coremsa formación

CURSO 100% GRATUITO · TRABAJADORES

Colocación y movimiento de cámaras en proyectos de animación 2D y 3D

Grado A de FP IMS_A_1087_06 · Imagen y sonido

Aprende a colocar y mover la cámara virtual para contar mejor cada plano de una animación.

A tu ritmo
plataforma online 24 h

Online
teleformación a tu ritmo

0 €
curso subvencionado

Toda España
para personas trabajadoras

Sobre el curso

El curso gratuito de Colocación y movimiento de cámaras en proyectos de animación 2D y 3D te enseña a usar la cámara virtual como herramienta narrativa. En formación online aprenderás a elegir la focal de cada plano, a encuadrar según el storyboard y la animática, a controlar la profundidad de campo y a animar travellings, panorámicas y zooms con fotogramas clave y curvas de movimiento.

¿Qué es la cámara virtual en animación?

Es la cámara que se crea dentro del programa de animación y que imita a una cámara real: tiene distancia focal, enfoque y profundidad de campo, y se mueve por la escena siguiendo trayectorias que el animador define con fotogramas clave.

Objetivos

El objetivo del curso es que coloques y muevas las cámaras en proyectos de animación 2D y 3D interpretando el guion técnico, el storyboard y la animática. Al terminar sabrás:

- Elegir las focales virtuales según la expresividad visual que busca cada plano.
- Fijar el encuadre y la profundidad de campo a partir del storyboard.
- Definir los movimientos internos y externos y las entradas y salidas de personajes.
- Marcar trayectorias de cámara con fotogramas clave, con arranques, frenadas y aceleraciones.
- Temporizar los zooms y ajustar los parámetros de enfoque.
- Preparar el informe de cámaras para postproducción.

Contenidos

1. Óptica e imagen: distancia focal, profundidad de campo, hiperfocal y campos de visión.
2. La cámara y la narrativa: encuadre, angulación, continuidad y dramatismo.
3. Estilos, géneros y tipos de movimiento de cámara.
4. Herramientas de cámara en los programas de animación 2D y 3D.
5. Fijación de los tiros de cámara según el storyboard y la animática.
6. Parámetros ópticos y curvas de movimiento.
7. Nomenclatura y archivado de cámaras.

Requisitos

- Vida laboral o cabecera de nómina.
- DNI / NIE Vigente (con permiso de residencia).

Ficha del curso

Código: IMS_A_1087_06

Titulación: acreditación de Grado A de Formación Profesional

Familia profesional: Imagen y sonido

Modalidad: online (teleformación)

Precio: gratuito, curso subvencionado

Perspectivas laborales

La animación, los videojuegos y los efectos visuales necesitan artistas que dominen el lenguaje de la cámara. Este curso te ayuda a crecer en puestos como:

- Animador/a 2D o 3D.
- Artista de layout y cámaras.
- Generador/a de espacios virtuales.
- Técnico/a de efectos especiales 3D.

Además, cada Grado A que superas se acumula: puedes sumar acreditaciones del mismo módulo y avanzar poco a poco hacia el título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

¿Quieres apuntarte?

Las plazas son limitadas. Déjanos tus datos o llámanos y te informamos de las próximas fechas de inicio y de cómo inscribirte.

LLÁMANOS GRATIS
900 102 264

MÁS INFORMACIÓN
coremsaformacion.com