



Iniciación a la Animación

Diplomatura · Un año · Dos horas

Duración: 380 horas lectivas más 200 horas de prácticas libres por año

Curso académico: de Abril a Marzo 2017

Diplomatura: privada

Certificado: Animador/a Multimedia y Web

Horarios: Mañanas: de 12 a 14 h. Tardes: de 18 a 20 h

Precio anual del curso con matrícula incluida: 14,700

Opciones de pago:

Al contado (5% descuento): 13,965 por año escolar

Precio fraccionado: matrícula: 1,200 / mensual: 1,350 /mes



Estos precios NO incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro



Proyecto Para Lala

ESPECIALIDADES GRÁFICAS
 **QUE COMPRENDE**
Perfeccionamiento del dibujo
Creación de personajes
Dibujo de la figura humana
Lenguaje audiovisual
Animación, métodos
Animación para web
Animación con Adobe Flash
Adobe Photoshop
CTP
Toon Boom

Este curso dotará a los alumnos del conocimiento necesario para trabajar en el sector de la animación para internet, los videojuegos 2D, los juegos para móviles y la industria multimedia; y preparará al alumno para adentrarse en el mundo de la animación para cine y televisión.

Desarrollará las capacidades artísticas del alumno y aprenderá el software necesario para realizar sus proyectos.

PROGRAMA DEL CURSO

MÓDULO 1

CREACIÓN DE PERSONAJES I

En esta asignatura exploraremos los recursos y las estrategias utilizadas por los artistas profesionales para crear personajes de éxito y dibujarlos con soltura y rapidez en cualquier pose o situación: altos, gordos, flacos, tristes, monstruos, chicas, fuertes, débiles, risueños, superhéroes, tullidos, coches, naves espaciales, mascotas y un sinfín más.

MÓDULO 2

ANATOMÍA Y DIBUJO DEL NATURAL I

El dibujo de la anatomía humana es imprescindible para dominar cualquier arte, ya sea clásico o digital. Trabajaremos esta especialidad apoyándonos en modelos de posado. Haremos especial empeño en la comprensión y aplicación de conceptos empleados en el análisis de la forma, la construcción y el encaje y el volumen.



Proyecto Para Gansito Marinela

MÓDULO 3

TEORÍA Y PRÁCTICA DE ANIMACIÓN I

Comenzaremos practicando las técnicas que nos llevarán a realizar películas de animación. Las mismas técnicas que se utilizan en la producción de videojuegos y largometrajes.

MÓDULO 4

ADOBE PHOTOSHOP

Es el software imprescindible para cualquier creativo. Una aplicación informática para trabajar como si estuvieras delante de un lienzo, que te ayudará en la edición, el retoque y la pintura de imágenes.

MÓDULO 5

ADOBE FLASH PARA ANIMADORES

Podremos crear montones de animaciones 2D, basadas en gráficos vectoriales: para páginas web con contenidos multimedia, aplicaciones interactivas para móviles, etc.

MÓDULO 6

CTP - SOFTWARE DE 2D

Uno de los programas más utilizados en animación, para la construcción, coloreado y montaje de películas en 2D.



El curso se complementa con actividades extraescolares: visitas a museos, salas de arte, exposiciones, salones de cómic, festivales de animación, charlas profesionales, talleres de cine, cómic, búsqueda de empleo, técnicas artísticas variadas y otros talleres monográficos complementarios que el centro preparará a lo largo del curso.

Proyecto Para Centenario de la Revolución Mexicana

