

especialización

en animación y realización 3D
con 3ds Max

Especialización en animación y realización 3D con 3ds max

9zeros nació con una filosofía de formación que ha mantenido durante sus diez años de existencia: No sólo hay que formar a los alumnos como técnicos que sean capaces de llevar a cabo las tareas que se les asignen. Hay que formarles, además, para que sean los creadores y realizadores capaces de generar y dirigir esas obras y productos audiovisuales.

Ésta es la función final de las Especializaciones en Animación y Realización –en convenio con la UEMC– que **culminan el ciclo formativo del centro**; llevar al alumno a recorrer todo el proceso creativo de una producción de animación para que viva de primera mano la experiencia de crear una pieza

única y original al mismo tiempo que llega a un punto clave de su formación académica. Este curso está destinado a que el alumno tenga un profundo conocimiento del software 3ds Max y sus herramientas. Además de poder convertirse en un animador profesional con la capacidad de elaborar productos audiovisuales

complejos. Durante 9 meses se trabajan todas las disciplinas integrantes de cada una de las fases de preproducción, producción y postproducción con el único objetivo de dar al alumno las aptitudes necesarias para enfrentarse al mundo laboral.



Temario

- **Introducción general:**
 - Aplicaciones y salidas de la animación 3D y 3ds Max en España y en el mundo
 - Visionado de productos finales para su análisis
 - Introducción a los diferentes tratamientos del 3D según el formato de salida (cine, televisión, videojuegos, publicidad, etc.)
 - Repaso de los conceptos básicos del 3D
- **Guión**
- **Creatividad**
- **Storyboard y animática. Edición I**
 - Animática. Calcular los timings de escena
- **Modelado:**
 - Repaso de las herramientas básicas de 3ds Max
 - Análisis de los diferentes módulos del programa y filosofía del software
 - Modelado inorgánico
 - Técnicas de optimización de modelado poligonal
 - Estudio de anatomía de personaje para modelarlo en 3D
 - Modelado orgánico: Cartoon – Realista
 - Técnicas específicas de modelado de extremidades, torso y facial
 - Modelado facial para animación
 - Modelado de los morph faciales
- **Skinning, rigging, setup:**
- **Animación:**
 - Animación Básica:
 - > Introducción a la animación de personajes
 - > Las leyes de la animación tradicional aplicadas al 3D
 - > Análisis de los principios básicos de la animación tradicional aplicada a la animación de personajes 3D
 - > Setup de un personaje bípedo
 - > Huesos en 3ds Max
 - > Envolturas (skin)
 - > Animación del ciclo de caminar.
 - > Estudio de la psicología del personaje. Acting
 - > Introducción a la animación por acciones
 - > Mantener el estado y psicología del personaje. Práctica de animación
 - > Timing
 - Animación avanzada:
 - > Animación avanzada de personajes.
 - > Desarrollo de setups diferenciados. Las características del personaje aplicadas al setup
 - > Desarrollo de setups no humanoides (cuadrúpedos, dragones, serpientes, etc)
 - > Análisis de acting
 - > Comportamiento de la ropa
 - > Interacciones de los personajes con el medio en el que actúan
 - > Animación facial. Interpretación del personaje.
 - > Animación de diálogos. Lipsync
 - > Análisis de la movilidad del personaje para un futuro estudio de Setup
- **Producción y Workflow:**
 - Preproducción
 - Introducción a la producción
 - Maneras de enfocar un proyecto para obtener mejor resultado
- **Materiales, renders y cámaras:**
 - Iluminación y texturas:
 - > Conceptos básicos de iluminación 3D
 - > Iluminación tradicional
 - > Materiales. Material Editor
 - > Texturas. Tratamiento de las imágenes en Photoshop para un buen resultado en la aplicación de los mapas de texturas
 - > Tratamiento. Bump, especular, etc.
 - > Estudio del color en la preproducción de una imagen 3D
 - > Iluminación global HDRI y optimización de mental ray
 - > Escenografía
 - > Iluminación de interiores
 - > Resolución y tratamiento de las texturas para interiores
 - > Iluminación de exteriores
 - > Creación de atmósferas
 - > Marcar volúmenes mediante la luz
 - > Iluminación avanzada con Mental Ray
 - Render:
 - > Gestión del trabajo previo a la imagen final
 - > Render
 - > Render por capas
- **Partículas y dinámicas:**
 - Efectos especiales:
 - > Dinámicas
 - > Fluidos
 - > Sistemas de partículas (humo, fuego...)
 - > FX
- **Mudbox**
 - > Modelado con Mudbox
- **Edición II**
- **Postproducción: Combustion + After Effects**
 - > Introducción a Mate Paintings y los conceptos y tecnologías de la imagen digital
 - > Manipulación de imagen fija. Fotomontajes
 - > Estudio de los estilos de color y definición de los detalles de la imagen

9zeros y la UEMC

9zeros ha firmado un convenio con la **Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC)** para poder dotar de la titulación de especialización universitaria los títulos de sus Especializaciones en Animación y Realización. En la Escuela de Animación de Cataluña siempre hemos trabajado para complementar los estudios que ofrecemos con convenios que puedan ampliar las posibilidades de nuestros alumnos. La UEMC –especializada en campos como la Ingeniería Informática, la comunicación audiovisual y la publicidad– es el compañero perfecto para seguir avanzando en ese camino.



Requisitos de acceso

- Haber cursado y aprobado los dos años del Curso Integral de Técnicas de Animación.
- Haber realizado y aprobado, recibiendo la autorización de acceso del tutor, el Curso Anual de Iniciación de la Técnica a la que se quiere acceder.
- Acreditar un nivel de conocimientos equivalente, como mínimo, al de los alumnos que han cumplido con alguno de los dos requisitos anteriores.

Becas

El centro cuenta con un sistema de becas, que se otorgan anualmente y cubren hasta el 50% del precio total de las Especializaciones en animación y realización.

Acceso a los equipos

La Escuela está abierta de las 9 de la mañana a las 10 de la noche de manera ininterrumpida –exceptuando los períodos de vacaciones– de manera que los alumnos pueden aprovechar todas las infraestructuras y equipamientos para realizar ejercicios o prácticas. Para poderse organizar, los alumnos pueden saber los horarios en que las aulas están libres si lo solicitan con antelación. También tienen acceso al material audiovisual, informático o de iluminación.

Grupos reducidos

En las Especializaciones se admiten sólo 12 alumnos, de esta manera se garantiza tanto una enseñanza personalizada como el óptimo seguimiento de los proyectos.

Prácticas en empresas

Ya que el objetivo final de la escuela es la preparación del alumno para su inserción al mundo laboral, las prácticas en empresas son una constante en el centro.

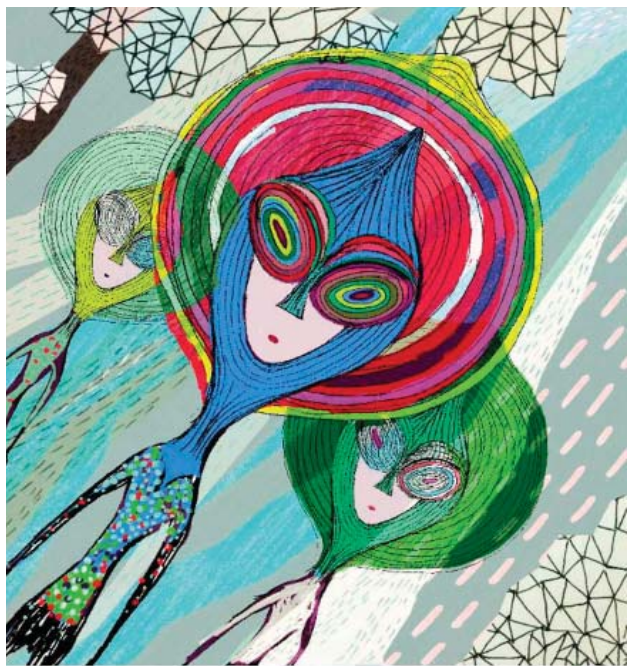
Siempre buscamos facilitar la práctica más adecuada para cada alumno y sus objetivos dentro del sector.

Bolsa de trabajo exclusiva e ilimitada

El alumno de 9zeros cuenta, incluso una vez acabados sus estudios, con la bolsa de trabajo del centro, accesible en cualquier momento a través de Internet, que ofrece todo tipo de oportunidades de inserción y reinserción laboral.

Nuestros alumnos han accedido a empresas como Bren Entertainment, Kotoc, Cromosoma, Digital 360, TV3, TVE, BKN, BRB Internacional, Screen 21, Estudi 333, Boolab, Stor Fisk, Estudio Mariscal, Filmax, Acció, Castelao, Aardman Animations...





Animac 15a Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya
[24-27]-2-2011 La Llotja de Lleida
www.animac.cat



Extras formativos

Organizamos durante el año visitas formativas a los centros de producción con el objetivo de aproximar a los alumnos al sector. Se visitan productoras, estudios y centros de creación. También se preparan viajes y estancias en los principales festivales y muestras locales e internacionales. Cada año la escuela asiste al ANIMAC (Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña) dentro del programa Animac Campus y el "Annecy International Film Festival" en Francia, el festival mas importante del mundo y en el que 9zeros es ya un veterano.

Equipo docente

Dirección General:

Ricardo Akershtein

Jefe de Estudios:

Quim Ribalta

Profesorado:

- Òscar Fontrodona
El Periodico, Planeta
- Arturo Galvete
Novarama, Xbox360
- Nuria García
BRB Internacional. Screen 21
- Joan Pardo
TV3, Infinia
- Roberto García
Filmax, Pixel in Motion
- Carolina Narváez
CCCB, MACBA
- Agustín Verrastro
Nickelodeon, Boolab
- Gonçal Perales
Disney Channel, Antena3

Duración del curso

2011-2012

Del 3 de octubre de 2011
al 26 de julio de 2012

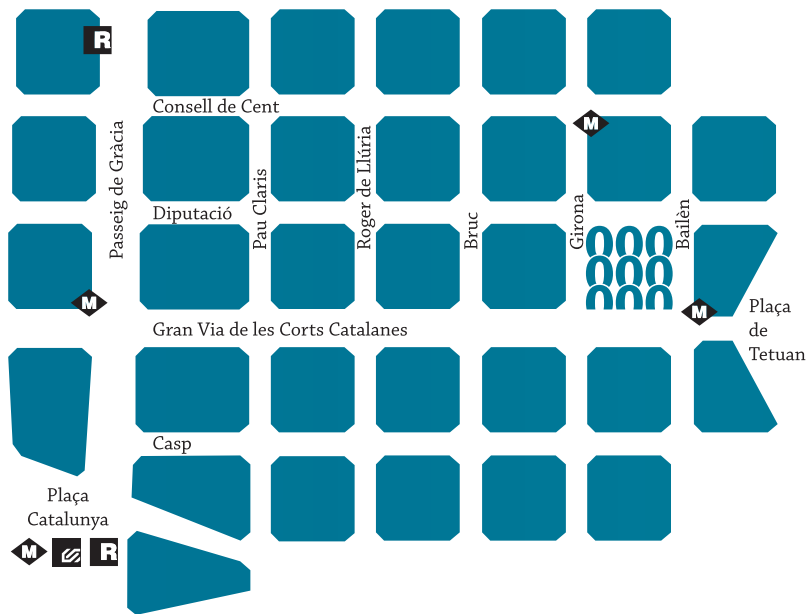
Horario

De lunes a jueves
de 19 a 22 h.

Sólo 12 plazas disponibles

Precios

Preinscripción: 950 €
Matrícula: 1.100 €
Resto: 2.525 €
Resto con financiación:
9 recibos de 302 €
TOTAL: 4.575€



CÓMO LLEGAR

 *Rodalies de Catalunya*: Plaça Catalunya y Passeig de Gràcia

 *Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya*: Plaça Catalunya

 Metro: L4 Girona; L2 Tetuan

En bus: 6, 7, 16, 19, 22, 24, 50, 51, 54, 55, 56, 62, B20, B21 y B25

En bicin: Pl. Tetuan; Bruc 45 (con Gran via)

SECRETARÍA Y HORARIO DE ATENCIÓN AL PÚBLICO

De lunes a viernes: de 9 a 22h.

Sábados: de 9 a 14h. (Excepto agosto y septiembre)