

✦ 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.