



Curso-I: Dibujo de Cómic y Preproducción de Cine

¿Te gustaría dominar todas las técnicas de dibujo y pintura?



EL CENTRO APRENDE DE FORMA DIFERENTE

Hemos dedicado una gran inversión y atención: ANIMUM es el centro de formación en imagen 3D e infografía más grande de Andalucía. Nuestra filosofía de trabajo esta enfocada a lograr objetivos prácticos y tangibles, de modo que el alumno pueda acceder al mercado laboral de forma rápida y activa. Entendemos la formación de un modo completo

y con perspectiva, adaptando el funcionamiento del mercado del mercado laboral, y la proyección del sector en el futuro. Además ANIMUM es un centro de enseñanza autorizado de Autodesk. Todos sus contenidos cumple los requisitos de calidad y homologación de entidades públicas como la Cámara de Comercio de Málaga.

- Infraestructura necesaria para desarrollar los cursos con las máximas prestaciones 540 m²
- Aulas de formación 3D y 2D, completamente equipadas con estaciones de trabajo individuales (Dual Core), pantallas planas TFT de 20"
- Plató de croma de 45 m², donde realizar proyectos de captura de vídeo y montajes para efectos especiales.

ENTORNO TODO EN UNO

Situados en una de las zonas mejor comunicadas de la ciudad. A 5 minutos de la estación de tren y autobuses y con un elevado tránsito de autobuses de diferentes líneas que hacen parada cerca de nuestra Escuela.

Además existen servicios adicionales junto a nuestras instalaciones: polideportivo, hotel de 3 estrellas y 5 estrellas, cafeterías y restaurantes, todo a escasos metros; cruzando la calle encontrarás la playa, el paseo marítimo, y la zona de marcha de Málaga!

La Costa del Sol puede ser el nuevo destino para tu formación como profesional y artista 3D, a 20 minutos en coche de Benalmádena, 40 minutos de Marbella, 50 minutos de Puerto Banús...

Centro Homologado por:

Autodesk
Authorized Training Centre



AUTHORISED
Training Centre

Cámara
Málaga



Imagen: ALSBRAM - Recuerdos del Futuro
Autor: José Manuel Olivencia, alumno de Infoarquitectura de Animum
ANIMUM Escuela de Artes Gráficas Digitales



Imagen: El Retrato Oval
Autor: Antonio Filas, profesor del Máster de Animación 3D
ANIMUM Escuela de Artes Gráficas Digitales



Imagen: ALSBRAM - Recuerdos del Futuro
Javier Gámez, profesor del profesor del Máster de Animación 3D
ANIMUM Escuela de Artes Gráficas Digitales



FORMACIÓN EN DISEÑO 3D EL CONTROL DE LA PRODUCCIÓN 3D

Descubre las múltiples posibilidades que ofrece la escuela ANIMUM. Basados en tecnología 3D, los Máster de formación 3D han sido diseñados con el objetivo de conseguir una preparación técnica y artística adecuadas al competitivo mercado laboral. De esta forma, se ofrecen programas diferenciados que cubren un amplio abanico de las necesidades profesionales que requieren las agencias de comunicación y/o las productoras de cine y televisión.

MÁSTER: INFOARQUITECTURA E INTERIORISMO 3D CON 3D STUDIO MAX®



Una de las aplicaciones más interesantes y de gran proyección en el mercado actual de las 3D es la generación de espacios arquitectónicos en 3D. Debido a las técnicas de representación hiperrealistas y a la potencia de los equipos informáticos actuales, la infografía 3D se ha convertido en una de las herramientas imprescindibles para la presentación de cualquier proyecto de arquitectura, llegando a niveles de realismo que hacen confundir, incluso a los ojos de expertos, si la imagen o la animación es virtual o real. Aprenderás a visualizar proyectos arquitectónicos con una de las herramientas más especializadas: 3D Studio MAX®.

MÁSTER: DISEÑO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D CON 3D STUDIO MAX® Y XSI®



Para conseguir competitividad y eficiencia, el animador tiene que ser capaz de sintetizar e interpretar el movimiento y plasmarlo posteriormente en el ordenador. Sé el propio director, realizador y actor de tus propias piezas de animación. Con este curso aprenderás a modelar y a hacer interpretar de forma expresiva y convincente a tus personajes. Los objetivos de este curso son el perfeccionamiento y la calidad de la imagen final. Se propondrán trabajos de producción real, para investigar y solucionar los posibles problemas que se pueden encontrar en un proyecto de imagen digital 3D.

MÁSTER: EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE VIDEO PARA FX CON AUTODESK COMBUSTION®



Con un completo conjunto de herramientas de edición de efectos visuales, esta esperada versión promete disparar la creatividad de los artistas de la autoedición de vídeo. Si debe producir gráficos profesionales de vídeo con movimiento, reutilizar en Internet contenido de vídeo, o crear efectos para películas o HDTV, formarse en Combustion 4 ofrece un servicio de alta eficacia que necesita con una curva de aprendizaje muy asequible.



La creación gráfica realizada con ordenador e ilustración está presente en todas las realidades del mundo actual. La importancia de la imagen pública de las empresas se basa en la utilización de colores corporativos, de tipografías adecuadas y de mensajes gráficos que se mantengan en la retina y en la memoria de los posibles clientes y consumidores. Creatividad y estética son valores apreciados en el mundo empresarial, interesado en transmitir mensajes originales, claros, impactantes y agradables a sus potenciales clientes.

Este Máster está pensado para todos aquellos que no se conforman con el simple manejo de las herramientas informáticas para el diseño, sino que quieren especializarse en comunicación gráfica profesional, desarrollando un sentido estético que permita hacer atractivo su trabajo, y que obtenga un perfecto manejo de la intención del mensaje. No entenderíamos ningún aspecto de la comunicación actual sin la presencia de la creación gráfica asistida por ordenador. Empresas y profesionales utilizan determinados iconos, códigos de color, tipografías y mensajes gráficos para hacer llegar sus ideas o productos a clientes y consumidores, y que además estos sean recordados.

En las clases aprenderás no solo a dibujar todo tipo de estilos, sino también a diseñar tus propios personajes para cómic y animación, a conseguir un viñetado profesional, a dibujar el movimiento, a colorear de forma realista, a concebir un story board o una carta de rodaje... Todo ello te preparará para el trabajo en equipo, tanto en el campo del cómic como en el de la animación. Está pensado para aquellos que quieren cultivar el dibujo y la pintura como un medio personal de expresión o también para desarrollarse a nivel profesional.

Curso-I: Dibujo de Cómic y Preproducción de Cine

¿Te gustaría dominar todas las técnicas de dibujo y pintura?

Con este curso, el alumno aprenderá a dibujar y pintar con soltura, utilizando las herramientas y métodos adecuados a cada forma de expresión. Está pensado para aquellos que quieren cultivar el dibujo y la pintura como un medio personal de expresión o también para desarrollarse a nivel profesional. En este primer curso, nos centraremos en la base de todo dibujo: El esquema básico del cuerpo humano - Su anatomía
El movimiento y la naturalidad - Las deformaciones de estilo
La estructura facial - Las expresiones y la personalidad
El volumen con trama
El volumen con rotuladores de ilustración - Las arrugas de la tela

Todo lo necesario para crear todo tipo de personajes, en todo tipo de estilos. Los alumnos que finalicen el curso y presenten terminado el proyecto, obtendrán el título privado de ANIMUM de:

Master en Dibujo de Cómic y Animación

-Convocatorias: Octubre - Marzo

-Duración: 150 horas

-Horario de Lunes a Viernes: 9_12 // 12_15 // 16_19 // 19_22

CURSO1 (150H)

DIBUJO DE CÓMIC Y PREPRODUCCIÓN DE CINE SENTANDO LAS BASES DE LA PRODUCCIÓN 2D

Introducción al Módulo

Técnicas para la estimulación creativa

Elección del estilo.
Cómic Americano.
Cómic Oriental.
Cómic Europeo.
Cómic de Animación.
Creación de personajes para Cómic.
Creación de personajes para Animación.

Estudio de la Anatomía

Esquema y lenguaje anatómico
El cuerpo humano.
Cabeza - Ojos - Nariz - Boca.
Anatomía facial - Las expresiones.
Brazos y manos - Piernas y Pies.
Deformaciones de estilo.
La anatomía como lenguaje de la personalidad.
El movimiento - La interpretación.
Las líneas de movimientos y los arcos de acción.
Body language - Sombras.
Volumen de un cuerpo - Dramatizando un personaje.
Ropa - Arrugas y dobleces.

Fondos

Perspectiva.
Dramatización y ambientes.

Proyecto Final

Cómic B/N de cuatro páginas.
Guión.
Elección de estilo.
Diseño de personajes.
Store.
Acabado.
Portada.



Imagen: Conan
 Ilustración realizada por el profesor de Dibujo Javier Gámez-
 ANIMUM Escuela de Artes Gráficas Digitales



Imagen: Varios

Ilustración realizada por el profesor de Dibujo Javier Gámez-
ANIMUM Escuela de Artes Gráficas Digitales





Imagen: Varios
Ilustración realizada por el profesor de Dibujo Javier G3mez-
ANIMUM Escuela de Artes Gr3ficas Digitales