

✦ Asignaturas del primer curso

Dibujo artístico I

Desarrollarás habilidades en dibujo a mano alzada aplicadas a la animación, dominando proporción, escala, volumen y composición. Desde el estudio de la anatomía humana y animal hasta la teoría del color y la proporción. Aprenderás a plasmar figuras, entornos y objetos en dibujos bidimensionales con precisión y creatividad.

Tratamiento digital de imágenes

En esta asignatura aprenderás a utilizar Photoshop para editar imágenes digitales, manejando herramientas como capas, máscaras, pinceles y filtros. Serás capaz de realizar retoques fotográficos y aplicar ajustes de color en proyectos visuales.

Ink&Paint

En esta asignatura aprenderás a utilizar herramientas de coloreado en animación, diseñando paletas de colores adecuadas para diferentes composiciones. Conocerás el programa Harmony y su interfaz, así como los efectos de sombra, brillo y variaciones de color según el ambiente.

Teoría del Color

En esta asignatura, aprenderás sobre la teoría del color, sus propiedades y su aplicación en el diseño de animaciones y productos audiovisuales. Se abordarán temas como las gamas cromáticas, relaciones cromáticas, psicología del color, y su uso en el arte y el cine, incluyendo la creación de mapeos de color para diseño audiovisual.

Fundamentos de la interpretación

En esta asignatura, aprenderás sobre la relación entre la interpretación y el diseño de animaciones, con un enfoque en técnicas de actuación utilizadas en el anime. Se estudiarán diferentes métodos de interpretación, como la biomecánica, la máscara neutra, el Kabuki, la pantomima y el clown, aplicando estos conocimientos en prácticas actorales para mejorar la animación.

Introducción a la narrativa: Guión

En esta asignatura aprenderás a identificar las partes de un guión y a utilizar el lenguaje y las emociones para crear historias. Se trabajará en la estructuración de la narrativa, elaborando guiones literarios y técnicos adaptados a la animación.

Historia del cine y la animación

En esta asignatura, el estudiante aprenderá sobre la evolución histórica de la animación, identificando los hitos más importantes y su influencia en el sector. Se analizarán las técnicas de animación desde sus inicios hasta la era digital, así como los avances técnicos y cineastas influyentes en diferentes regiones del mundo.

Storyboarding

En esta asignatura aprenderás a crear y diseñar storyboards para animaciones, identificando los elementos narrativos y analizando composiciones de plano. Serás capaz de diseñar storyboards con expresiones de personajes y desarrollar animáticas a partir de estos.

Diseño de Personajes I

Conocerás los fundamentos del diseño de personajes, desde su deconstrucción hasta su construcción final, trabajando con formas geométricas, ejes de acción y *model sheets*. Aprenderás a humanizar personajes animales, diseñar cuadrúpedos y aves, y crear props integrados en el diseño.

Animación I. Técnicas Clásicas

Conocerás los fundamentos y principios básicos de la animación 2D y 3D aplicados al diseño de personajes, entornos y secuencias. Aprenderás técnicas clásicas como ciclos de movimiento, interacción entre personajes y estudio de anatomía, combinando creatividad, proporción y herramientas tecnológicas. Aprenderás a realizar ciclos de andares, analizar el movimiento de animales y crear secuencias de interacción entre personajes y objetos, trabajando aspectos como *acting*, efectos, *lipsync* y animación FX.

Inglés I

En esta asignatura desarrollarás habilidades para intercambiar información personal y profesional en inglés, tanto de forma oral como escrita. Serás capaz de realizar presentaciones y exponerlas en inglés, utilizando expresiones gramaticales adecuadas. También se trabajará en la comprensión y producción de textos, enfocándose en aspectos como la gramática, la ortografía y el uso correcto del idioma, además de realizar lecturas y ejercicios de comprensión escrita.