

e ANIMATION
CAMPUS
#belectric

VISUAL EFFECTS

International Program

Authorized Partner

VFS VANCOUVER FILM SCHOOL
Results Matter

ánima
estudios

ABOUT US



Mr. Frank Terry
1939 - 2014

Frank Terry, artista y docente que fuera Director de uno de los más destacados Programas de Character Animation de los Estados Unidos, estuvo comprometido como Mentor de nuestra Escuela hasta el último día, dedicando invaluable horas al armado de nuestro Plan de Estudios. Frank, te llevamos en el corazón!



Fundada en 2004

Animation Campus (también conocida simplemente como "Campus") es la primer Escuela Especializada exclusivamente en Medios y Entretenimiento del Uruguay con más de una década de experiencia.



La Industria

El Cuerpo Docente de Campus está formado por artistas reconocidos y premiados tanto a nivel local como internacional. En nuestras aulas nacieron y crecieron las Productoras uruguayas. Nuestra experiencia es referente en los nuevos emprendimientos educativos especializados en el area. Los egresados de Campus gozan de un gran reconocimiento en la Industria de M&E.



Master Classes

El secreto de nuestro éxito se basa en la excelencia educativa. En Campus ofrecemos una experiencia de aprendizaje única con Workshops y Master Classes a cargo de destacados artistas norteamericanos de relieve mundial ¡aquí en nuestra propia Escuela!



Tecnología 3D

Somos pioneros en la enseñanza de la Animación 3D en el Uruguay. Brindamos capacitaciones técnicas especializadas con Instructores Certificados internacionalmente por Autodesk de vasta experiencia en el campo profesional y en el de la enseñanza en los paquetes de software más importantes del mundo.

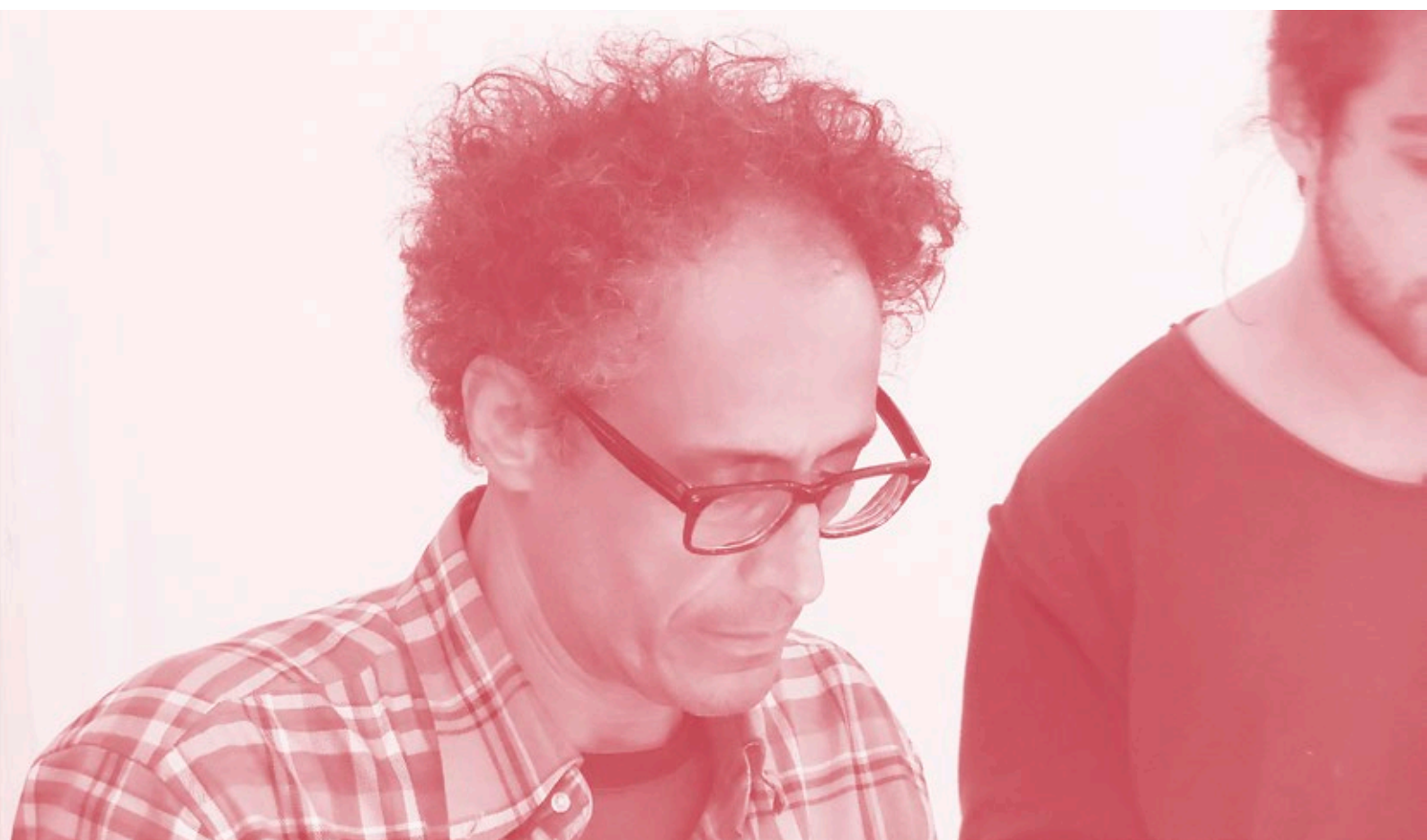


VFS + Campus

Vancouver Film School (Canada) y Animation Campus (Uruguay) han firmado un acuerdo mediante el cual nuestros estudiantes y egresados pueden continuar sus estudios en Canada accediendo a Becas exclusivas y talleres intensivos ¡en la Escuela de Artes Visuales mas importante del mundo!

MASTER CLASSES

con Artistas destacados de Norteamérica



John R. Dilworth, creador de “Coraje el perro cobarde” (Cartoon Network) durante sus Master Classes en Animation Campus

Como alumno de nuestros Programas Intensivos y Carreras Profesionales accedes a importantes descuentos en las Master Classes y Wrap Sessions impartidas por destacados artistas de la industria norteamericana, con quienes puedes lograr un nivel de profesionalismo verdaderamente internacional.

Estas sesiones se brindan en forma presencial tanto aquí en nuestra Escuela de Uruguay como en nuestro local de la ciudad de Los Ángeles, California (USA).

Es un placer poner a tu disposición los contactos que hemos generado en la industria norteamericana gracias a nuestro Mentor Frank Terry.

Se trata de una oportunidad verdaderamente única en la Región no solo de aprender de excelentes artistas, sino de crear los contactos que te ayudarán a ingresar a los mejores estudios de Animación del planeta, algo que ¡solo Animation Campus puede brindarte!

CAREER PATHS

Puestos laborales aplicables a estas Carreras

ANIMADOR 3D

Trabaja con el movimiento en imágenes generadas por computadora - referido tanto a personajes como objetos inanimados tales como robots o autos - o con cámaras para televisión, cine o videojuegos

ANIMADOR DE PERSONAJES

Se enfoca en la actuación en pantalla de personajes en animación tradicional, 3D o stop motion. Para dotar a los personajes de vida es esencial un conocimiento profundo del timing, el movimiento de humanos y animales y la actuación.

DIRECTOR TECNICO: ILUMINACION & RENDER

Determina el aspecto visual de una película usando la luz y el color para decirle al espectador qué ver y cómo sentirse. Trabaja la iluminación de una escena 3D, en render de la misma o la composición primaria.

MODELADOR

Construye objetos listos para la manipulación en un entorno 3D. Estos objetos pueden ser modelos de personajes tanto realistas como "cartoon", con formas naturales como animales o plantas, u objetos sólidos como edificios o autos. Los modelos deben ser construidos a medida de modo que puedan ser movidos, pintados e iluminados apropiadamente para el uso en imágenes CG.

PRODUCTOR

Ubicado en la cúspide de la pirámide de producción se asegura que la visión creativa del director sea realizada definiendo una red potente de colaboradores. Maneja todos los aspectos del proceso de producción incluyendo la dirección del equipo creativo, las finanzas y agenda de la productora, la introducción de innovaciones tecnológicas y el control de los procesos administrativos.

RIGGER

Usa programas de computadora para dar forma a esqueletos creando una serie de huesos que deforman y animan partes específicas del personaje.

DIRECTOR TECNICO: COMPOSICION

Emplea software digital para tomar elementos creados separadamente y combinarlos en una única imagen sin fisuras. Juzga el color, los efectos de lente, detalles de la película, efectos atmosféricos, escala, perspectiva y paralaje. Empata el movimiento, extrae elementos de la pantalla verde, trabaja el color y la iluminación.

DIRECTOR TECNICO: DINAMICAS

Crea fenómenos naturales tales como fuego, agua y explosiones usando software de simulaciones dinámicas en su rol de Director Técnico de Dinámicas (también conocido como Artista VFX). Integra esos elementos generados por computadora dentro de una escena animada o también los agrega en tomas de imagen real como una forma más económica y segura de lograr un efecto "imposible" sin que se note que los mismos no fueron filmados durante el rodaje.

ARTISTA DE VIDEOJUEGOS

Puede crear y ensamblar todos los componentes que definen un Nivel de Videojuego, incluyendo personajes, escenarios y objetos.

ARTISTA DE STORYBOARD

Toma la palabra escrita y la traslada a imágenes cinematográficas mediante el dibujo de personas, edificios, vestuario, armas, caballos, naves espaciales, etc. -todo realizado rápidamente empleando técnicas de bosquejado y perspectiva. Proporciona la primer vista de lo que veremos en la película final o el videojuego mientras define el camino de la Dirección.

ARTISTA DE SUPERFICIE Y TEXTURA

Pinta texturas, ya sea desde cero o utilizando fotografías, y luego las aplica a shaders que son manipulados para simular las propiedades de material de la piel, el metal, el vidrio, la madera y otros. Así se crea el aspecto de superficie deseado para personajes, accesorios y entornos que fuera pensado por el Diseñador de Producción y/o el Director de Arte.

EX ALUMNOS DE ANIMATION CAMPUS EN LA INDUSTRIA

IRONHIDE GAMES

Martín Chaparro
Matías Sniadower
Leonardo Clavijo

BATОВI GAMES

Ruben Gomez Marquizo

POMELO GAMES

Sebastian Gonzalez
Juan Manuel Suarez

ANIMATICA ESTUDIO

Ramiro Ellis

DOMINUS ARCHITECTS

Gabriela Barber

PARAMO STUDIO

Diego Lindner

GIZMO (Argentina)

Guillermo Marquez

APARATO POST

Juan Andrés Fontan
Camilo Vellovich
Felipe Mangino

METROPOLIS FILMS

Hector Napoli
Andrés Hosman

ENANO MALDITO

Pablo Marcovecchio
Lucía Guimaraens

S. CARDENAS (Perú)

Daniel Olivera

T2 VOICE

Pablo García
Jonathan Donzet

GAMEOLIC

Gerardo Kononovas
Javier Barriola
Matías Pereyra

WANAKO

Homero Perez Noble
Felipe Van Rompaey
Denis Díaz

NIKO FILMS

Federico Masini
Gabriel Otero
Alejandro Barbosa
Martín Acuña

TRUCO ESTUDIO

Pablo Turcatti

SPOOKY COACHMAN

Martín Loskin

MORPHINE MOTION GRAPHICS

Sebastian Pla

MYBOX GAME STUDIO

Macarena Campos

ESTUDIO EGG

Gustavo Gonzalez
Javier Leal

LOCOMOTION

Patricia Silveira

SKYCUBE

Gastón Fernández

BLACKFOX

Lucía Nieto Salazar

STUDIO 4D

Hilario Canessa

NINFA COMICS

Nicolas Peruzzo

PALERMO ESTUDIOS

Claudia Prezioso

KEF SENSEI

Leonardo Tourn

CARAMBA

Valentín Berardi

4 OJOS

Andrea Cairello

ORIENTAL FILMS

Sebastián Ruiz

SOSTENIDO

Marcelo Montaldo

AGENCIA BUHO

Fátima López

NINJAS

Waldo Melgar
Gustavo Carrozzini
Esteban Rodríguez

BAMBOO ESTUDIO

Daniilo Paolo Melo

ARTISTAS INDEPENDIENTES

Elian Stolarsky
Guillermo Fernández Villa
Federico Cook
Lucía Duclosson
Mariana Miralles
Felipe Sosa
Juan Pablo Colasso
Guzman Andreatta
Omar Hagopian
Laurent Wauquier
Federico Martínez
Felipe Mangino
Fabio Santini
Carlos Gamarra
Ignacio Mariño Larrigue
Ignacio Elola
Camilo Fernández
Manuel Sclavo
Joaquín Gonzalez

... y muchos, muchos más...

STAFF



Juan Brusco

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

Miembro del Advisory Board de Autodesk por Latinoamérica.

Realiza estudios avanzados de arte y animación en CalArts (USA).

Referente académico y Docente en la Universidad Católica del Uruguay - Licenciatura en Artes Visuales.



Manny Cuchilla

Bachelor of Fine Arts (BFA) en CalArts (USA) egresado en 2007.

Vive en California, Estados Unidos, y es Instructor de Animación y Director de Arte y Animación en el Programa CAP de CalArts.

Fue invitado por la Embajada de Estados Unidos y por Campus a dirigir varios talleres de Animación en nuestra Escuela entre el año 2009 y el presente, contribuyendo a la formación profesional de varios Animadores Profesionales y Docentes de Animación de nuestro país.



Sanopi

Co-Director de "Coyote Sociedad Animada".

Realiza decenas de trabajos en ilustración gráfica, historietas, trabajos de apoyo a la comunicación popular a través de la imagen, publicidad y video.

Director de Animación, Co-Guionista y Diseñador de Personajes de la serie "Billy the Krill, La Leyenda de la Antartida".

Integra el Jurado por la categoría Animación en varios concursos del Gobierno.



Alfredo Soderguit

Co-Director de "Palermo Estudio".

Realiza decenas de trabajos en ilustración gráfica, incluyendo varios libros infantiles.

Director del largometraje animado "Anina Yatay Salas" por el que recibe varios premios internacionales, incluyendo "Mejor Director" y "Mejor Película" en el Festival Internacional de Cartagenas de Indias y con el que compitió en los premios Oscar en representación de Uruguay.



Javier Filippini

Ingeniero de Sistemas co-creador de "Finger 3D" primer motor 3D con Render y Sistema de Física creado en Uruguay

Vasta experiencia programando sistemas en tiempo real para fines comerciales

Crea un videojuego para la Atari Jaguar y gana el 2º premio en el Concurso Nacional de Videojuegos (2ª Edición).

Docente en Videojuegos y Robótica por 15 años. Fue docente de "Computación Gráfica Avanzada" en Facultad de Ingeniería.





Cristian Denevi

Diseñador de Imagen y Sonido, Productor y Gestor Cultural egresado de la Universidad de Buenos Aires.

Presidente en el Colectivo "Arte XXI" y Director en "Blanc Grupo Productor".

Ha obtenido el premio Tabaré al mejor Magazine Televisivo, Premios CX Comunicación, Fipa de Oro en Festival de Biarritz a la mejor producción documental y premio del Festival Internacional de Cine de Montevideo

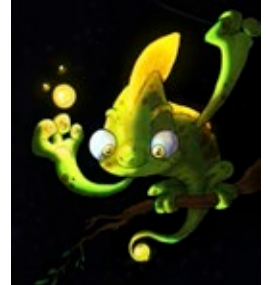


Nicolas Bail

Egresado de la Escuela Nacional de Bellas Artes y de Animation Campus.

Desde 2009 trabaja en la producción de diversos contenidos audiovisuales como series animadas, videojuegos, videos educativos, cortometrajes y publicidad tanto para el mercado local como para el extranjero.

Docente de Animation Campus desde 2011, a partir de 2014 dicta un curso de educación permanente en la Universidad de la República y desde 2015 es profesor de la Universidad Católica del Uruguay.



Diego Garcia

Realizador profesional de Comics egresado de la Universidad ORT.

Realiza trabajos de ilustración tradicional y digital profesionalmente para Comics y Publicidad en forma independiente y colectiva.

Docente de "Dibujo de Figura Humana" con varios años de experiencia.

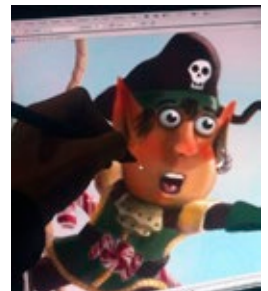


Juan Somma

Director de "Somma Images".

Animador Profesional egresado de Anime Campus, con amplia trayectoria en diversos proyectos graficos y audiovisuales.

Estudiante avanzado de Bellas Artes, realiza tambien estudios avanzados de arte y animacion en CalArts (California - Estados Unidos) e Imaginism (Toronto - Canada).



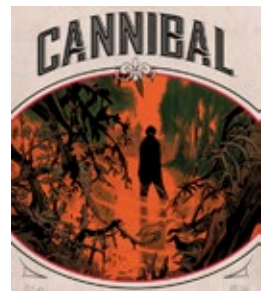
Matias Bergara

Dibujante montevideano de gran reconocimiento en diversos medios.

Trabajó desde el 2014 para BOOM!, DC/Vertigo, Neil Gaiman's Odd and the Frost Giants, Humanoids.

Actualmente trabaja en CANNIBAL, su primer libro creator-owned para la editorial Image.

<http://matiasberg.tumblr.com/>



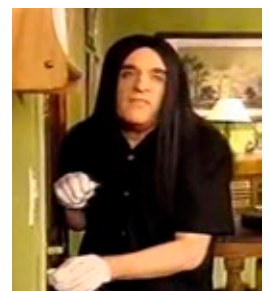
Fernando Schmidt

Guionista y autor teatral de vasta trayectoria.

Durante quince años guionó los ciclos televisivos y teatrales del comediante Antonio Gasalla.

Ha desarrollado guiones para diversos programas de televisión en Uruguay y Argentina, incluyendo "Ponelo a Francella", "Susana Gimenez" y "Sonríe, te estamos grabando" entre otros.

Obtuvo distinciones en los Premios del Carnaval, Tabaré, Iris y Musa en varias ocasiones.



PROGRAMA INTENSIVO *en Visual Effects*

POST + VFX

pag. 7-9

Formación técnica avanzada para la edición y post producción de videos de imagen real o animaciones. Tratamiento de la imagen digital. Edición de video. Post Producción y Efectos Visuales. Prácticas en un Estudio de Chroma profesional. Creación de un Show Reel profesional. Duración: 1 año

CARRERA PROFESIONAL *en Visual Effects*

3D ART

pag. 10-11

Formación técnica en creación de personajes, modelos y escenarios 3D para diseño de Videojuegos, cortos animados y publicidad. Duración: 3 años

POST + VFX

En este Programa obtendrás en un año una formación técnica intensiva y profunda que cubre tanto los aspectos teóricos como los prácticos involucrados en la Post Producción, la Edición Profesional de video digital y la creación de Efectos Visuales.

Esta formación resulta esencial para el trabajo profesional en la realización de cortos y largos cinematográficos, spots publicitarios, campañas en publicidad digital, comunicación visual, animación y creación de presentaciones basadas en Prototipos Digitales para Diseño y Arquitectura.

En Campus no solo obtendrás una sólida formación digital en esta área, sino que también experimentarás el trabajo cotidiano de un post productor participando de sesiones de rodaje en nuestro Estudio de Chroma profesional, en el cual podrás armar tu propio Show Reel.



Estudio de Chroma de Animation Campus

Requisitos de Ingreso

- Ser mayor de 15 años al momento de comenzar las clases.
- Tener un manejo fluido del sistema operativo Windows o Mac OS.
- Poseer disponibilidad horaria. Se recomienda poseer un PC o MAC propio (no excluyente).
- Se recomienda poseer conocimientos del idioma Inglés y afinidad con el Diseño Gráfico

POST + VFX

SEMESTRE 1

Adobe Photoshop
Adobe After Effects Nivel 1
Adobe After Effects Nivel 2

SEMESTRE 2

Adobe Premiere
Workshop de Post Producción

TOTAL

124 hs.



ADOBE PHOTOSHOP

Tratamiento de la imagen digital - Retoques - Correcciones - Preparación para la integración con video digital

ADOBE AFTER EFFECTS N1

Fundamentos técnicos de la Post Producción con Adobe After Effects - Herramientas - Flujo de Trabajo

ADOBE AFTER EFFECTS N2

Composición de Video Digital - Motion Graphics - Tracking - Integración con el 3D - Correcciones - Animación

ADOBE PREMIERE

Herramientas de Edición no lineal - Video Digital - Sonido - Flujo de Trabajo - Integración con Adobe After Effects

WORKSHOP DE POST PRODUCCION

Experiencia práctica con material obtenido en un Estudio de Chroma profesional - Realización del Show Reel del alumno



3D ART

Requisitos de Ingreso

- 1er año de bachillerato aprobado.
- Manejo del sistema operativo Windows.
- No es necesario poseer conocimientos previos de dibujo o de entornos 3D.
- Se recomienda poseer afinidad con la tecnología y disposición al aprendizaje
- Se recomienda poseer un PC o MAC propio (no excluyente) y nociones del idioma Inglés.

Esta Carrera de tres años de duración posee la formación técnica más sólida de nuestro medio en modelado, texturizado, iluminación y animación de personajes 3D, escenarios y accesorios para la creación de Niveles de Videojuego, animaciones y piezas publicitarias.

Es la primer Carrera de nuestro país que incluye una formación técnica avanzada tanto en Autodesk Maya (el software preferido por la industria estadounidense) como en Autodesk 3ds Max (el software preferido en por la industria local) a cargo de un Instructor Certificado internacionalmente por Autodesk.

Las clases se imparten en grupos muy reducidos, con una computadora por alumno y empleando el estándar de calidad más alto de nuestro medio que distingue a nuestra Escuela desde hace más de una década.

1er AÑO

186 hs.

Adobe Photoshop
Autodesk Maya Nivel 1
Modelado de Personajes
Workshop I

3ds Max para Usuarios de Maya
Modelado y Diseño 3D
Workshop II
Producción

2º AÑO

166 hs.

Esculpido Digital 3D
Fundamentos de Rendering
Hiperrealismo

Workshop III
Animación 3D
Workshop IV
Producción

3er AÑO

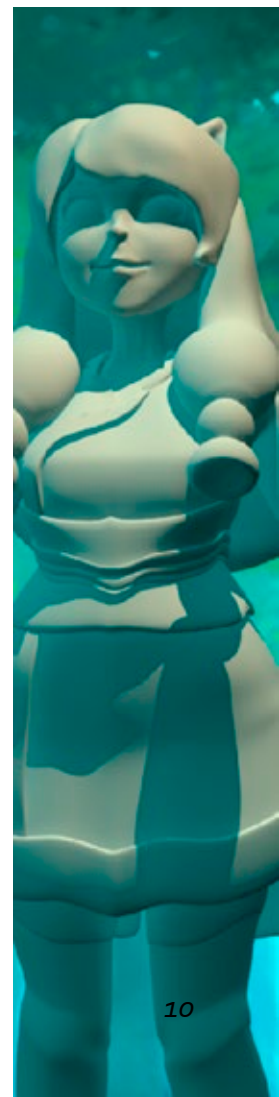
174 hs.

Edición Digital de Video
Post Producción Digital
Rigging de Personajes

Character Studio
Efectos Visuales 3D
Dinámicas 3D

TOTAL

526 hs.



ADOBE PHOTOSHOP

Capacitación esencial para la manipulación digital de imágenes.

AUTODESK MAYA NIVEL 1

Fundamentos de la producción 3D e iniciación en la creación de contenidos 3D con Autodesk Maya

MODELADO DE PERSONAJES

Técnicas de modelado orgánico para la Animación 3D con Autodesk Maya

WORKSHOP I y II

Tutorías prácticas individuales en modelado 3D de personajes, objetos y escenarios para Animación 3D y Efectos Visuales

3DS MAX PARA USUARIOS DE MAYA

Introducción a la interfaz y metodología de trabajo en 3ds Max para usuarios 3D

MODELADO Y DISEÑO 3D

Técnicas de modelado inorgánico avanzadas con Autodesk 3ds Max

PRODUCCION

Planificación, creación y producción de una pieza animada en equipo

ESCULPIDO DIGITAL 3D

Técnicas de modelado 3D y texturización de alta resolución con Autodesk Mudbox.

FUNDAMENTOS DE RENDERING

Formación técnica de base en texturización e iluminación de escenas 3D

HIPERREALISMO 3D

Técnicas avanzadas de texturizado e iluminación hiperrealista 3D

WORKSHOP III Y IV

Tutorías prácticas individuales en modelado 3D de personajes, objetos y escenarios para Animación 3D y Efectos Visuales

ANIMACIÓN 3D

Aplicación de los Principios de la animación tradicional al 3D. Animación por Keyframes.

EDICION DIGITAL DE VIDEO

Formación técnica en Edición no Lineal digital de videos de imagen real y animaciones

POST PRODUCCION DIGITAL

Formación técnica en composición y ajuste de videos de imagen real y animaciones

RIGGING DE PERSONAJES

Formación técnica destinada a la preparación de un personaje 3D para la animación.

CHARACTER STUDIO

Sistema automatizado para Rigging en 3ds Max - Animación con Capturas de Movimiento

EFFECTOS VISUALES 3D

Técnicas avanzadas de creación y administración de sistemas de partículas, tela, pelo y Paint Effects

DINAMICAS 3D

Animación avanzada de objetos a partir del cálculo de sus propiedades físicas

ANIMATION CAMPUS

EMPIEZA TUS ESTUDIOS EN URUGUAY...



... Y TERMINALOS EN CANADA !

Authorized Partner



VANCOUVER FILM SCHOOL

Results Matter

Nuestras Carreras están alineadas con la Formación Universitaria Canadiense.
Somos Socios de la VFS, ¡la mejor Escuela de Artes Visuales del mundo!
Complementa tu capacitación con talleres intensivos y becas exclusivas en Canadá

» PREPARE TO LAUNCH YOUR CAREER

at Vancouver Film School

VFS

3D ANIMATION + VISUAL EFFECTS
ACTING ESSENTIALS
ACTING FOR FILMS + TELEVISION
ANIMATION + CONCEPT ART
CLASSICAL ANIMATION
DIGITAL DESIGN
FILM PRODUCTION

FOUNDATION VISUAL ART + DESIGN
GAME DESIGN
MAKEUP DESIGN FOR FILM + TELEVISION
PROGRAMMING FOR GAMES, WEB + MOBILE
SOUND DESIGN FOR VISUAL MEDIA
WRITING FOR FILM AND TELEVISION

- > Más de 5.000 premios ganados por estudiantes
- > Más de 900 producciones solo durante 2014
- > Decenas de egresados ganadores de los premios Oscar y Emmy
- > En 2014, las producciones en las que trabajan los egresados de VFS suman más de 18 billones de dólares!



ANIMATION
CAMPUS *#belectric*

Libertad 2408 (esq. 21 de Setiembre) - Montevideo, Uruguay
+(598) 2712 6799
info@campus.uy
www.campus.uy



the electric factory®