



animationgym<sup>®</sup>.com

Por primera vez en español, un centro de enseñanza online, disponible desde cualquier lugar del mundo, para estudiar Animación Profesional de Personajes 3D utilizando el software de animación 3D de su elección.

Catálogo  
**2017**

# ÍNDICE

- 03 Bienvenidos a AnimationGym
- 03 Nuestra filosofía educativa
- 04 ¿A quién esta dirigido esta serie de cursos?
  
- 05 ¿Cómo es estudiar online en AnimationGym.com?
- 05 Clases online
- 06 Video Conferencias Online - VCOs
- 07 Video Correcciones Personales - VCPs
- 07 Campus Virtual y Foros exclusivos para alumnos
  
- 08 Ventajas de estudiar online en AnimationGym.com
- 09 Comentarios de Alumnos egresados de AnimationGym
  
- 10 Plan de Estudios: Los Cursos
- 11 Módulo 1 - Técnicas y Fundamentos de animación
- 15 Módulo 2 - Animación Avanzada de Personajes 3D
- 19 Módulo 3 - Actuación para la Animación 3D
  
- 23 Certificación / Diploma
  
- 24 Requerimientos para cursar en AnimationGym
  
- 25 Inscripciones: Costos y matriculación
  
- 26 Contactos: E-mail, Teléfono y oficinas administrativas.
  
- 27 Sobre el Prof. Víctor Escardó, fundador de AnimationGym





# Bienvenidos a AnimationGym

AnimationGym es un centro de formación por Internet cuyo foco principal es la enseñanza de Animación Profesional de Personajes 3D (Character Animation).

Surge como una idea innovadora en educación online por parte del profesor y animador profesional Víctor Escardó (Animalada Studios, Universidad ORT y New York University).

## Nuestra filosofía:

### Formar verdaderos animadores profesionales

La idea principal de AnimationGym no es formar animadores-operadores de programas 3D, como en la mayoría de las instituciones de enseñanza donde el software es la prioridad. Nuestro objetivo es formar verdaderos animadores profesionales, artistas que adquieran conocimientos que le serán útiles para siempre, independientemente de la herramienta/ programa 3D que utilicen.

El alumno decide qué herramienta 3D utilizar, no enseñamos a utilizar un software, le enseñamos a Animar Personajes 3D.

Los verdaderos conocimientos que necesita un animador profesional para dar vida a un personaje digital no dependen del software 3D que utilice. En animationGym nos concentramos en todos los aspectos de la animación que no dependen de un software 3D en particular.

### Un instructor personal

La enseñanza de un arte como lo es la animación 3D es difícil de adquirir, porque el arte es un camino de descubrimiento personal. Este entrenamiento brinda una educación personalizada, en la que el instructor se interioriza y explora los intereses, objetivos, proyectos y orientación profesional del estudiante.

Prof. Víctor Escardó  
*Fundador de AnimationGym.com*





## ¿A quién esta dirigido AnimationGym?

Estos cursos están pensados para quienes deseen focalizar su aprendizaje en dar vida a personajes 3D en forma profesional y deseen utilizar el programa 3D que usted posea legalmente, sea este 3DsMax, Maya, Blender, Softimage XSI, Cinema 4D, Newtek Lightwave u otro. Si no dispone de software de animación lo invitamos a utilizar el programa de uso libre y gratuito Blender. En AnimationGym utilizamos software libre para brindar los cursos.

### Para los que comienzan

Este programa de entrenamiento está dirigido a todos aquellos que se deseen animar personajes 3D en forma profesional y que verdaderamente sientan pasión por esta forma de arte. No importa el lugar en el mundo donde se encuentre, no importa su edad, siempre es buen momento para comenzar a animar.

### Para los que ya poseen experiencia

Los cursos refrescan e introducen nuevos conocimientos, permiten practicar aquello que, por lo intenso de la vida laboral, no les ha sido posible realizar. De esta forma se corrigen vicios propios de una formación inadecuada o autodidacta. La idea es sumar nuevos conocimientos y reforzar los ya adquiridos en la práctica.



## ¿Cómo es estudiar en AnimationGym?

Online significa “en línea” o “conectado”; en AnimationGym ofrecemos una enseñanza online donde las distancias se acortan, utilizamos los nuevos medios para lograr un entrenamiento personalizado en el cual el instructor acompaña y sigue de cerca el progreso del alumno.

La formación en AnimationGym requiere un verdadero compromiso por parte del alumno, basado este en una práctica intensiva. Para ello se plantean ejercicios semanales, participación a las clases online e intercambio en video-conferencias semanales con el instructor. Un aspecto único son las Video Correcciones, todos los ejercicios reciben una crítica personalizada. Otras áreas de participación son foros exclusivos y video-conferencias con otros alumnos de habla hispana.

El profesor explica detalladamente los temas, muestra referencias filmicas, y presenta directamente en la pantalla del ordenador/computadora ejemplos ilustrativos. Al finalizar las clases se plantean ejercicios y se dispone de un plazo de 7 días para completarlos.



### Clases online

Cada semana el alumno dispone de dos clases en video, una por cada curso del módulo correspondiente, cuya duración total es de aproximadamente una hora y media. Estas clases están disponibles las 24 hs del día, los 7 días de la semana durante 9 días. Cada clase desarrolla en profundidad uno o varios temas y se presentan en un formato audiovisual que, además de poseer un alto valor educativo, las hace realmente entretenidas.

### Ventajas

- Elección del día cuando se desea ver las clases.
- Si desea repasar conceptos puede ver nuevamente la clase en la semana.
- Se dispone del tiempo suficiente para anotar dudas que podrá consultar en las video conferencias semanales con el instructor.



## Video Conferencias Online - VCO

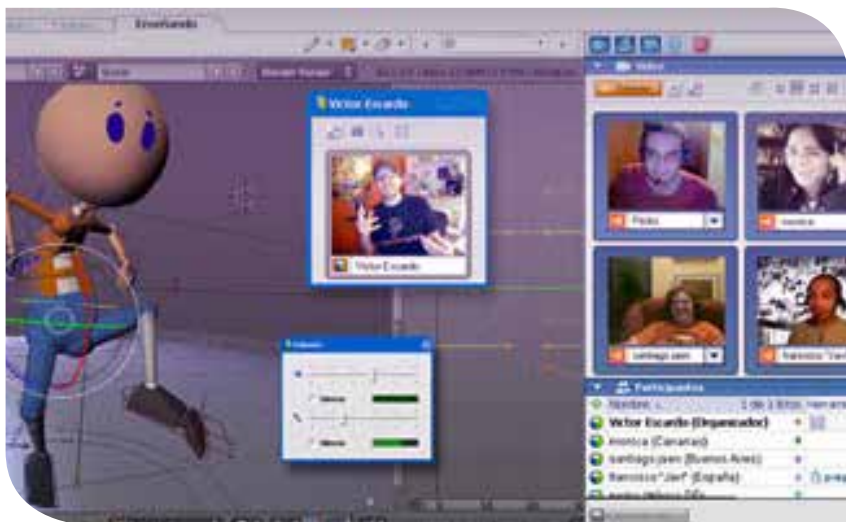
Estas reuniones online permiten tener un contacto en vivo y en directo con el profesor y compañeros de clase. Son sesiones semanales de una hora de duración, en un día prefijado. Se brindan varios horarios para que se adapten a la zona horaria y conveniencia de los alumnos.

En las VCOs puedes evacuar las consultas que surjan de las clases online o de las Video Correcciones de los ejercicios que se han presentado en la semana. También se dispone un espacio para realizar otras consultas referidas a los cursos.

Las video conferencias se realizan con la más avanzada tecnología, además de utilizar audio y video, se incorpora una pizarra electrónica para que el profesor realice demostraciones en su propio ordenador/computadora o en la de los alumnos.

### Ventajas

- Interacción real con el instructor
- Acceder a las consultas de otros alumnos
- Seguimiento individual de inquietudes personales.



### Campus virtual

Esta es un área reservada en Internet disponible solo para los alumnos de AnimationGym. En este web académico tendrán acceso a los cursos, material de apoyo a las clases, calendario académico, acceso a las clases online y a las video-correcciones, mensajería con plantel docente y tutores, así como otros recursos de utilidad.





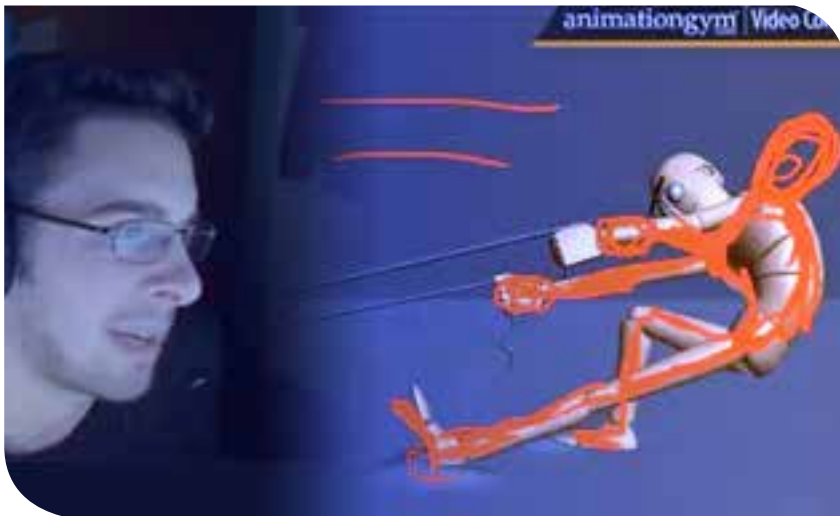
## Video Correcciones Personales - VCP

Lo más valioso para el alumno de AnimationGym son las VCP. Los ejercicios que realiza serán corregidos en video por un instructor personal. Cualquiera podría criticar el trabajo (ejercicios de animación), pero si estas críticas constructivas provienen de un instructor y animador adquieren otro valor.

El instructor posee la experiencia profesional y la capacidad para ayudar a corregir errores en la animación y llevarla a un nivel superior.

## Ventajas de las video-correcciones personales

- Todas las semanas un mentor evalúa el trabajo presentado.
- El alumno decide el momento para ver las video correcciones.
- Además de audio y video, las VCP incluyen indicaciones gráficas sobre la animación.



## Foros exclusivos para alumnos

Estudiar en AnimationGym no significa estudiar en forma solitaria, aislada. Los foros te permiten compartir con los compañeros de curso consultas, distintas visiones y soluciones a los problemas más comunes. Este sistema es muy útil ya que responde a las consultas más inmediatas



## Ventajas de estudiar on-line

Varias de las ventajas aquí mencionadas dependen de la actitud del alumno. A diferencia de los cursos presenciales, el alumno en los cursos online esta siempre ubicado en la primera fila de la clase, participando y teniendo una actitud proactiva.

A continuación les detallamos varias ventajas...

### Conveniencia

- Acceso a los cursos desde cualquier lugar del mundo.
- Decidir la hora y el día de la semana en la que se desea asistir a las clases.
- El ritmo para tomar cada clase y realizar los ejercicios lo decide el alumno.

### Efectividad

- Seguimiento individual. El profesor acompaña el progreso del alumno en forma personal.
- No hay tiempos perdidos durante las clases.

El tiempo se aprovecha un 100%.

- Mejoras la concentración en los cursos y logrando mayor motivación.
- Varios estudios demuestran mayor efectividad de estos cursos con respecto a los presenciales, esto es debido a la mayor retención al aprender utilizando multimedios (Video, Audio, Animaciones, Imágenes, Demostraciones, etc).

### Interactividad

- Se accede a videoconferencias personales con el instructor.
- Se intercambian experiencias con alumnos ubicados en otros países.
- Mediante canales de chat, tutorías on-line y los foros privados de discusión.

### Flexibilidad

- Se puede asistir a las clases online más de una vez.
- Las video-correcciones de los trabajos se pueden ver cuando el alumno lo desee.

### Beneficios

- No existen costos de transporte, ni otros gastos extras (comida, estadías, etc).
- Costos inferiores a la enseñanza presencial, con mejor calidad de cursos.







### **Animados!**

La primera generación de AnimationGym completo sus cursos en Diciembre de 2008.

## **Comentarios de alumnos egresados de AnimationGym**

**Ricardo Velázquez (Caracas, Venezuela)** *“En lo personal me ha cambiado la forma de ver la animación sabía que era difícil pero no tanto, al punto que nunca pensé pasar tantas horas sentado frente a un computador para poder intentar recrear un segundo de animación, ahora veo las cosas desde otro ángulo dentro y fuera del computador, sigo atrapado en los brazos de este hermoso arte.”*

**Víctor Morejón (Sevilla, España)** *“Con lo que hemos aprendido en el primer modulo, ya podemos crear animaciones con mas fundamento y riqueza visual que en muchos trabajos publicados en television, publicidad, etc... Es muy importante haberle dedicado este tiempo a los principios de animacion, para poder sentar las bases de la animacion profesional de personajes.”*

**José Manuel Hoyo(Madrid, España)** *“Descubrí AnimationGym un poco por error, porque buscaba un curso para manejar 3ds Max, y gracias a Dios, descubrí la animación de personajes.”*

**Raquel Pérez (Tenerife, Islas Canarias, España)** *“En cuanto al formato de las clases han sido muy claras, y sobre todo la posibilidad de poder verlas varias veces, ha sido de gran ayuda, eso no te lo permite una clase presencial, aunque confieso que a veces parecía una clase presencial, pues cuantas veces hemos contestado a las preguntas que el profesor nos hacia en la videoclase, bueno por lo menos yo si.”*

**Ignacio Astrada (Montevideo, Uruguay)** *“Personalmente mis expectativas han quedado muy colmadas respecto al curso. De hecho, mis amigos y gente que tengo alrededor cuando les comento del curso, la mecánica y todo eso, todos me dicen que está buenísimo.”*

**S. Martí (Buenos Aires, Argentina)** *“Sin duda hoy ya no veo las animaciones como antes, no las puedo dejar de ver sin estar pendiente de los movimientos, de las poses, de los arcos, de las exageraciones, de ver como funcionan los 12 principios juntos, de entender cuando algo funciona y cuando no”*



## Animador Profesional de Personajes 3D

# Plan de Estudios: Los Cursos

**Duración total:** 1 año académico: compuesto por 39 semanas (10 meses apróx)

**Estructura:** El curso se divide en 3 módulos, cada uno de ellos es una unidad de tiempo de 3 meses que tiene 3 asignaturas.

**Clases:** Cada semana el alumno accede a 2 video clases distintas correspondiente a 2 asignaturas distintas.

**Interactividad total:** El alumno dispone de Conferencias semanales con profesor, Foros exclusivos y Correcciones personales.

### MÓDULO 1

Técnicas y Fundamentos de animación profesional 3D

- **Principios Fundamentales de Animación 3D.** 10 semanas. M1C2
- **Entornos Profesionales de Animación.** 6 semanas. M1C1
- **Cine de Animación: Historia y Técnicas.** 4 semanas. M1C3

	Semana 1 .....					Semana 10				
Clase	1	2	3	4	5	5	7	8	9	10
Clase	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4

### MÓDULO 2

Animación Avanzada de Personajes 3D

- **Animación Avanzada de Personajes.** 10 semanas. M2C1
- **Actuación para la Animación.** 5 semanas. M2C2
- **Cinematografía y Producción 3D.** 5 semanas. M2C3

	Semana 1 .....					Semana 10				
Clase	1	2	3	4	5	5	7	8	9	10
Clase	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

### MÓDULO 3

Actuación para la Animación 3D

- **Actuación para la Animación: Pantomima.** 4 semanas. M3C1
- **Actuación para la Animación: Facial y Lip Sync.** 6 semanas. M3C2
- **Análisis práctico de Actuación.** 5 semanas. M3C3

	Semana 1 .....					Semana 10				
Clase	1	2	3	4	5	5	7	8	9	10
Clase	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5



# MÓDULO 1

## Fundamentos de Animación Profesional 3D

En este curso estudiaremos los 12 Principios Fundamentales de Animación de forma práctica, aplicados a personajes 3D sencillos. Comenzaremos el desarrollo de buenas poses con personajes 3D avanzados y descubriremos cómo es el trabajo en un estudio de animación profesional dónde se producen películas (Pixar, Dreamworks, Blue Sky entre otros).

Clases: Un total de 20 clases por Internet, dos por semana, disponibles los 7 días, las 24 horas. Conferencias semanales en VIVO con tu Tutor y Correcciones personales.

Duración del módulo: 3 Meses (10 semanas de clases + 2 semanas creación de reel final).

Próximo comienzos: 4 de Octubre de 2014 y 27 de Marzo de 2015.

Alumnos por tutor: 15.

Un animador profesional te guía y te corrige.

Requisitos: 18 años cumplidos, menores hasta 16 años (previa aprobación). Si no conoces un programa 3D nosotros te enseñamos lo básico previo al curso.

Asignaturas/Materias: Cada semana se disponen de dos clases de asignaturas distintas

- Principios Fundamentales de Animación 3D
- Entornos Profesionales
- Cine de Animación: Historia y Técnicas



¿Qué nivel de animación alcanzo al finalizar este primer curso?

En los primeros 3 meses completará un reel de animaciones con personajes simples de muy buen nivel.



## Principios Fundamentales de Animación 3D

Asignatura 1 de Módulo 1

Número de total de clases: 10

Tiempo promedio de cada clase: 60 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de la semana, las 24 horas del día.

Nota: Este curso requiere una práctica intensiva, realizando ejercicios todas las semanas.

### Descripción y objetivos:

Este curso se focaliza en los Principios tradicionales de animación aplicados al 3D y los nuevos principios de animación específicos de la animación digital 3d.

El objetivo principal de estas clases es proporcionar bases firmes para desarrollar el arte de la animación. Introducir conceptos que generalmente son omitidos en carreras técnicas. Brindar conocimientos fundamentales para posteriormente desarrollar la animación de personajes complejos.

### Metodología de aprendizaje:

Los ejercicios de este curso de animación online se realizarán en torno a personajes muy simples, para comprender cada uno de los principios básicos de la animación 3D. Semanalmente se plantearán ejercicios, uno de ellos de carácter obligatorio para ser evaluado por el instructor. Estos ejercicios se realizarán en el programa de animación 3D que elija el alumno, evaluándose el video resultante de dicha animación.

### Principales temas abordados

- Los principios de la animación tradicional aplicados al 3D: Timing, Anticipación, Acción superpueta, Peso y Energía, etc.
- Los principios de la animación digital 3D: Moving Holds en 3D, Rigging Sólido, etc.
- Métodos de animación: Pose a Pose, Animación directa, Animación en capas y Animación no-lineal.
- Aplicación de herramientas generales a todos los programas 3D
- Aplicando enseñanzas de animación tradicional
- Animación 3D desde la óptica del animador de StopMotion
- Introducción a conceptos avanzados.



## Entornos Profesionales de Animación

Asignatura 2 de Módulo 1

Número de total de clases: 6

Tiempo promedio de cada clase: 40 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de la semana,  
las 24 horas del día.

Nota: Este curso es de carácter teórico pero se presentan en él elementos fundamentales para el trabajo del animador en los cursos y en su vida laboral.



### Descripción y objetivos:

Este breve curso introductorio permite descubrir las prácticas profesionales de los animadores 3D, aplicarlas en nuestros trabajos curriculares y en nuestra vida como animadores.

Los objetivos principales son: Poder integrarse fácilmente a la forma de trabajo de un estudio de animación profesional. Adaptarse en un corto período de tiempo para poder animar utilizando cualquier herramienta software 3D. Entender el flujo de trabajo en un estudio profesional.

### Metodología de aprendizaje:

Explorar las herramientas básicas que dispone un animador en cualquier programa de animación 3D. Trabajar con utilidades y programas externos que nos reduzcan el tiempo en tareas tediosas y dedicarnos a lo que más nos gusta: Animar Personajes.

### Principales temas abordados

- El rol del animador en un estudio de animación profesional.
- Metodología de trabajo profesional: Nomenclatura, formatos de archivo, presentaciones, renders rápidos y mucho más.
- Herramientas de animación: Similitudes y Diferencias
- Animando con cualquier Programa 3D. La posibilidad de ser contratado en un estudio que trabajan con otro programa y como adaptarse rápidamente.
- Recursos externos utilizados en práctica profesional. Creación de videos de nuestras animaciones.
- Sobre los hombros de un animador profesional: Puedes ver como trabaja un animador de un gran estudio.





## Cine de Animación: Historia y Técnicas 1

Asignatura 3 de Módulo 1

Número de total de clases: 4

Tiempo promedio de cada clase: 30 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de las semana, las 24 horas del día.

Nota: Este curso es de carácter teórico y está dividido en dos partes, la primera en el módulo 1 y la segunda en el módulo 2.

### Descripción y objetivos:

Este curso es un recorrido audiovisual entretenido, el cual ayuda a descubrir un rico pasado y tener buenas fuentes de inspiración para nuestras animaciones de futuro. Los objetivos: descubrir más de 100 años de animación focalizándose en la animación de personajes. Conocer a los animadores y sus creaciones, los grandes estudios, Iberoamérica: sus creadores y los nuevos desafíos. Aprender técnicas de animación tradicional y cómo se aplican a la animación 3D.

### Principales temas abordados en Historia 1 y 2

- Comienzo de la historia de la Fotografía.
- La Animación como hermana mayor del Cine.
- Historia de la animación: Desde los pioneros de la animación a PIXAR y los grandes estudios de la actualidad.
- El legado: Los grandes animadores de todos los tiempos.
- Personajes animados que marcaron época y su influencia en nuestra cultura.
- Descubriendo técnicas de animación: el StopMotion y el dibujo como técnica y su aplicación a la animación 3D
- Historia de la animación digital: los creadores y las herramientas 3D.
- Animación en Iberoamérica: Los referentes y sus obras.
- Aprendiendo del pasado: una mirada a la actualidad y el futuro de la animación 3D para los animadores de Latinoamérica y España.

### Metodología de aprendizaje:

Visualización de material fílmico relevante y desconocido de cada período histórico que permitan generar un espíritu crítico para apreciar las películas y cortos animados con otra dimensión.

Estudio de técnicas tradicionales de animación aplicadas a la Animación 3D.





## MÓDULO 2

# Animación Avanzada de Personajes 3D

La propuesta de este curso es aprender un conjunto de técnicas y métodos de animación 3D utilizados en grandes estudios profesionales de animación que permitan en poco tiempo generar animaciones de calidad para personajes bípedos (humanos y otros). Para que un personaje actúe de forma convincente debe moverse en forma convincente, para ello se enseña la mecánica del movimiento aplicada a personajes 3D.

**Clases:** En total son 20 clases por Internet, dos por semana, disponibles los 7 días, las 24 horas. Conferencias en VIVO semanales con tu Mentor y Correcciones personales.

**Duración del módulo:** 3 Meses (10 semanas de clases + 2 semanas desarrollo de reel final).

**Alumnos por tutor:** 15. Un animador profesional te guía y te corrige.

**Requisitos para cursar:**

Aprobar el Módulo 1 - Principios Fundamentales 3D.

**Requisitos generales:** 18 años cumplidos. Los menores hasta 16 años necesitan aprobación. Si no conoces un software de animación 3D nosotros te enseñamos lo básico previo al curso.

**Asignaturas/Materias:**

Cada semana se disponen de dos clases de asignaturas distintas

Animación Avanzada de Personajes

Cinematografía 3D

Cine de Animación: Historia y Técnicas 2

¿Qué nivel de animación alcanzo al finalizar este Módulo 2?

En este segundo trimestre de cursos completarás un reel de animaciones con personajes completos de muy buen nivel.

Ver ejemplo de reel de un alumno a continuación:



## Animación Avanzada de Personajes 3D

Asignatura 1 de Módulo 2

Número de total de clases: 10

Tiempo promedio de cada clase: 60 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de la semana,  
las 24 horas del día.

Nota: Este curso es teórico-práctico. Requiere una buena dedicación para realizar los ejercicios que se plantean semanalmente

### Descripción y objetivos:

En este curso de animación 3d online los estudiantes se focalizan en la creación de animaciones de calidad a partir de poses/dibujos de calidad. Animar un personaje con cientos de controladores para mover cada parte del cuerpo no es tarea fácil. Con un enfoque basado en la animación tradicional lograremos que nuestros personajes 3D se muevan de forma convincente. Como objetivos principales: Entender la mecánica del movimiento. Desarrollar técnicas para hacer que nuestros personajes hablen. Aplicar las enseñanzas adquiridas en el curso Principios Fundamentales de Animación 3D, ahora sobre personajes bípedos complejos.

### Metodología de aprendizaje:

Realización de ejercicios sobre personajes complejos 3D. Estudio del movimiento mediante video-referencias. Análisis de trabajos animados y videos reales para adquirir una cabal comprensión del movimiento. Algunos ejercicios de nivel avanzado se interrelacionarán con las clases de Actuación.

### Principales temas abordados

- Métodos de animación: Pose a pose, Animación directa y en capas.
- Planificación para la animación.
- Poses con valor en personajes digitales.
- Línea de acción, del dibujo al 3D: Poses de Manos.
- Análisis del movimiento y de acciones.
- Animación para la cámara.
- Los principios de animación aplicados a personajes bípedos.
- Caminatas y caminatas con actitud.
- Los Principios de Animación aplicados en personajes complejos.



## Producción y Cinematografía 3D

Asignatura 2 de Módulo 2

Número de total de clases: 5

Tiempo promedio de cada clase: 40 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de la semana,  
las 24 horas del día.

Nota: Este curso es teórico. La aplicación de los conocimientos adquiridos se realiza durante los cursos en otras asignaturas.



### Descripción y objetivos:

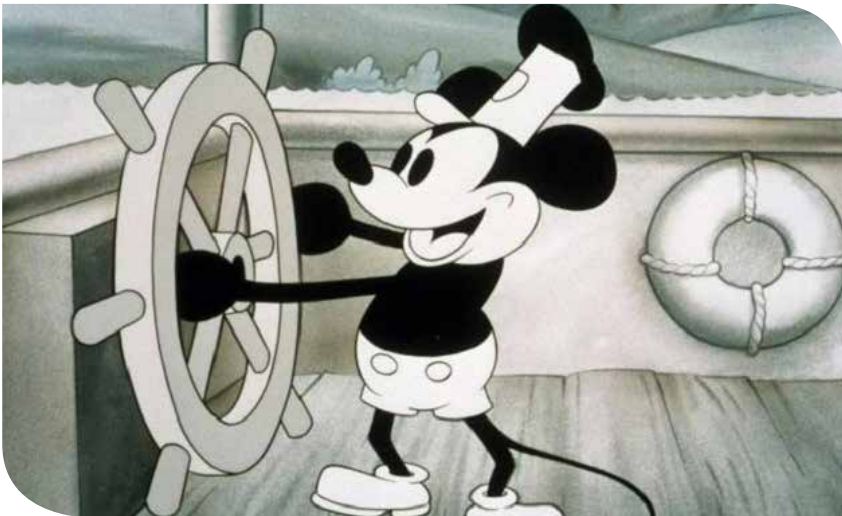
Dotar al animador de los conocimientos necesarios para trabajar en el sector audiovisual de forma integrada con otros profesionales. Estudiar y aplicar los principios del lenguaje cinematográfico para que, a partir del guión, se pueda llegar a una realización visual profesional. Colocando el foco en el desarrollo de la historia, la definición de los personajes, seleccionando los ángulos de cámara adecuados y el estilo de montaje, se podrá alcanzar un nivel profesional al momento de realizar una pieza animada.

### Principales temas abordados

- Composición visual
- Planos: Tipos y utilización.
- Movimiento de cámaras 3D
- El montaje en el cine de animación
- Storyboards y Animatics
- El proceso de creación de un corto animado
- El estudio de animación: Estructura y logística
- Planificación de proyectos animados
- Marketing, distribución y derechos de autor



## Cine de Animación: Historia y Técnicas 2



Asignatura 3 de Módulo 2  
Número de total de clases: 5  
Tiempo promedio de cada clase: 30 minutos.  
Clases disponibles: los 7 días de la semana, las 24 horas del día.

Nota: Este curso es teórico y está dividido en dos partes, la primera se brinda en el módulo 1

### Descripción y objetivos:

Este curso es un recorrido audiovisual entretenido, el cual ayuda a descubrir un rico pasado y tener buenas fuentes de inspiración para nuestras animaciones de futuro. Como objetivos: descubrir más de 110 años de animación focalizándose en la animación de personajes. Conocer a los animadores y sus creaciones, los grandes estudios, Iberoamérica: sus creadores y los nuevos desafíos. Aprender técnicas de animación tradicional y como se aplican a la animación 3D.

### Principales temas abordados en Historia y Técnicas 2

- Comienzo de la historia de la Fotografía
- La Animación como hermana mayor del Cine
- Historia de la animación: Desde los pioneros de la animación a PIXAR y los grandes estudios de la actualidad.
- El legado: Los grandes animadores de todos los tiempos
- Personajes animados que marcaron época y su influencia en nuestra cultura.
- Descubriendo técnicas de animación: el StopMotion y el dibujo como técnica y su aplicación a la animación 3D
- Historia de la animación digital: los creadores y las herramientas 3D.
- Animación en Iberoamérica: Los referentes y sus obras.
- Aprendiendo del pasado: una mirada a la actualidad y el futuro de la animación 3D para los animadores de Latinoamérica y España.

### Metodología de aprendizaje:

Estudio de material audiovisual relevante de cada período histórico que permitan apreciar las películas y los animadores que construyeron una rica historia. Estudiaremos las técnicas tradicionales de animación para aplicarlas a la Animación 3D.



## MÓDULO 3

# Actuación para la Animación 3D

El animador actúa a través de sus personajes en la pantalla. En este curso abordamos todos los aspectos que le dan vida a tu personaje: El lenguaje corporal para transmitir emociones y comicidad, la pantomima ó el actuar sin diálogo, actuación con el rostro, los ojos, las expresiones y finalmente la sincronía de voz (Lip Sync) para lograr animaciones de calidad para así completar un reel de animaciones personales que nos abra puertas en la industria audiovisual.

Clases: En total son 20 clases por Internet, dos por semana, disponibles los 7 días, las 24 horas. Conferencias en VIVO semanales con tu Mentor y Correcciones personales.

Duración del módulo: 3 Meses (10 semanas de clases + 2 semanas desarrollo de reel final).

Alumnos por tutor: 15. Un animador profesional te guía y te corrige.

Requisitos para cursar: Aprobar el Módulo 2: Animación Avanzada de Personajes 3D.

Requisitos generales: 18 años cumplidos. Los menores hasta 16 años necesitan aprobación. Si no conoces un software de animación 3D nosotros te enseñamos lo básico previo al curso.

Asignaturas/Materias:

Cada semana se disponen de dos clases de asignaturas distintas

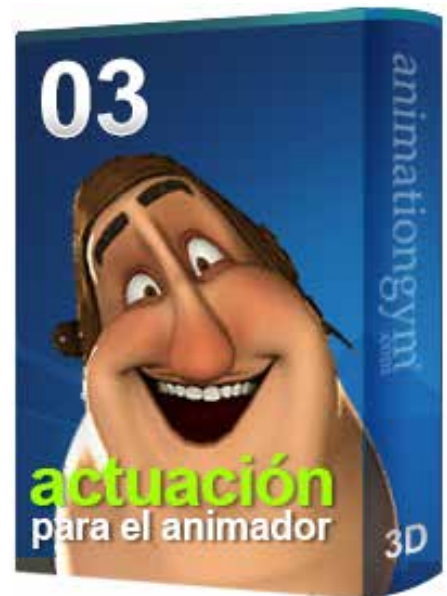
Actuación para la Animación 3D: Pantomima

Actuación Facial y Lip sync

Análisis Práctico de Actuación

¿Qué nivel de animación 3D alcanzo al finalizar el Módulo 3?

En este tercer trimestre de cursos puedes completar un reel de animaciones con personajes completos de excelente calidad. Este trabajo será tu mejor carta de presentación para trabajar como animador profesional 3D.





## Actuación para la Animación: Pantomima



Asignatura 1 de Módulo 3  
Número de total de clases: 4  
Tiempo promedio de cada clase: 70 minutos.  
Clases disponibles: los 7 días de la semana, las 24 horas del día.

Nota: Este curso es de carácter teórico y práctico donde se realiza una animación completa de actuación corporal.

### Descripción y objetivos:

Este curso brinda herramientas que amplían la capacidad de leer y entender el lenguaje corporal para aplicarlos directamente en nuestros personajes 3D y Animaciones. Se parte del trabajo realizado en Animación Avanzada de Personajes para dotar a los personajes no solo de movimientos creíbles, si no movimientos y actos generados por un ser pensante, que tiene emociones y se expresa de forma única. Teniendo en cuenta que un animador es un actor que no desea subir al escenario, desea que sus personajes lo hagan.

### Metodología de aprendizaje:

Ejercicios de animación semanales con personajes completos. Experimentar mediante la improvisación y la práctica de diversos métodos de la animación profesional.

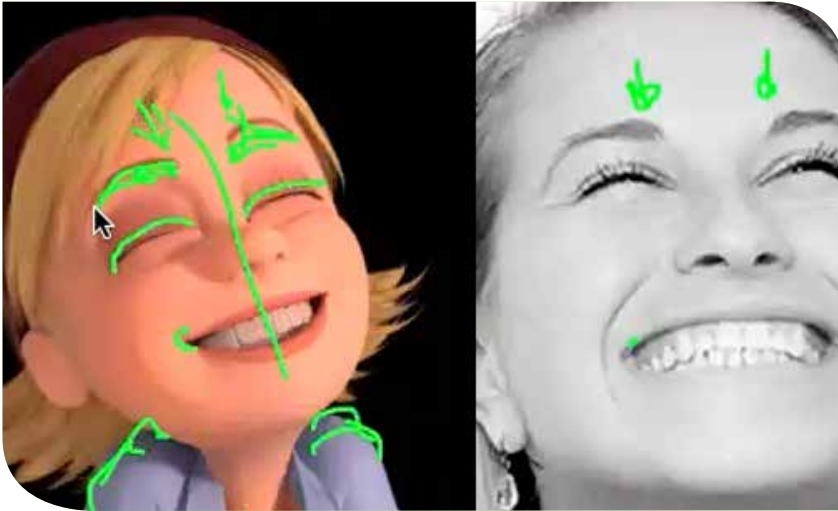
### Principales temas abordados

- Mostrar emociones en nuestros personajes sin el uso de diálogo a través de la actuación pantomima.
- Uso adecuado de video-referencias para crear Animaciones 3D
- Sobre los hombros de un animador: La creación de animación de pantomima.
- Estudio y aplicación del Lenguaje corporal.
- Improvisación para generar ideas creativas en nuestras referencias.
- Las emociones y el movimiento: Creación de animaciones con un personaje 3D pensante.
- Definición de personalidad para nuestros personajes.
- Pantomima: Análisis de los grandes Maestros del cine.
- Ejercicios prácticos de animaciones utilizando actuación con el cuerpo.





## Actuación para la Animación: Facial y Lip Sync



Asignatura 2 de Módulo 3  
Número de total de clases: 6  
Tiempo promedio de cada clase: 70 minutos.  
Clases disponibles: los 7 días de la semana, las 24 horas del día.

Nota: Este curso es práctico y teórico donde se realiza una animación completa corporal, facial y de sincronía de voz.

### Descripción y objetivos:

Este curso aborda desafiante tarea de hacer actuar a nuestros personajes 3D a nivel facial. Se aprenderá a animar una línea de diálogo completa mediante un lip sync (sincronía de voz). Se trabajará en las poses faciales en conjunto con la actuación corporal. Se desarrollará una animación final con calidad de cine donde se abordará todos los detalles: gestos que transmitan emociones, el personaje pensante, microexpresiones, movimientos de ojos y sincronía de voz.

### Metodología de aprendizaje:

Ejercicios de animación semanales donde vemos el proceso de animación de un personaje completo haciendo énfasis en la animación facial y el lip sync.

### Principales temas abordados

- Planificación de una animación para el dialogo de personajes.
- Ejecución completa de animación: Movimientos corporales, cabeza, expresiones faciales y sincronía de voz.
- Estudio detallado del proceso de creación de Lip Sync (Sincronía de Voz)
- Uso de microexpresiones en acting facial
- Sobre los hombros de un animador 3D: El proceso de animación de un rostro por un animador profesional Metodologías para el análisis de audios de dialogos
- Dominio de la animación de componentes faciales: Párpados, Cejas, Ojos, Movimientos Sacádicos.
- Psicología del gesto y la expresión facial
- Creación de animación completa.



## Análisis práctico de Actuación

Asignatura 3 de Módulo 3

Número de total de clases: 5

Tiempo promedio de cada clase: 30 minutos.

Clases disponibles: los 7 días de la semana,  
las 24 horas del día.

Nota: Este curso es de carácter teórico y se desarrolla de forma breve para permitir la práctica intensiva de animación de otras asignaturas.



### Principales áreas de estudio

- Uso de centros de poder para definir personalidad
- Análisis de diversos cortos animados y posterior análisis crítico.
- Artistas de Cine Mudo y Pantomima física
- La creación de video referencias para la animación en base al acting.

### Descripción y objetivos:

El estudiar obras del cine clásico de todas las épocas así como cortos animados le permite al animador conocer diversas variantes de actuación y aplicarlas a sus propias animaciones 3D.

### Metodología de aprendizaje:

Analizar en forma crítica la actuación en diversas películas animadas y de actores reales. Experimentar mediante la improvisación y la práctica de diversos métodos propios de la animación profesional.



## Certificación

### Diplomado en Animación de Personajes 3D

Nuestros alumnos egresados luego de haber completado y aprobado en forma satisfactoria los tres módulos formativos en Animación Profesional de Personajes 3D, obtienen la certificación de AnimationGym que los acredita internacionalmente como Animador Profesional de Personajes 3D. El Diploma es enviado al finalizar el curso por correo certificado sin costo para el alumno.

Otro valor agregado:  
El Reel Final de Cursos

Lo que realmente les abrirá las puertas del mercado laboral, es que al finalizar los cursos tendrán varias obras de animación que serán parte de un video-reel personal de animaciones. Esta es la verdadera carta de presentación de todo animador profesional, lo que utilizan los medianos y grandes estudios como PIXAR, DREAMWORKS, SONY, BIUE SKY al momento de contratar sus animadores.



## Requerimientos del alumno

Se necesita tener 18 años cumplidos y no existe límite de edad. Quienes tengan entre 15 y 17 años cumplidos pueden ser parte de la formación previa evaluación y carta aprobación de padres o responsables.

### Conocimientos sobre software de animación 3D

Se pide un conocimiento básico de un programa de animación 3D (Cualquiera, el que se elija para animar). El estudiante debe ser capaz de crear objetos básicos, moverlos, rotarlos y escalarlos, así como crear claves de animación. Estos conocimientos se pueden adquirir en muy poco tiempo, en una semana o menos tiempo.

### Verdadero gusto y/o pasión por animar personajes digitales

Los cursos online de animación en AnimationGym requieren una práctica semanal constante, el alumno participa de conferencias, interviene en los foros de los cursos. Esto requiere un verdadero compromiso e interés en animar personajes digitales.



## Requerimientos operativos

Computadora / Ordenador para realizar animaciones. Les recomendamos visitar nuestra sección Preguntas Frecuentes, allí se detalla un sistema mínimo recomendado y un sistema óptimo.

### Software de Animación 3D

Los cursos online de animación de AnimationGym se pueden tomar utilizando cualquier software de animación 3D de su elección (Ej. Maya, Blender, 3DsMAX, Cinema 4D u otro.). Aquellos que no puedan adquirir un software recomendamos descargar el software libre de uso gratuito denominado Blender. Igualmente es posible acceder a las versiones educativas de Autodesk Maya y 3DsMax.

### Conexión a Internet

Es necesario tener una conexión a Internet que permita realizar video-conferencias (recomendamos igual o superior a 512 Kbps de Bajada y 128 Kbps de Subida). Si no está en sus posibilidades pueden utilizar una conexión de este tipo desde cualquier cyber café de su ciudad o localidad.

### Cámara web para videoconferencias

La interacción con el educador es muy importante, por tal motivo una cámara web con auriculares y micrófono que se adapte a tu computadora es necesaria. Hay modelos muy económicos (Desde 15 dólares). Como mencionamos anteriormente si no puede acceder a una, puede utilizar una en un cyber café.

### Software de Edición de Video - Quicktime Pro

El profesor corrige las animaciones que surgen de su programa de animación 3D en video. Para trabajar en la creación de videos para el curso utilizamos la herramienta Quicktime Pro de Apple. Se puede descargar del sitio web de apple. Por solo 29 Dólares se registra como Quicktime Pro lo que nos permite acceder a varias características avanzadas de edición de videos. Hoy en día es la herramienta más utilizada en estudios de animación por su practicidad.



## Inscripciones: Costos y Matriculación

Los grupos son reducidos en número en cada comienzo (solo 15 alumnos). Su lugar se asegura mediante el pago de la matrícula. La duración total de la formación es un año académico (9 meses).

### Matrícula

Es de pago único no reembolsable y que como beneficio se descuenta del precio del módulo final (Workshop). Asegura su cupo para el próximo comienzo disponible.

### Pago por módulo

El curso se paga en tres cuotas, cada una al comienzo de cada módulo. Si por algún motivo no se pudiera completar un módulo abonado, el alumno inscripto conserva el lugar para realizar el curso en el próximo comienzo.

### Costos de la formación

Los costos son acordes a Iberoamérica y pretenden ser accesibles para que el acceso a los mismos no sean un obstáculo para aquellos que deseen tener una verdadera formación profesional.

### ¿Cómo inscribirse?

Ir a [AnimationGym.com](http://AnimationGym.com), seleccione la opción “**Consultas y Contactos**” desde el menú principal. Complete el formulario con sus datos personales. Motivo de comunicación: “Proceso de Inscripción”.

Verifique muy bien su dirección de e-mail e ingrese su número de teléfono incluyendo código de área correspondiente a su ciudad y país.

## Costos de los Cursos

Matricula de Inscripción ..... **USD 199**

### **A Opción de pago Total Contado**

Se abona el total del curso (los tres módulos) previo al comienzo. Para acceder a esta opción debe abonarse la matrícula de inscripción.

TOTAL por pago contado de los 3 Módulos ..... **USD 2080**

Beneficio: Esta forma de pago (\*) tiene un descuento del 15 % respecto al pago financiado por módulos.

### **B Opción de pago financiado por módulos**

Módulo 1 ..... **USD 820**

Módulo 2 ..... **USD 820**

Módulo 3 ..... **USD 820**

TOTAL pagando financiado por módulos ..... **USD 2.460**

Beneficio: Esta forma de pago le permite (si no se dispone inicialmente de todo el capital), acceder a una educación de primer nivel en una cómoda forma de pagos trimestrales.





## Contactos:

### E-mail, teléfono y oficinas administrativas.

Las oficinas administrativas de AnimationGym.com están situadas en la ciudad de Montevideo, Uruguay.

Dirección postal:

Calle San Salvador 1778. Montevideo, CP 11200. Uruguay

Atención telefónica: Teléfono: +(598) 99 186086

**Días de atención:** Lunes a Viernes

Horarios locales de cada país para realizar llamadas:

España:

13:00hs a 20:00hs

Islas Canarias:

14:00hs a 21:00h

México, Costa Rica, Guatemala, El Salvador y Nicaragua:

6:00hs a 14:00hs

Colombia, Ecuador, Perú, Cuba y Panamá:

7:00hs a 15:00hs

Rep. Dominicana, Venezuela, EE.UU, Puerto Rico y Bolivia:

8:00hs a 16:00hs

Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay:

10:00hs a 18:00hs

Feridos de AnimationGym

1ero de Enero, 1ero de Mayo, Semana Santa, 25 de Diciembre

Vacaciones anuales: 18 de Diciembre de 2014 al 18 de Enero de 2015







## Conociendo al Prof. Víctor Escardó, fundador de AnimationGym

Víctor Escardó Chirico, (1972, Montevideo, Uruguay), es animador profesional y actualmente se desempeña como profesor de los cursos de Character Animation (Animación Profesional de personajes 3D) que él mismo ha creado. Pero dejemos que él nos cuente su historia personal...

“Desde muy pequeño uní dos pasiones: el arte y la informática. Para graduarme como Analista de Sistemas en la Universidad ORT de Montevideo (1995), el trabajo final de carrera se basó en las interfaces gráficas y, como resultado de ello, en 1996, surgió la primera enciclopedia en CDROM de mi país: “Mamíferos del Uruguay”.

En la actividad docente, me he desempeñado como profesor en la cátedra de Diseño Gráfico en proceso digital de imágenes en la Universidad ORT (1995-1996). También como profesor consultor en el Center For Advanced Technologies de la Universidad de Nueva York de Estados Unidos (1997-1998). Allí tuve por tarea recrear, en forma tridimensional, un “café” de Nueva York de los años 20 donde, actores virtuales, presentaban lo que se conoció como “el Broadway de la 2ª. Avenida”.

En 1997 llevé a cabo lo que fue el primer portal web de mi país: el sitio UruguayTotal.com En el mismo opera como índice y buscador. Con presupuesto cero, utilizo la multimedia y el arte 3D para promover el sitio. Posteriormente, en el año 2000, cuando ingresé a trabajar en el Instituto del Tercer Mundo, este portal pasó a formar parte del mismo y llegó a ser el sitio más visitado de Uruguay.



La pasión por la animación 3D se remonta en mí a los primeros cursos de 3D Studio que tomé (1993) y se fue afianzando cuando, en el año 2001, realicé talleres de animación tradicional StopMotion con el Sr. Walter Tournier a quien se considera un maestro de este arte en América del Sur.

Es justamente, a partir del trabajo en las técnicas tradicionales como asistente de animación de la popular serie televisiva “Los Tatitos”, que consolido esta pasión por animar. Esta experiencia fue determinante para realizar la carrera de Técnico en Animación Digital (Universidad ORT, 2002).

En el año 2003 concluyo “El Bagre y el Diablo” un corto animado en 3D, en el que la anécdota se centra en las vicisitudes de un pez de río al que, el diablo encarnado en un pez mecánico, quiere tentar. Este trabajo obtuvo el Premio a mejor animación en el Festival Internacional de La Pedrera Short Film Festival de 2004.

Sin duda, lo que realmente constituyó un incentivo fundamental para abrirme camino en el mundo de la animación digital, fue el poder integrar el staff inicial de uno de los principales estudios de animación de personajes 3D de América del Sur: Animalada 3D Animation Studios (2004-2005). Como parte de ese equipo y, a través de los trabajos que llevamos (serie animada “Pelotazo!” y videoclip “LocoLoco Mosquito”) he tenido cabal idea de que, muchos animadores, lo que habíamos aprendido hasta entonces como técnicos del 3D, debía complementarse con una serie de temáticas que –hasta ese momento– no se impartían formalmente en ningún curso ni institución.

El crecimiento de la industria de la animación 3D, la experiencia personal y la inquietud ante la carencia de una enseñanza de animación profesional con la debida formalidad, comencé a desarrollar una serie de cursos que impartí en una reconocida institución educativa de Montevideo, Uruguay (2005-2007).

Los cursos de Animación de Personajes obtuvieron una buena acogida por parte de los alumnos quienes, actualmente, se han insertado laboralmente en la industria de Animación y Videojuegos.

Con base en la experiencia acumulada en los cursos presenciales que he venido impartiendo desde el 2005 y en la excelente respuesta recibida a través del foro y portal educativo centralizado en animación personajes (Escardo.com), ahora el nuevo desafío es difundir estos cursos en otras partes del mundo a través de este nuevo emprendimiento personal denominado AnimationGym.com”

