

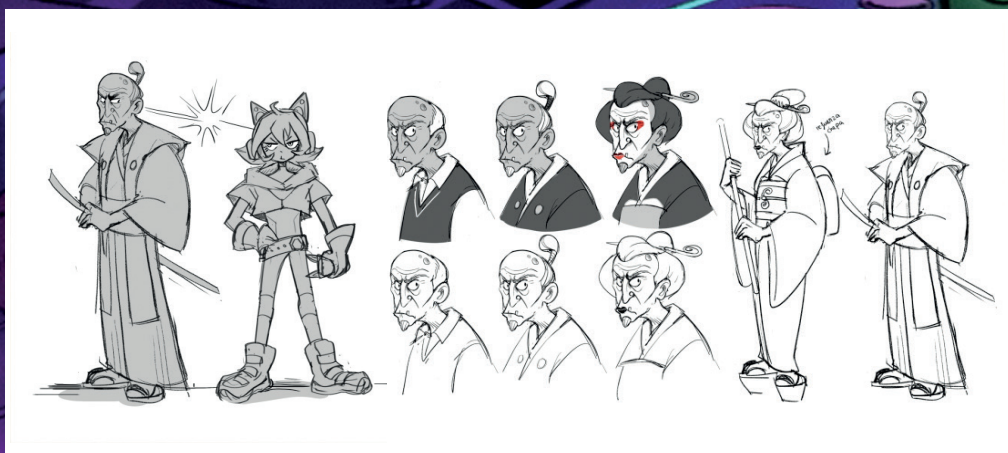
# ANIMACIÓN

## ESPECIALIZACIÓN ACTIND 2D Y 3D

El curso de Animación está diseñado para proporcionar los conocimientos y desarrollar las habilidades requeridas en el arte de la animación para su aplicación profesional en los mercados como el cine, la televisión, la publicidad y los videojuegos.

### El curso tiene unos claros objetivos:

- Desarrollo artístico y técnico del arte de animar con aplicación de tecnologías digitales 2D y 3D.
- Dar una visión del oficio de la animación como arte e industria.
- Transmitir la esencia del acting en animación más allá del hecho técnico de aprender a mover personajes y objetos. Animar es actuar.
- Realizar una pieza de animación comprensible que se pueda difundir.







“

Un curso diseñado para la  
fomación de futuros profesionales  
del campo de la animación.

### DIRGIDO A

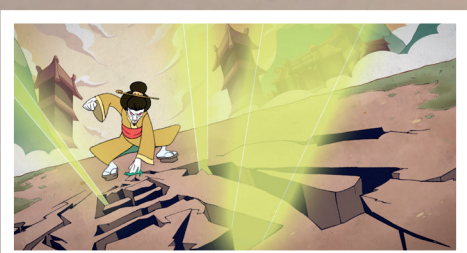
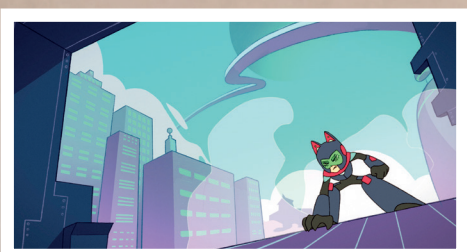
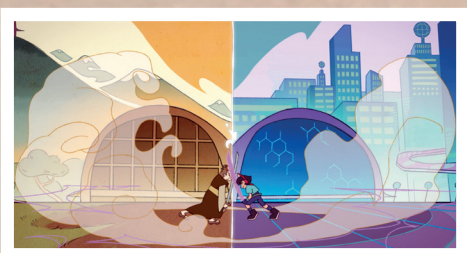
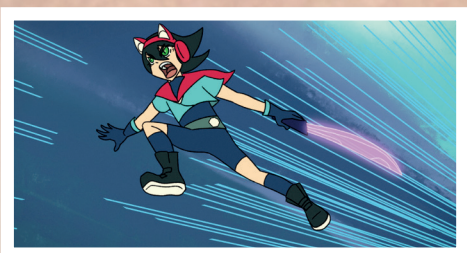
Profesionales del campo de las artes visuales, el cine y la televisión, la comunicación social, técnicos audiovisuales y artistas en general interesados en el arte de la animación.

A quienes ya tengan nociones básicas de la misma y deseen fortalecer su conocimiento, ya sea para cortometrajes o largometrajes en cine o en vídeo, para series de televisión, cortinillas, anuncios publicitarios para Internet con miras a un desarrollo artístico o comercial.

### METODOLOGÍA

- **Práctica 100%.**
- Visualización y análisis de fragmentos de material audiovisual propio y de obras que ya están posicionadas en el mercado.
- Talleres prácticos en los que se van estructurando y ejecutando los ejercicios de animación.
- Realización de una pieza animada completa de 20 segundos como ejercicio colectivo de mitad de curso.
- Realización del proyecto final de aproximadamente 1 minuto.
- Dicho proyecto se llevará a cabo tanto individual como colectivamente para plantear, planificar y realizar una pieza animada.





# PROGRAMA

## ANTECEDENTES Y REFERENCIAS

Referencias necesarias en la historia de la animación y su contexto exacto dentro de la realidad actual.

Estas servirán de base para orientar nuestra atención hacia los mejores resultados.

## ESTRUCTURA DE UN PROYECTO

Cómo dar vida y movimiento a través de conceptos como el ritmo y sus cambios, la animación secundaria, las trayectorias, la anticipación, etc.

Con ello se conseguirá que los alumnos elaboren multitud de ejercicios prácticos con el fin de dominar dichos conceptos.

## ANIMAR I

### Primer módulo

Principios básicos de animación 1.

### Segundo módulo

Principios básicos de animación 2.

### Tercer módulo

Ejercicio integral escena.

## ANIMAR II

### Primer módulo

Planificación y layout para una escena.

### Segundo módulo

Planificación y layouts para una secuencia como proyecto.

### Tercer módulo

(Proyecto) desarrollo de una secuencia acabada.





## HERRAMIENTAS TÉCNICAS

### Primer módulo

Modelado de polígonos y elementales.

### Segundo módulo

Cámaras y animación.

### Tercer módulo

Conocimiento de diversos softwares de animación que pueden optimizar el trabajo en equipo para proyectos complejos e industriales.

### Cuarto módulo

Composición y postproducción para imagen final.

## DIBUJO AL NATURAL

### Módulo transversal durante todo el curso.

Esta es la base sobre la que sostenemos los conceptos principales para el trabajo del buen animador: ritmo, volumen, ilusión de profundidad, gesto, y transmitir emociones.



## PROFESORADO

Ofrecemos un equipo de directores y animadores profesionales especializados de reconocida trayectoria que han trabajado en proyectos internacionales como: El Ilusionista de Silvain Chomet, Tarzán, Hércules de Disney, Shark Tale Simbad de Dreamworks, Nocturna de Adrián García y Victor Maldonado, Chico y Rita de Mariscal y Trueba, The Congress de Ari Folman, Dofus de Ankama, Mia et Le Migou, Planet 51 entre otros muchos títulos.

Tendremos intervenciones puntuales por medio de clases magistrales de reconocidos artistas que trabajan para Dreamworks, Sony, Tim Burton..

---

## PROYECCIÓN PROFESIONAL

La escuela mantiene una constante y dinámica relación con las productoras del sector con las que colaboramos y en las que muchos de nuestros alumnos han trabajado o están trabajando actualmente.

- Ubisoft
- Estudio Mariscal
- B-water
- SPA
- King
- Gameloft
- Screen 21
- BRB Internacional
- Mago Productions
- Motion Pictures
- Passion Pictures
- Glass Works
- Tilting Point
- Apollo Films

## DURACIÓN DEL CURSO

Curso de 9 meses de octubre a junio.

De lunes a viernes de 16 a 20h.

3 meses de proyecto.

---

## INSCRIPCIÓN

Este curso está destinado a alumnos con un conocimiento medio-alto de dibujo.

Selección del alumnado mediante entrevista personal y portfolio.

---

## TITULACIÓN

Diploma propio del centro.