



Manuel Masello
egresado de Animation Campus



3D FOUNDATION

animation+ game art

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

Este Programa de Formación Técnica está dirigido tanto a personas que no poseen conocimientos previos como a personas que ya manejan el 3D y desean manejar todas las áreas del software Autodesk 3ds Max.

En el mismo veremos la creación de Escenas 3D listas para el trabajo profesional incluyendo modelado, iluminación y texturas, animación 3D, efectos visuales y Rendering.

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

1 año

TIPO DE FORMACION

Técnica

CAMPOS DE APLICACION

Productoras 3D, Advertising, Contenidos para Videojuegos, Impresión 3D, Prototipado Digital, Visualización

REQUISITOS

Ciclo Básico completo
Conocimiento esencial del Sistema Operativo Windows
Disponibilidad horaria
¡Tener ganas de trabajar!

GRADUACION

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

SOFTWARE

Autodesk 3ds Max y otras herramientas

WWW.CAMPUS.UY

contenidos

unidad 01

Incursionaremos en los fundamentos del 3D y el modelado de escenas tridimensionales desde una perspectiva teórico - práctica. Todos los temas los apuntalaremos con ejercicios prácticos tomados del mundo real que te permitirán aplicar los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas típicos del flujo de trabajo profesional en 3D.

unidad 02

En esta Unidad abordaremos la Animación 3D haciendo especial énfasis en la aplicación de los Principios de la Animación Tradicional al 3D, incluyendo el arsenal técnico que tenemos en 3ds Max para abordar estas situaciones. Se incluye una formación integral en Character Studio, Rigging y Animación con Capturas de Movimiento.

unidad 03

En el último tramo de la capacitación abordaremos la visualización de la Escena con el manejo de cámaras, texturizado e iluminación. Veremos también la creación de sorprendentes efectos visuales mediante Dinámicas y Sistemas de Partículas.

Authorized Partner



somos especialistas en 3ds Max



Juan Brusco

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

Estudia arte y animación en CalArts (USA) junto a Mr. Frank Terry, con quien elabora los Planes de Estudio de estos Programas. Docente en la Universidad Católica del Uruguay - Licenciatura en Artes Visuales.



 Autodesk
3ds Max
Certified Instructor

Gabriel Otero
egresado de Animation Campus



 ANIMATION
CAMPUS

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