

e ANIMATION
CAMPUS
#belectric

DESIGN VISUALIZATION

International Program

Authorized Partner

VFS VANCOUVER FILM SCHOOL
Results Matter

ABOUT US



Mr. Frank Terry
1939 - 2014

Frank Terry, artista y docente que fuera Director de uno de los más destacados Programas de Character Animation de los Estados Unidos, estuvo comprometido como Mentor de nuestra Escuela hasta el último día, dedicando invaluable horas al armado de nuestro Plan de Estudios. Frank, te llevamos en el corazón!



Fundada en 2004

Animation Campus (también conocida simplemente como "Campus") es la primer Escuela Especializada exclusivamente en Medios y Entretenimiento del Uruguay con más de una década de experiencia.



La Industria

El Cuerpo Docente de Campus está formado por artistas reconocidos y premiados tanto a nivel local como internacional. En nuestras aulas nacieron y crecieron las Productoras uruguayas. Nuestra experiencia es referente en los nuevos emprendimientos educativos especializados en el area. Los egresados de Campus gozan de un gran reconocimiento en la Industria de M&E.



Master Classes

El secreto de nuestro éxito se basa en la excelencia educativa. En Campus ofrecemos una experiencia de aprendizaje única con Workshops y Master Classes a cargo de destacados artistas norteamericanos de relieve mundial ¡aquí en nuestra propia Escuela!



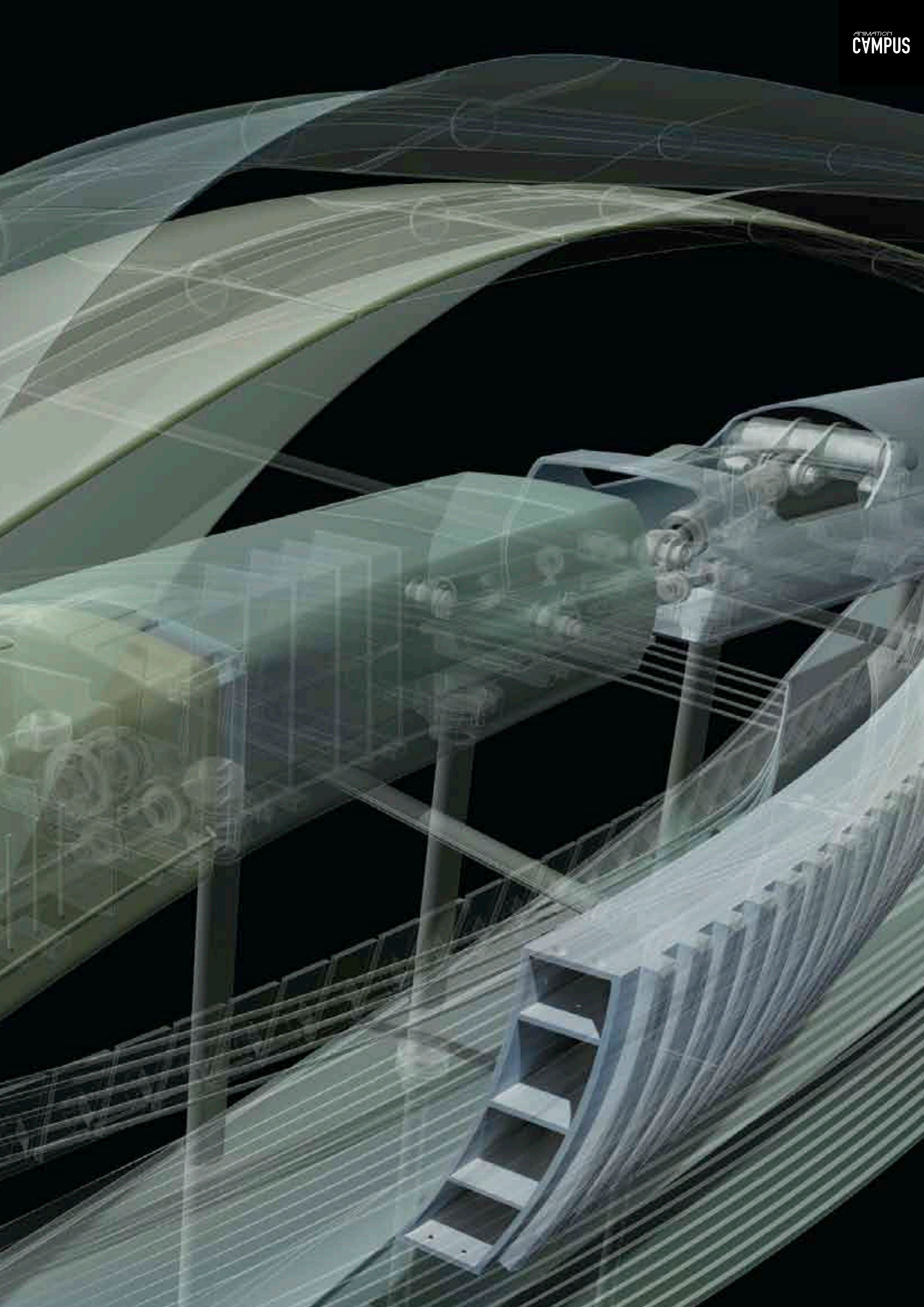
Tecnología 3D

Somos pioneros en la enseñanza de la Animación 3D en el Uruguay. Brindamos capacitaciones técnicas especializadas con Instructores Certificados internacionalmente por Autodesk de vasta experiencia en el campo profesional y en el de la enseñanza en los paquetes de software más importantes del mundo.



VFS + Campus

Vancouver Film School (Canada) y Animation Campus (Uruguay) han firmado un acuerdo mediante el cual nuestros estudiantes y egresados pueden continuar sus estudios en Canada accediendo a Becas exclusivas y talleres intensivos ¡en la Escuela de Artes Visuales mas importante del mundo!



FORMACIÓN TÉCNICA *en Design Visualization*

MASTER EN DISEÑO BIM

pag. 4-5

Autodesk Revit Architecture es una aplicación única de software que soporta el flujo de trabajo BIM desde el concepto a la construcción. Permite modelar diseños con precisión, optimizar la performance del proceso y colaborar más eficientemente con otros actores.

Este Master es impartido por un especialista en Diseño BIM de amplia trayectoria y está dirigido a profesionales del Diseño Arquitectónico y la Construcción, estudiantes de Arquitectura y Técnicos del área. No requiere tener conocimientos previos específicos del software por cuanto cubre desde los fundamentos básicos a los aspectos más avanzados.

Las clases se dictan en forma presencial, en un aula equipada con computadoras acordes a los objetivos de capacitación y en grupos extremadamente reducidos. Duración: 6 meses (formato regular de clases)

MASTER EN HIPERREALISMO

pag. 6-7

Autodesk 3ds Max es una aplicación de software que permite MODELAR de forma sencilla y poderosa cualquier objeto, lugar o persona; realizar RENDERS de alto impacto con varios motores como V-Ray, Iray y Mental Ray, y ANIMAR escenas digitales con alto grado de realismo.

Este Master cubre todos los aspectos del software y es impartido por un especialista en Visualización de Diseño e Hiperrealismo de amplia trayectoria. Está dirigido a profesionales y estudiantes de Diseño Arquitectónico, Diseñadores de Interiores, Diseñadores Industriales y artistas interesados en crear y mostrar escenas 3D con alto impacto visual.

Las clases se dictan en forma presencial, en un aula equipada con computadoras acordes a los objetivos de capacitación y en grupos extremadamente reducidos. Duración: 6 meses (formato regular de clases)

MASTER EN DISEÑO BIM



INSTRUCTOR: ALBERTO DE AUSTRIA

Mg. Arquitecto por la Universidad de Sevilla, investigador en diseño generativo, urbanismo y computación compleja aplicada a la arquitectura con el colectivo cerojugadores.

Profesional en software BIM desde 2008 y docente de taller en UdelaR..

MASTER EN DISEÑO BIM

AUTODESK REVIT:

NIVEL 1

20 hs.

En este primer módulo se cubren los fundamentos teóricos esenciales del Diseño BIM incluyendo los Principios del Diseño BIM, los datos integrados BIM y las técnicas de modelado básico del edificio.

Esta orientado a usuarios nuevos en el software que desean evaluar el flujo de trabajo BIM y su aplicación al diseño arquitectónico y la construcción.

Los estudiantes aprenderán a construir un edificio simple utilizando el diseño paramétrico, agregando además el entorno y la topografía.

AUTODESK REVIT:

NIVEL 2

20 hs.

El segundo módulo propone una formación avanzada en el uso del software, incluyendo técnicas de modelado extendido, modelado y diseño de masas y documentación.

Es necesario poseer conocimientos básicos de Revit Architecture o haber cursado previamente "Autodesk Revit Nivel 1".

Los estudiantes aprenderán a modelar formas edilicias más complejas, a utilizar el software para el Diseño Conceptual y el análisis, y a documentar el proyecto incorporando tablas, leyendas y anotaciones.

AUTODESK REVIT:

NIVEL 3

20 hs.

En este tercer módulo se completa la formación del estudiante al incorporar herramientas de organización de proyectos BIM y de Visualización.

Se requiere poseer conocimientos avanzados de Autodesk Revit Architecture o haber cursado previamente "Autodesk Revit Nivel 2".

Los estudiantes aprenderán a crear y controlar Sistemas de Revisión y Estudio de Fases además de establecer estrategias de visualización, vistas 3D, renderizado y presentaciones.

AUTODESK REVIT: ESPECIALIZACIÓN

20 hs.

En este módulo de especialización se cubre la formación en colaboración y equipo de trabajo junto con las Extensiones. Diseñados para usuarios avanzados de Revit, se incorporarán los conceptos y herramientas necesarios para el trabajo en equipo, la interoperabilidad, la creación de presentaciones y exportaciones avanzadas, el Diseño Generativo y Gestión de Interferencias y la Programación Visual.

MASTER EN HIPERREALISMO



Imagen cortesía de Studio 4D



INSTRUCTOR: JUAN BRUSCO

Primer Instructor Certificado Autodesk del Uruguay en 3ds Max y Maya, con 20+ años de experiencia profesional y docente.

Miembro del Advisory Board de Autodesk por Latinoamérica.

Realiza estudios avanzados de arte y animación en CalArts (USA).

Referente académico y Docente en la Universidad Católica del Uruguay - Licenciatura en Artes Visuales..

MASTER EN HIPERREALISMO

AUTODESK 3DS MAX: NIVEL 1

20 hs.

En este primer módulo se cubren los fundamentos teóricos esenciales de la Visualización Arquitectónica y del flujo de trabajo en Autodesk 3ds Max, la creación y manipulación de objetos simples de geometría y de Shapes.

Esta orientado a usuarios nuevos en el software que desean evaluar el flujo de trabajo en 3ds Max y su integración con otras plataformas de diseño.

Los estudiantes aprenderán a construir modelos simples, importar objetos modelados en otras plataformas y organizar el trabajo y la escena de forma eficiente.

AUTODESK 3DS MAX: NIVEL 2

20 hs.

El segundo módulo propone una formación avanzada en modelado 3D, incluyendo la Edición de mallas y objetos complejos, el trabajo con data externa de Diseño y la creación de formas arquitectónicas paramétricas.

Es necesario poseer conocimientos básicos de 3ds Max o haber cursado previamente "Autodesk 3ds Max Nivel 1". Los estudiantes aprenderán a modelar formas orgánicas e inorgánicas con precisión, integrar la escena con otros productos de diseño e incorporar formas complejas a su visualización de diseño.

AUTODESK 3DS MAX: NIVEL 3

20 hs.

En este tercer módulo se completa la formación al incorporar la iluminación, texturas y renderizado realista de la escena. Se requiere poseer conocimientos avanzados de Autodesk 3ds Max o haber cursado previamente "Autodesk 3ds Max Nivel 2".

Los estudiantes aprenderán a crear y controlar la visualización del modelo de diseño preparando la escena para la creación de imágenes convincentes.

AUTODESK 3DS MAX: ESPECIALIZACIÓN

20 hs.

En este módulo de especialización se cubre la renderización con motores avanzados para Hiperrealismo, la creación de animaciones de recorrido complejas y la incorporación de efectos atmosféricos. Se cubren también los conceptos de Composición para postproducción y la integración con Adobe Photoshop para la creación de fotomontajes de alto impacto.



ANIMATION
CAMPUS *#belectric*

Libertad 2408 (esq. 21 de Setiembre) - Montevideo, Uruguay
+(598) 2712 6799
info@campus.uy
www.campus.uy



the electric factory®