ser construidos a medida de modo que puedan ser movidos, pintados e iluminados apropiadamente para el uso en imágenes CG.

ARTISTA DE VIDEOJUEGOS

Puede crear y ensamblar todos los componentes que definen un Nivel de Videojuego, incluyendo personajes, escenarios y objetos.

ARTISTA DE STORYBOARD

Toma la palabra escrita y la traslada a imágenes cinematográficas mediante el dibujo de personas, edificios, vestuario, armas, caballos, naves espaciales, etc. -todo realizado rápidamente empleando técnicas de bosquejado y perspectiva. Proporciona la primer vista de lo que veremos en la película final o el videojuego mientras define el camino de la Dirección.

RIGGER

Usa programas de computadora para dar forma a esqueletos creando una serie de huesos que deforman y animan partes específicas del personaje.

DIRECTOR TECNICO: COMPOSICION

Emplea software digital para tomar elementos creados separadamente y combinarlos en una única imagen sin fisuras. Juzga el color, los efectos de lente, detalles de la película, efectos atmosféricos, escala, perspectiva y paralaje. Empata el movimiento, extrae elementos de la pantalla verde, trabaja el color y la iluminación.

DIRECTOR TECNICO: DINAMICAS

Crea fenómenos naturales tales como fuego, agua y explosiones usando software de simulaciones dinámicas en su rol de Director Técnico de Dinámicas (también conocido como Artista VFX). Integra esos elementos generados por computadora dentro de una escena animada o también los agrega en tomas de imagen real como una forma más económica y segura de lograr un efecto "imposible" sin que se note que los mismos no fueron filmados durante el rodaje.

ARTISTA DE SUPERFICIE Y TEXTURA

Pinta texturas, ya sea desde cero o utilizando fotografías, y luego las aplica a shaders que son manipulados para simular las propiedades de material de la piel, el metal, el vidrio, la madera y otros. Así se crea el aspecto de superficie deseado para personajes, accesorios y entornos que fuera pensado por el Diseñador de Producción y/o el Director de Arte.

PRODUCTOR

Ubicado en la cúspide de la pirámide de producción se asegura que la visión creativa del director sea realizada definiendo una red potente de colaboradores. Maneja todos los aspectos del proceso de producción incluyendo la dirección del equipo creativo, las finanzas y agenda de la productora, la introducción de innovaciones tecnológicas y el control de los procesos administrativos.



INFORMATE EN NUESTRA ESCUELA DE ARTES VISUALES

Libertad 2408 esq. 21 de Setiembre
CP 11.300 Montevideo, Uruguay

Tel: +(598) 2712 6799

Email: info@campus.uy

www.campus.uy