

✦ Asignaturas del cuarto curso

Layout 3D

Comprenderás los fundamentos del layout 3D y aplicarás las angulaciones de cámara en la composición escénica. Conocerás las leyes del layout, la perspectiva, los tipos de plano y las técnicas de iluminación en 3D.

Animación Avanzada 3D

Conocerás los programas de diseño de animaciones 3D y aplicarás técnicas avanzadas como el montaje y la animación de multitudes. Aprenderás a animar personajes con diferentes morfologías, aplicarás ciclos en cuadrúpedos y bípedos, y realizarás ajustes en la interpolación de frames y expresiones faciales en 3D.

Tecnologías de render

Conocerás diferentes tecnologías de render, así como las funciones y ajustes necesarios para realizar proyectos de renderizado. Aprenderás a manejar luces en Maya, trabajar con Arnold, y aplicar efectos de atmósfera y niebla. Además, te adentrarás en la composición en After Effects, el uso de texturas y shaders en Maya/Arnold, y aprenderás a integrar 3D con imágenes reales.

3D Avanzado: fluidos, físicas y entornos

Conocerás el comportamiento de fluidos y fenómenos físicos en animación, y aprenderás a utilizar herramientas informáticas para representar fenómenos como agua o fuego. Serás capaz de crear sistemas dinámicos, modelar entornos y trabajar con fluidos, fuego y efectos físicos usando Maya. Además, aprenderás sobre partículas, emisores, y cómo aplicar dinámicas de rigid bodies y soft bodies en tus proyectos.

Producción cinematográfica II

En esta asignatura aprenderás sobre coproducciones internacionales, requisitos y contratos, además de cómo seleccionar las vías de financiación adecuadas para proyectos de animación. Serás capaz de elaborar un plan de negocio para proyectos cinematográficos, comprender los valores de producción a nivel internacional, y conocer los escenarios donde presentar proyectos, como ferias y mercados.

Motion Capture-fig

Aprenderás a manejar la interfaz y las herramientas de Motion Capture-rig y Motion Builder, aplicando filtros y dinámicas para realizar capturas de movimiento. Serás capaz de controlar las capturas con FX/IK, ajustar poses y usar FCurves, así como integrar el pipeline de Motion Builder con Maya, interpretando y limpiando datos para su uso en animación.

Dirección de Arte

En esta asignatura aprenderás a dirigir un equipo de profesionales en proyectos de animación, gestionando todos los aspectos del diseño artístico. Serás capaz de aplicar el desarrollo visual a entornos, personajes y objetos, trabajando con referencias y adaptándolas a la escena. Además, explorarás la relación entre música, efectos sonoros y las emociones que se transmiten a través de las gamas cromáticas, contribuyendo a la narración visual.

Creación de Biblias – Pitch

En esta asignatura aprenderás a crear una biblia de animación, que incluye los elementos clave para presentar un proyecto de forma estructurada. Conocerás cómo analizar y exponer el contenido de una biblia, utilizando herramientas y recursos para exponer tu proyecto de manera efectiva. Aprenderás a trabajar con maquetación, tipografías y apartados específicos, como el CV de los responsables del proyecto, la justificación de las edades del target y cómo presentar los tiempos y apartados del proyecto.

Legislación Aplicada

En esta asignatura, aprenderás la legislación española que afecta a los profesionales y empresas del sector de la animación. Conocerás el marco normativo relacionado con los derechos de los trabajadores y las empresas, así como la regulación de la competencia, la publicidad y la propiedad intelectual. Se profundizará en contratos específicos del sector audiovisual, la protección de los signos distintivos y el tratamiento de datos en internet, así como en el derecho audiovisual, para aplicarlo en el desarrollo de proyectos de animación de manera legal y adecuada.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado de animación consiste en realizar un proyecto personal complejo, en el que el estudiante deberá aplicar la mayoría de las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos durante su formación. El TFG se estructura en dos grandes bloques:

1. Desarrollo de un cortometraje 3D, donde el estudiante trabajará todas las fases del proyecto: preproducción, producción y postproducción, y realizará este trabajo en equipo.
2. Desarrollo de la memoria del proyecto, que incluirá los objetivos, el proceso de desarrollo y las conclusiones obtenidas del trabajo realizado.

El estudiante deberá demostrar su capacidad para aplicar diferentes técnicas de animación 2D y 3D, usar las herramientas y tecnologías necesarias en el sector de la animación, analizar las teorías estéticas y narrativas, así como los principios de diseño de personajes y entornos animados. Además, se valorará el manejo de aspectos como la sonorización y la comercialización de productos de animación.

Fotografía – Iluminación (Optativa)

La asignatura de Fotografía e Iluminación enseña la teoría de la luz y su aplicación en la animación, abordando técnicas fotográficas y de iluminación 3D. El estudiante aprenderá a usar estos principios para crear efectos visuales en productos animados, considerando elementos como color, iluminación y sombras. Además, se aplica la fotografía al storyboard para desarrollar visualmente la narrativa.

Top Animation (Optativa)

La asignatura de Top Animation enseña las técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, desde el uso de animáticas hasta la dirección de animación. El estudiante aprenderá a aplicar principios clásicos y avanzados de animación, a trabajar con secuencias complejas, capas y efectos visuales, y a coordinar planos. Además, se enfoca en la interpretación de gráficos, animación facial y técnicas de sonorización para crear productos animados de calidad.