

# intensive animation visual fx



t e m a r i o



## Porque estudiar en Ethos Academy?

Existen muchas opciones tanto nacionales como extranjeras para estudiar la rama de tres dimensiones, el problema es que éstas cierran la posibilidad a los talentos cuya capacidad económica no es suficiente para sustentar un gasto de esta magnitud. También hay puntos como el compromiso de la institución hacia el estudiante, el tipo de equipo y calidad de instalaciones entre otras. Pero la realidad es que el que tiene la última palabra es el estudiante.

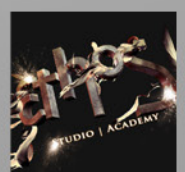
¿Qué nos diferencia de las demás instituciones?, ¿Porqué estudiar en Ethos Academy?

Ethos Academy cuenta con material de punta, alta tecnología y herramientas que promuevan el aprendizaje; también ofrece contactos que permiten conseguir oportunidades laborales. De la misma forma, ofrece una comunidad a través de Internet que mantendrá a los estudiantes al tanto de los cambios en el mercado y las nuevas innovaciones tecnológicas. Así mismo, contamos con becas y servicios para un mejor aprendizaje.

También contamos con un sistema de monitoreo para evaluar el crecimiento de los alumnos. Igualmente, contamos con visores que constantemente están apoyando a los alumnos de niveles más bajos para estar al día en sus clases. Incluso, los alumnos que lo deseen pueden participar como visores para futuras generaciones, de esta forma podrán reforzar sus conocimientos.

Ethos Academy no pretende ofrecer cosas que no pueden ser, todo lo que hay en la academia está y es creado para el servicio y calidad del estudiante. Nuestra prioridad es la preparación académica. Pero es el alumno el que tiene la capacidad de tomar la mejor decisión y de estudiar en la institución que se acomode a sus necesidades.

Simplemente, somos una opción que se adapta a las necesidades actuales de los jóvenes, estamos conscientes de que sólo somos prestadores de servicios y que por tanto el estudiante tiene el derecho de exigir calidad. Por lo mismo, estamos comprometidos con la educación integral y contamos con la participación de profesores actualizados, quienes están dentro de la industria. Nuestro personal es joven, franco y exigente; ya que nos preocupa el aprendizaje. Por lo mismo, los estudiantes están en constante supervisión realizando prácticas y ejercicios que refinen los conocimientos adquiridos.





## Perfil de ingreso y egreso Perfil del alumno

Nuestros cursos están dirigidos a las jóvenes que les apasione la animación, que sea fanático de los comics, videojuegos, comerciales, audiovisuales, películas y/o cortometrajes 3D. Y que finalmente se sienta seriamente atraído por el 3D, Los cursos están diseñados especialmente para estas personas y para quienes desean ser más competitivos dentro de las siguientes carreras:

- Diseño Gráfico
- Comunicaciones
- Artes Visuales
- Diseño Industrial
- Arquitectura
- Animación
- Programadores
- Cine

Asimismo, son bienvenidos todos los profesionistas que desean contar con herramientas de desarrollo visual de alto impacto.

### Perfil de egreso

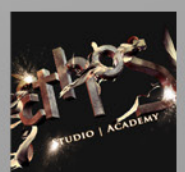
El alumno que termine exitosamente su cortometraje y cumpla con todas las clases que se ofrecen en el plan de estudios de "Animación y VFX Intensive", tendrá garantizados el completo manejo de los conocimientos adquiridos. Sobre la base de esto el estudiante tendrá la capacidad de resolver problemas tridimensionales, ofrecer soluciones gráficas-creativas y manipular efectos visuales.

Sus competencias aumentarán en las áreas artísticas, tecnológicas y cinéfilas, con énfasis en el desarrollo y aplicación de tecnologías 3D.

El egresado podrá laborar en áreas de:

- Videojuegos
- Desarrollo de Personajes
- Cine
- Postproducción
- Ingeniería Civil
- Agencias de Publicidad
- Diseño automotriz
- Diseño industrial
- Diseño gráfico
- Diseño de interiores
- Arquitectura

El alcance del alumno depende de su compromiso por adquirir conocimientos, las habilidades específicas y su entorno de aprendizaje es responsabilidad de Ethos Academy.







## Campo de trabajo

Ethos Studio, como casa productora, se desenvuelve ofreciendo servicios dentro de la industria de la publicidad y el entretenimiento. Contribuye a abrir cada vez más el mercado y la demanda de 3D como uno de los más fuertes y eficientes estilos de comunicación. El cual viene ganando terreno en los últimos años dentro de los medios y todavía queda mucho mercado por descubrir. Gracias al impulso que ha recibido esta área, se han creado muchas y muy diversas oportunidades. Por esa razón, Ethos Academy cuenta con una bolsa de trabajo, para que acorde a los conocimientos que se hayan adquirido, el alumno pueda competir para trabajar en empresas reconocidas en Monterrey por mencionar una ciudad. Hoy por hoy existen vacantes para desarrolladores de video juegos, publicidad, mercadotecnia, diseño, arquitectura, entre otras.

## CURSO INTENSIVO ANIMACIÓN 3D Y VFX

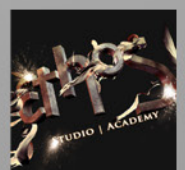
El programa de "Curso Intensivo en Animación 3D y VFX" es único dentro de la región. Ya que fue planeado para cumplir con 4 objetivos:

- Visualización estética: Construir una habilidad visual que permita desarrollar su capacidad creativa para crear vidas e historias de manera artística.
- Administración del conocimiento: Fortalecer los conocimientos que comprendan una práctica artística, cinéfila y tecnológica para administrar los recursos indispensables que le permiten generar un objetivo específico.
- Aprendizaje constante: Manejar un flujo constante de varios conocimientos durante el periodo del curso que le permita al alumno, basándose en la práctica y teoría, incrementar sus habilidades artísticas.
- Demo reel: Crear un portafolio que demuestre sus capacidades dentro de las áreas a especializarse como son: modeling, texturing, animación, efectos visuales (VFX).

El curso está enfocado directamente en las tecnologías de vanguardia para crear un perfil de egreso óptimo para cualquier área laboral o una especialización a fondo en el extranjero:

Tecnología: Proporciona al estudiante la habilidad de crear, modificar y producir personajes y escenarios, entre otras cosas, que complementen y transformen de manera eficiente la estructura de su historia para producir cortometrajes y/o escenas de efectos visuales.

- Animación 2D
- Modelado 3D
- Texturas
- Huesos y Piel
- Animación 3D
- Render
- Edición





- Composición

Al finalizar el curso, los alumnos deberán contar con un demo reel, donde se deben cumplir con las siguientes características:

- Habilidades de modelado en 3D
- Diseño de escenarios reales y de videojuegos
- Reel de animaciones 3D
- Renders hiperrealistas
- Escenas de Efectos Visuales, ocupando material original o proporcionado por Ethos Academy
- El material debe demostrar las habilidades y técnicas adquiridas en el curso.

#### Proceso de Admisión

1. Ponerse en contacto con el personal de Ethos Academy, para una explicación vía telefónica o personal del curso
2. Llenar y entregar el formulario de Admisión que será proporcionado por Ethos Academy vía e-mail o personalmente.
3. Contactarse con Ethos Academy para conocer las fechas de inicio.
4. Hacer el pago del 50% del Curso

#### Cupo limitado por generación

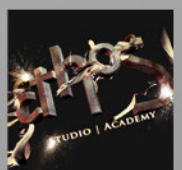
- El curso tiene un cupo límite de máximo 6 alumnos por generación.
- Se necesita un compromiso real que será estipulado bajo contrato.
- No se podrá aceptar alumnos que no tengan una comprensión del concepto de responsabilidad o que no deseen formalmente ser parte del mundo del 3D.

#### Sistemas de Pago

De acuerdo a las necesidades que existen en el mercado, Ethos Academy tiene tres sistemas de pago que ayudan a solventar los gastos de los alumnos y sus colegiaturas.

#### Sistema de pago completo

En caso de que se cubra el pago completo 15 días antes de la fecha de inicio, se ofrecerá un descuento del 5% del total del costo. El pago lo puede realizar con tarjeta de crédito y/o débito de cualquier entidad bancaria, cheque, efectivo o depósito bancario.



### Sistema 12 meses sin intereses

La promoción de 12 meses sin intereses sólo aplica con Tarjetas de Crédito Banamex y se difiere el monto total del periodo de estudio, en doce mensualidades para el pago de la colegiatura.

\*\*\*Las promociones no son acumulativas y sólo se puede escoger un sistema de pago.\*\*\*

Datos para el depósito

En caso de depósito, el pago se tiene que hacer en:

1. Banco: Banamex
2. Sucursal: 87
3. Número de Cuenta: 7776301
4. A nombre de: Lic. Angel Carrillo Fragoso

Es necesario entregar una copia de la ficha de depósito en administración.

En caso de pago con Cheque

Si decide el alumno hacer su pago con cheque, éste tendrá que ser un cheque personal a nombre del Lic. Angel Carrillo Fragoso y deberá ser entregado en recepción.

\*\*\*Todos los pagos contarán con un recibo que proteja el pago de la colegiatura firmado por la administración, en caso de requerir factura se incrementará el IVA y se requerirá de los datos fiscales para su expedición. \*\*\*

### Procedimientos y Políticas de Ethos Academy

Oficinas de Ethos Academy

Dentro de Ethos Academy, se encuentra un apartado que regula los asuntos legales y contables (sistemas de pago y cobranza) para el control administrativo.

El domicilio físico y fiscal de Ethos Academy se encuentra en:

Río de la Plata 442  
Col. Del Valle Oriente  
San Pedro Garza García  
Nuevo León, México  
C.P. 66220

NOTA: En caso de cancelación del curso ya habiendo iniciado el mismo, No se devolvera el monto pagado, debido a que el lugar se ha perdido para cualquiera otro estudiante







## Política de Asistencia

El alumno deberá de cubrir una asistencia del 80% para poder ser acreedor al diploma oficial de Ethos Academy. El control de las faltas será manejado por el profesor y la administración de Ethos Academy.

En caso de que el alumno necesite una recuperación de clase por no haber asistido, podrá ser agendado mientras cuente con una justificación de su falta.

Se podrán justificar las faltas en base a los siguientes lineamientos:

a. Por enfermedad

Para esto el alumno deberá mostrar y entregar copia de una constancia médica en administración, para que se le anule la falta y se le entregue una notificación para recuperación de clase.

b. Por viaje

Si el alumno tiene que salir de la ciudad, deberá notificarlo a administración y a sus profesores con un mínimo de tres semanas de anticipación en administración, en este caso se le entregará una notificación que evite las faltas correspondientes. En este tipo de situaciones, las clases podrán recuperarse bajo la consideración del profesor. Es responsabilidad del alumno ponerse al corriente de cada materia.

c. Por compromisos personales

En caso de que el alumno falte debido a una situación personal, éste tendrá que explicar la situación, en función para poder ser evaluado por la administración. El alumno será notificado en la brevedad posible de la deliberación y en caso de ser aceptada su situación, se le borrarán las faltas. En caso de que la respuesta no sea positiva, se quedará el registro de la falta y no podrá recuperar la clase.

Las faltas que no entren en estas tres categorías son inaceptables.

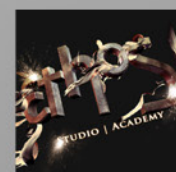
En caso de que el alumno no asista, queda en su total responsabilidad los conocimientos obtenidos y no le será otorgado el diploma que ampara sus conocimientos.

## Penalizaciones y multas

El alumno podrá ser multado o penalizado, de acuerdo a lo siguiente:

- Por mal comportamiento dentro de la academia.
- Por hacer mal uso del equipo otorgado o no cuidar el material que le otorga Ethos Academy para el cumplimiento de sus clases.
- Por no entregar a tiempo el material prestado.
- Por falta de pago de colegiatura.
- Por incumplimiento de contrato.
- Por no asistir o no cumplir con los tiempos establecidos dentro del horario de clases.

La administración de Ethos Academy evaluará cada una de estas situaciones y dictaminará el monto a manejar sobre dicha acción.





## La experiencia en Ethos Academy

### Los maestros

En Ethos Academy, estamos honrados de que gente talentosa y experta en cada área haya aceptado compartir sus conocimientos como maestros de este proyecto. Cada uno de ellos tiene el firme objetivo de encaminar las habilidades de cada alumno, hacia un producto final de absoluta calidad.

### Los visores

Llamamos "visores" a exalumnos de Ethos Academy que estuvieron en capacitaciones anteriores y cuentan ya con experiencia. Los cuales en esta ocasión son contratados para ser guiados por los maestros, con el objetivo de apoyar en todo momento a los alumnos que estén cursando, resolviendo dudas rápidamente, asesorías individuales y propiciar un ambiente de trabajo continuo.

### La participación de los compañeros

Fomentamos la crítica constructiva entre alumnos, para que se apoyen en todo el proceso y compartan sus experiencias y su comprensión de las materias, enriqueciendo así aún más lo aprendido.

### Harás nuevos contactos y amigos

Durante el proceso, impulsamos a los alumnos a crear un verdadero ambiente familiar y compañerismo de apoyo desinteresado, para sacar lo mejor de cada quien. Mediante este sentimiento de libertad, la creatividad fluye sin trabas, ni prejuicios, lo cual se verá reflejado en el cortometraje final.

Se cuenta además con un foro dentro de la página de internet, en el cual se resuelven dudas entre toda la comunidad de alumnos, exalumnos, maestros, profesionistas del ramo e invitados. Esto logra que el alumno tenga la oportunidad de relacionarse aún más y obtener retroalimentación de verdaderos profesionales en el tema.

### Instalaciones

Dentro de las Instalaciones contarás con las siguientes áreas:

- Área de dibujo y escultura.
- Actuación.
- Área de conjunto.
- Salas de Cómputo.
- Librería y material didáctico.
- Patio.

Contamos con un equipo óptimo para procesos gráficos y tecnología basada en 3 dimensiones, además de espacios dedicados a la práctica de dibujo, escultura y actuación. Asimismo contamos con otros servicios como: préstamo de libros, tutoriales, cd informativos, DVD's, internet, material de cómputo, copias, snacks y demás.





### Plan de Estudios

#### Materia: Modeling

**Objetivo:** Este módulo está dirigido a la familiarización de Maya y su completo control de la interfaz, así como la generación de los primeros modelados básicos, hasta llegar a Modelados hiper realistas y complejos.

**Descripción:** El alumno aprenderá los conocimientos básicos de control de objetos.

**POLYGONS.** Realización de objetos, personajes, muebles, basados en geometría poligonal, es decir en base a la deformación de un cubo o cualquier forma básica derivada del menú de polígonos. Regularmente este tipo de modelado se utiliza en los videojuegos y en presentaciones multimedia, diseño y visualizaciones arquitectónicas.

**NURBS.** Es modelado de objetos en base a superficies, también conocido como modelado en parches. Los Nurbs son muy útiles para hacer objetos exactos en cuanto a dimensiones, se pueden realizar partes de autos, casas arquitectónicas, diseño industrial y demás que requiere de una alta precisión. Regularmente se utiliza en el cine por su alta calidad en las texturas y acabados, además de su exactitud.

1. INTRODUCCION A MAYA Y MODELADO DE AVION
2. MODELANDO UN PERSONAJE
3. MODELADO DE LAS MANOS, PIES Y ELEMENTOS EXTRAS.
4. MODELADO DE UNA CARA HIPERREALISTA
5. CREAR MUSCULOS HIPERREALISTAS
6. CREACION DE UN PERSONAJE FANTASTICO

**Entregable:** Reel de modelados



**Materia:** Photoshop

**Objetivo:** El alumno contará con la información indispensable, para realizar texturas complejas de calidad para generar escenarios virtuales realistas y atractivos.

**Descripción:** En este apartado el alumno comprenderá la estructura del color en forma digital, también se manejarán conocimientos de corrección de color, filtros, capas e iluminación con las cuales podrá interactuar para realizar una textura de alta calidad para sus escenarios virtuales y personajes 3D.

El alumno tendrá la capacidad de conocer la interfaz de photoshop y en base a su creatividad podrá crear las texturas que requiera para sus modelados.

Introducción a la interfaz

Conocimiento de la barra de herramientas

Conocimientos del área de edición

Generación de elementos básicos

Creación de texturas

Manejo de mascarillas

Capas

Efectos de capas

Pinceles y estilos

Clonación

Blur y Smear

Exposición

Texturas avanzadas

Corrección de color

Filtros de imágenes

Diseño de formas

Capas y modos

Ilustración avanzada

Clonación de texturas

Generación de patrones

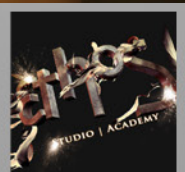
Luz, exposición y saturación

Niveles

Curvas

Combinaciones de texturas

Preparación de la textura para Maya



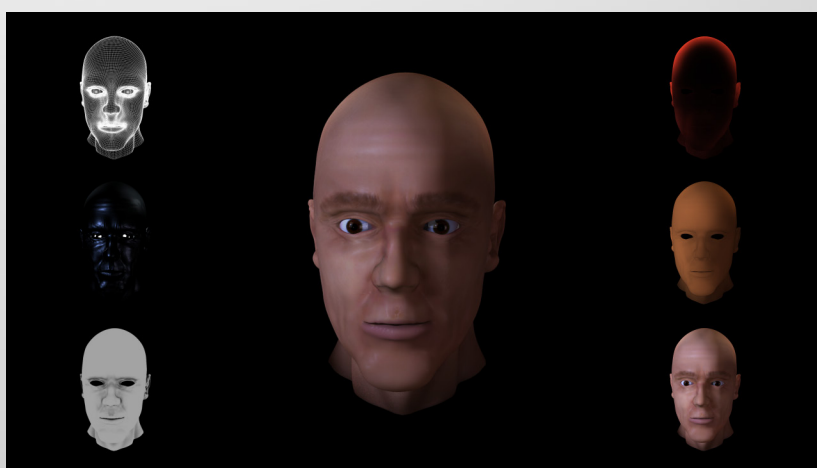


### Materia: Texturas

**Objetivo:** Este módulo comprende la creación de texturas, el manejo de los shaders de maya - los shaders son diversos tipos de objetos que al ser combinados proporcionan excelentes texturas.

**Descripción:** La textura es color y las propiedades que se le colocaran a los materiales de cada geometría. Dentro de este modelado se observaran diferentes herramientas de texturing así como sus diversas aplicaciones, por ejemplo, texturizar con nodos de maya, con nodos de mental ray, aplicar utilidades de textura, como jalar archivos externos de texturas y como editar y controlar las texturas en photoshop.

1. HYPERSAHDE
2. UV MAPPING
3. TEXTURING ESCENARIO DE VIDEO JUEGO Y PERSONAJE
4. DEFORMACIONES EN ZBRUSH
5. TEXTURING EN ZBRUSH



Jorge Treviño MAYA 8° G



### Materia: Huesos de Personajes

**Objetivo:** Este módulo permitirá realizar esqueletos, para objetos, animales y personas.

**Descripción:** Rigging es un argot utilizado en el medio del 3d para considerar al sistema óseo (huesos) para incluirselos a un personaje y poderlo animar. Dentro de esta materia se verán las diferentes herramientas del control lógico de maya, la programación y diseño de un sistema óseo para ser insertado en la geometría de un personaje 3d.

Se verá prioritariamente el diseño de huesos de un humano ya que este contiene un sistema complejo y bien detallado que nos dará los conocimientos necesarios para ser aplicados en otros sistemas de huesos como animales, plantas, objetos, etc

Conocimientos de jerarquías

Conceptos de emparentados, grupos y conexiones básicas, expresiones etc..

1. SISTEMAS DE CONNECTION Y PROGRAMACION
2. SISTEMAS DE HUESOS
3. CREANDO OTROS HUESOS DEL CUERPO HUMANO
4. CONTROL DE LA PIEL

**Entregable:** Programación de huesos Originales (creados por el estudiante) sobre un personaje.



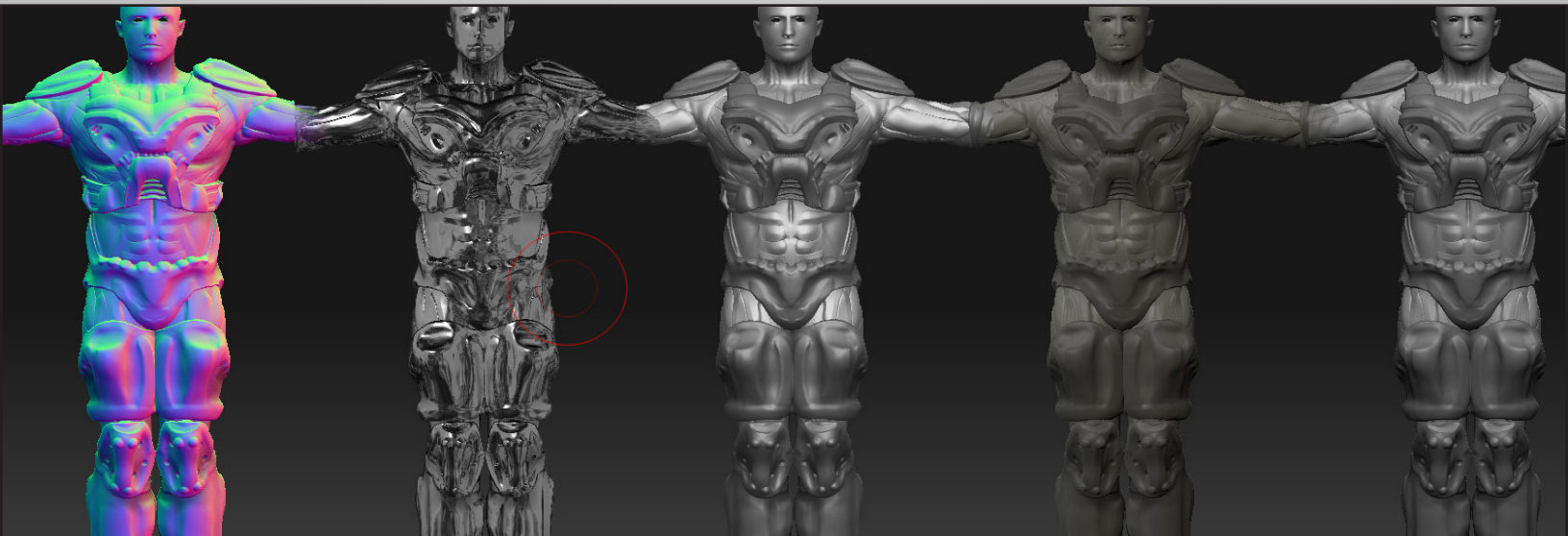
### Materia: Zbrush

**Objetivo:** Conocer las herramientas para poder generar ambientes y escenografías con detalles avanzados, también podrá mejorar las cualidades de sus modelos realizados en maya como su personaje en 3D.

**Descripción:** Modelado avanzado, para detalles y personificaciones más avanzadas tanto de un escenario como de un personaje 3d, se realizan también texturas de alta calidad, idóneas para texturas realistas y sorprendentes.

- Conocimientos de la interfaz
- Creación de elementos básicos
- Deformaciones
- Importación de objetos 3d
- Suavizado de superficies
- Z deformaciones
- Control de los UV mappings
- Deformaciones de alta calidad
- Texturización en zbrush
- Normal Maps
- Displaimente Maps
- Conocimiento de las herramientas
- Manejo de los alpha
- Modelado con Primitivos
- Modelado con Zspheres

**Entregable:** Reel texturizados, y modelados en Zbrush.





### Materia: Real Flow

**Objetivo:** Conocer y manipular la interfaz de Real Flow.

**Descripción:** Real Flow es una sistema creado por Next Limit (España), es un software completamente especializado en los fluidos, otorgandoles propiedades como, peso, fluencia, viscosidad entre otras.

Manejo de la Interface

Creación de elementos básicos

Animación de fluidos

Manejo de Física

-Viscosidad

-Maleabilidad

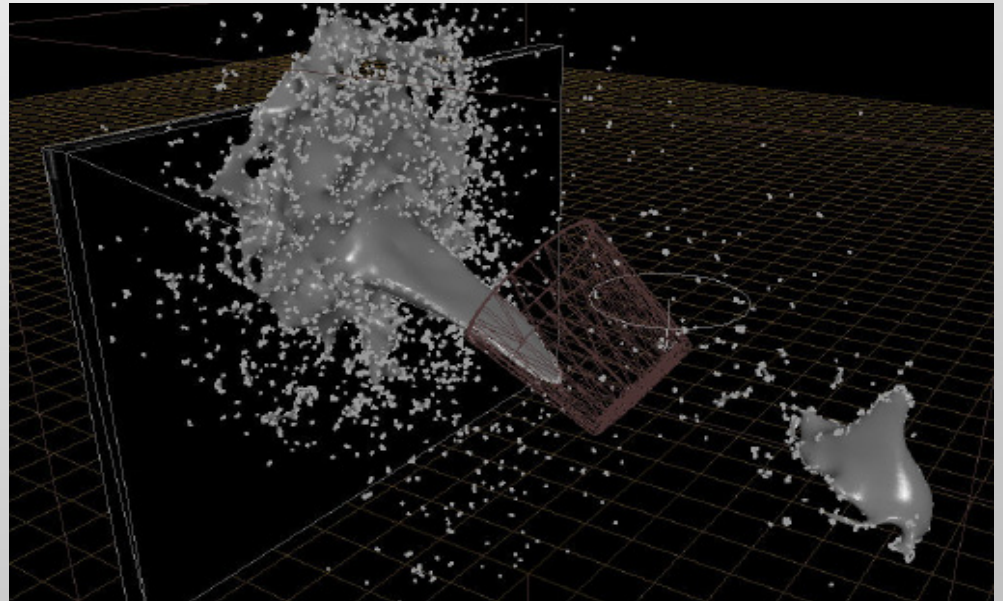
-Densidad

-Peso

-Color

-Transparencia

**Entregable:** Animacion de fluidos





### Materia: Animación 3D

**Objetivo:** Animación y movimiento de personajes, cámaras, objetos, luces y demás, Maya tiene la ventaja de que todo en su entorno se puede animar.

**Descripción:** Uno de los módulos más divertidos y prácticos y dirigido totalmente a crear animaciones atractivas y divertidas. En este modulo se explicaran conceptos de animación como el tiempo, el espacio, la gravedad, anticipaciones, animaciones 2D, leer el cuerpo, entender al personaje, crear una historia al personaje y hacer diferentes ejercicios de animación, como brincos, saltos, caminados, baile, animación de una escena de película, etc.

Introducción a la animación

Historia de la animación.

Control Del Personaje

Ciclo de carrera

Brinco Y Lanzamiento

Ciclo De Caminado

Peso en el salto

Flexibilidad

El Breakdown

Romper huesos

Escena De Baile

Flexibilidad en la cara

Lipsing

Presión y Peso

Anticipación

Reacción

Equilibrio

Balance

Presión y Peso

Rally

Animando Escenas De Pelicula

Lenguaje corporal

**Entregable:** Animaciones de equilibrio, caminado, expresiones, ejercicios de anticipación y reacción, lipsinc de una escena.



Ricardo Saldivar PC3D 1° G





Materia: Render

**Objetivo:** Se explica la creación de imágenes de maya, ya sea para filmaciones, para visualizaciones arquitectónicas, objetos mecánicos, etc.

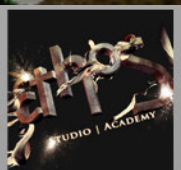
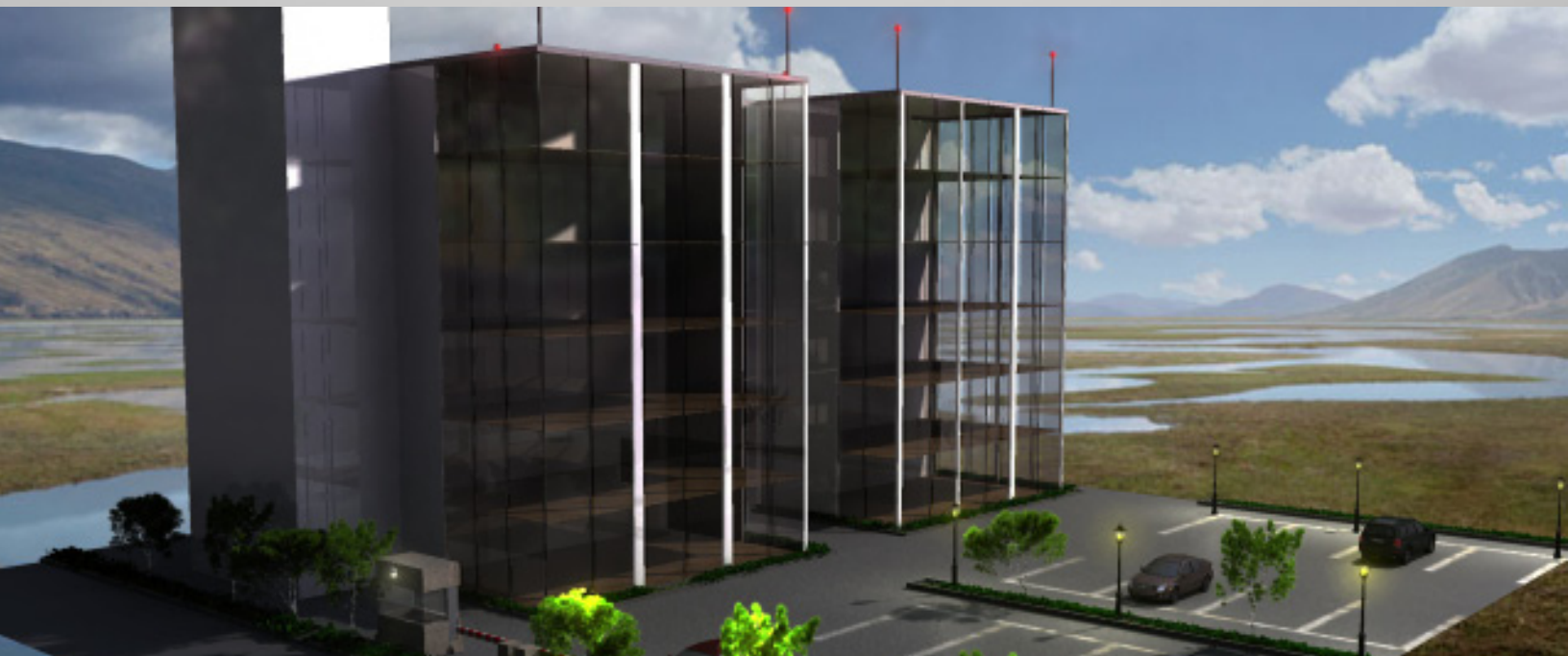
**Descripción:** Rendes es una imagen digital generada por un programa 3d u otro sistema generador de imágenes. Esta imagen se utiliza para ser compilada en un video o imagen. Para ello en render incluiremos conocimientos de sombras, cámaras, luces, ambientación y efectos de render para generar videos e imágenes de alto impacto y una buena calidad.

El render siempre será el resultado final de nuestras animaciones y el que dara con el toque final de nuestras animaciones por tanto es importante considerar cada uno de sus conceptos para generar videos bellos en luces, sombras y color.

- 1. MAYA SOFTWARE
- 2 MENTAL RAY
- 3. PASSES DE RENDER
  - o Color
  - o Sombras
  - o Luz
  - o Reflejos
  - o Oclusión



**Entregable:** Escenas en render, stills e imágenes de sus escenarios y personajes.





### Materia: Postproducción (After Effects)

**Objetivo:** Crear tomas atractivamente visuales, con denotaciones graficas, manipulación de motion graphics y efectos visuales.

**Descripción:** After Effects es uno de los programas, más reconocidos en el medio de la postproducción y diseño en movimiento para video.

Unifica todos los beneficios de una imagen, video, audio, secuencia o vector, para conjuntarlos en una composición y hacer animaciones complejas y atractivas.

Con After Effects podrás animar, hacer perforaciones de verde y azul, correcciones de color, animaciones de texto, manejo de espacios 3d y todo lo que tu creatividad y talento te permitan.

El software cuenta con herramientas sofisticadas de efectos especiales y en la última versión se integra archivos ágilmente con los demás paquetes de la familia adobe.

I.Workflow

II.Trabajando con ilustrator y photoshop

III.Texto animado

IV.Layers animados

V.Camaras

VI.Mascaras

VII.Keying ( green ando blue screen)

VIII.Keying 2

IX.Color luces y desenfoque

X.Atmosferas, peliculas y efectos de ruido

XI.Transiciones

XII.Motion matte painting

XIII.Tiempo y tracking

XIV.Aplicaciones 3d

XV.Pulldown y render

**Entregable:** Ejercicios de filtros de video, tracking motion, green screen y motion graphics.







## ETHOS academy

Ethos Academy, como se menciono anteriormente es una empresa dedicada a la enseñanza de cursos y talleres especializados en las áreas de 3d, diseño gráfico, web y efectos especiales.

Su compromiso va ligado completamente con el aprendizaje del alumno, la aplicación del conocimiento otorgado y su proyección y crecimiento laboral. Gracias a ser parte de Ethos Studio, la academia puede ofrecer clases de calidad, eficaces y con profesores que se encuentran actuales en sus especialidades y que cuentan no solo con el conocimiento, sino que además comparten su experiencia laboral.

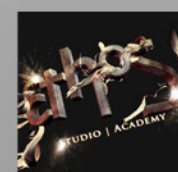
Gracias a la demanda del mercado y a las necesidades del mismo, Ethos Academy es directo y conciso en su aprendizaje, vamos directo a la aplicación y enseñanza de las técnicas y programas que se requieren en el medio del 3d, la producción gráfica y el diseño. Por tanto no encontrarás materias de relleno, sino un sistema práctico, efectivo y funcional.

Ethos Academy está comprometido con cuatro elementos principales.

- La transferencia del conocimiento
- La efectividad, experiencia y capacidad de cada profesor
- El potencial, la capacidad y el crecimiento del alumno
- Eficacia en el sistema de estudio

No pretendemos como academia engañar, todos nuestros profesores trabajan en su especialidad, cuentan con un curriculum y un prestigio, por tanto no tenemos gente improvisada u oportunista.

Contamos con más de 3 años de experiencia divulgando el conocimiento y por tanto estamos conscientes del gasto y esfuerzo que hace cada alumno para invertir en su aprendizaje. Con esa responsabilidad Ethos Academy se compromete y garantiza la calidad de las clases así como:





- Puntualidad en el horario
- Equipo de punta por alumno
- Grupos Pequeños
- Extensión del temario acorde a los avances de cada grupo
- Control del conocimiento con visores que te apoyan en tu aprendizaje
- Recuperación de clases
- Horas de práctica (10 am a 7 pm) de lunes a viernes.
- Participar como oyente en el mismo taller en su siguiente periodo
- Asesorías vía Messenger
- Foro de discusión
- Tutoriales especializados (solo alumnos)
- Bolsa de trabajo

\*Aunado a esto también contamos con el apoyo de Vancouver Films School (VFS), para que al termino de tus estudios si deseas ampliar tus conocimientos lo hagas en la escuela más reconocida en las artes visuales, los video juegos y efectos especiales. Todos nuestros alumnos tienen pase directo a VFS y si eres de los mejores estudiantes podrás contar con una beca de \$10,000 mil dólares que Ethos Academy otorga para continuar tus estudios en Canadá.

