

## ✦ 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.