

✦ Asignaturas del segundo curso

Dibujo artístico II: Anatomía y Movimiento

Podrás representar la anatomía fantástica y humana, analizar la mecánica del movimiento para crear animaciones, y realizar dibujos artísticos de figuras al natural. Estudiarás la estructura y proporciones del cuerpo humano, anatomía comparada (animal) y técnicas de dibujo del natural, incluyendo poses, escorzos y movimiento.

Layout 2D

Podrás conocer las leyes básicas del *layout* y utilizar los fundamentos de la perspectiva en la composición de entornos. Serás capaz de realizar fondos aplicables a una serie de personajes, trabajando con elementos como cámara, fondos y personajes, y aplicando la línea de acción y la silueta en la composición.

Diseño de Personajes II

Al finalizar la asignatura, podrás conocer la anatomía animal y analizar las características de diferentes personajes cinematográficos. Serás capaz de realizar un personaje para su adaptación en 3D, teniendo en cuenta la anatomía humana, la creación de vestuario, y la búsqueda de referencias de morfologías y vestuarios para el diseño.

Animación II. Técnicas Digitales

Al finalizar la asignatura, podrás aplicar los principios avanzados de la animación, analizar animaciones complejas de humanos y animales, y realizar escenas mediante el sistema de rotoscopio. Serás capaz de trabajar con técnicas como los 12 principios de animación, *acting* avanzado, full animation en publicidad, y animaciones fluidas en 2D, además de manejar herramientas como el Timeline en Harmony para animación avanzada.

Escultura

Conocerás cómo aplicar las técnicas de realización de esculturas, analizar las pautas para suavizar y ajustar la proporción de las figuras y utilizar texturas en tus creaciones. Estudiarás la escultura tradicional, materiales y técnicas, estructuras fuertes, volúmenes generales y cómo representar el movimiento en la escultura, además de realizar tomas fotográficas y aplicar técnicas de Stop Motion.

Taller de Proyectos I

Serás capaz de conocer las fases de desarrollo de un proyecto de corto de animación, utilizar técnicas de composición FX y realizar un proyecto de cortometraje. Aprenderás a definir ideas para la historia, trabajar con formatos y tiempos, repartir funciones, escribir guiones, desarrollar el visual del proyecto, crear *storyboards* y *animatics*, y aplicar animación, asistencia, intercalación, color, sonido y música. También aprenderás a volcar los proyectos en formatos de video digital.

Animación 3D I

Serás capaz de comprender los conceptos básicos de la animación 3D y utilizar los principios de animación en 3D. Aprenderás a realizar curvas de animación y aplicarás técnicas como la interpolación entre keyframes, la utilización de ChannelBox, keyframes, pivotes, ejes y jerarquías. Estudiarás el Graph Editor, las curvas de animación, y el uso de cámaras y layout. Además, desarrollarás habilidades en body mechanics y ciclos de animación con personajes simples.

Coloreado de Fondos 2D

Serás capaz de utilizar la interfaz de Photoshop para colorear fondos en 2D, manejar las herramientas de pinceles y aplicar los estilos y colores adecuados. Aprenderás a usar filtros, texturas y máscaras para enriquecer tus fondos. El curso cubrirá aspectos fundamentales como las selecciones y espacios de trabajo, el uso de capas y su tipología, y la documentación fotográfica. Además, estudiarás los estilos de concept art para coloreado de fondos, la iluminación, y las técnicas de texturización y enmascarado.

Inglés II – Animación

Serás capaz de conocer y utilizar vocabulario específico de la animación y del entorno profesional en inglés. El curso te preparará para realizar presentaciones orales y escritas en inglés, y desarrollarás habilidades para intercambiar información personal y profesional en este idioma. Se abordarán temas como la creación de dossiers y biblias de trabajo, entrevistas orales de trabajo y la capacidad de recibir y transmitir indicaciones y textos en inglés de los diferentes departamentos de animación.

Dibujo técnico - diseño de escenarios

Al finalizar la asignatura, podrás identificar los elementos necesarios para diseñar un escenario y utilizar técnicas digitales en el acabado de espacios. Serás capaz de aplicar la perspectiva en tus diseños e integrar elementos de la preproducción de animación, creando imágenes coherentes y técnicas de apoyo para la representación de entornos.