

## ✦ Asignaturas del tercer curso

### Modelado orgánico 3D-Zbrush

Serás capaz de dominar los fundamentos del modelado orgánico 3D utilizando el software Zbrush, y aplicarás técnicas avanzadas como escultura y detalle en 3D. Además, aprenderás sobre la retopología enfocada al rigging y animación 3D, y realizarás el mapeado de UVs en Maya, además de explorar el texturizado en Substance Painter. Durante el curso, se cubrirán también los principios del texturizado, la creación de materiales y el shading en Maya. Además, se trabajará en la presentación y renderizado de personajes high poly, desarrollando un flujo de trabajo eficiente y profesional para el modelado de objetos y personajes.

### Stop-Motion

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de dominar la técnica de animación Stop-motion, utilizando software y herramientas especializadas para crear animaciones de personajes. Aprenderás a realizar todo el proceso, desde la creación de personajes y la preparación de kits de trabajo hasta la animación de movimientos faciales, expresiones y la interacción entre personajes. El curso también incluye el uso de Stop Motion Pro y su flujo de trabajo, así como la creación de animaciones con objetos, movimientos en el aire y la composición del producto final. Se cubrirán los diferentes tipos de Stop-motion y los pasos necesarios para llevar una animación hasta su acabado final.

### Animación 3D II

En esta asignatura dominarás las técnicas avanzadas de animación 3D, aplicando principios clásicos como anticipación, reacción y timing. Aprenderás a crear personajes con expresiones faciales, manejar un rig bípedo avanzado y trabajar con conceptos como peso, gravedad y emoción en el cuerpo. También se te guiará en la creación de un reel profesional y en la aplicación de exageración y referencias para animaciones realistas.

### Escenarios «Props» Vehículos 3D

En esta asignatura aprenderás a usar Maya para modelar escenarios, props y vehículos en 3D, aplicando técnicas low poly y hard surface. Crearás entornos completos, desarrollando objetos tileables, vegetación con texturas, y un entorno urbano realista. Se incluirán técnicas avanzadas como la creación de cielos e iluminación HDRI, y aprenderás a aplicar principios de iluminación, sombras y color para integrar estos elementos en la animación.

### PostProducción y efectos especiales

En esta asignatura aprenderás a usar After Effects para realizar postproducción y aplicar efectos especiales. Te familiarizarás con la interfaz, herramientas y técnicas avanzadas del software, incluyendo el manejo de máscaras, la animación de parámetros mediante keyframes y la integración de escenas en vivo con fotos y stock footage. También trabajarás con espacio 3D, capas, luces y cámaras para crear composiciones impactantes y efectivas en la postproducción de imágenes.

### **Riggin y Setup**

En esta asignatura aprenderás los conceptos básicos de rigging y su aplicación en la creación de animaciones. Te familiarizarás con terminología y pipeline, y aprenderás a usar deformadores, crear rigs para objetos inorgánicos y personajes bípedos, y verificar la topología. También se cubrirán técnicas avanzadas como rigging facial mediante BlendShapes y rigging para motion capture, así como el uso de proxies para la creación de geometrías y el proceso de skinning.

### **Taller de proyectos II**

En esta asignatura aprenderás sobre las necesidades de la preproducción de una animación, desde la selección de ideas hasta el desarrollo del guion literario y técnico. Además, te adentrarás en la preproducción y el concept-art, y comprenderás los departamentos de desarrollo de producción y postproducción. También aprenderás a aplicar técnicas de doblaje y sonorización, así como a realizar la edición final de un proyecto animado.

### **Cut-out**

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de dominar el programa Adobe Animate, aprendiendo a utilizar símbolos, interpolaciones y máscaras para realizar animaciones. Se abordarán herramientas como la interfaz del programa, tipos de símbolos y su uso, guías de movimiento, gráficos, y técnicas como el lipsync. Además, aprenderás a organizar bibliotecas y aplicar consejos de forma para optimizar tus animaciones.

### **Producción Cinematográfica**

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de comprender la estructura de la industria de la animación y las disciplinas profesionales involucradas, así como la jerarquía dentro de los proyectos. Aprenderás a crear un presupuesto y a realizar un pipeline, desglosando la producción y elaborando un cronograma. También se abordarán aspectos legales relacionados con la legislación audiovisual, cine y televisión, así como las leyes de mercadotecnia para comercializar los productos de animación de manera adecuada.

### **Prácticas Académicas Externas**

Al finalizar esta asignatura, podrás aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en el grado de Animación en un entorno profesional real. A través de las prácticas externas, desarrollarás destrezas que solo se obtienen en la acción dentro de la realidad empresarial. Estas prácticas se realizarán en empresas del sector de la animación y estarán tuteladas tanto por un tutor profesional de la empresa como por un tutor académico en la universidad. El estudiante colaborará y se formará en diversas áreas del sector, con un enfoque práctico en la industria de la animación.