

ANIMACIÓN DE PERSONAJES Y RIGGING

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Animación de personajes y rigging perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo planificar y ejecutar escenas de animación siguiendo todos los procesos adecuados, utilizando las diferentes técnicas de animación en personajes y objetos y aplicando los principios de la animación tradicional y otras técnicas para generar animaciones convincentes y atractivas.

Ser capaz de entender y manejar personajes con sus controles de animación y sus diferentes configuraciones.

CONTENIDOS

Planificación y desarrollo de ideas de animaciones.

Pre-producción: storyboards, aplicación de scripts para el desarrollo de herramientas, adaptación de escenarios y personajes al tipo de estética requerida para un proyecto de animación.

Fundamentos básicos de la animación.

Tiempo y espacio: línea del tiempo.

Principios de la animación.

Mecánicas del cuerpo: animaciones con personajes bípedos, animales y personajes fantásticos.

Mecánicas del cuerpo avanzadas: personalidad, emociones y sentimientos en las animaciones de personajes.

Rigging: comprensión de la anatomía humana y animal. Creación y configuración de personajes humanos.

Introducción al acting: procesos de sincronización labial “lip sync”.

Lenguaje narrativo visual.

Acting avanzado. Producción de animaciones con personajes: animaciones 3D, movimientos, acciones, expresiones faciales, sincronización labial (lip sync), iluminación, texturizado y formatos de archivos de salida apropiados.

EFFECTOS VISUALES

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Efectos Visuales perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo hacer que lo imposible parezca auténticamente real, a través de efectos digitales creados para cine, televisión, series o videojuegos combinando imágenes reales con objetos digitales 3D y componiéndolos en diferentes capas para lograr la secuencia deseada y que parezca grabada de la realidad.

CONTENIDOS

El sector audiovisual, aspectos que inciden en el mismo, y técnicas usadas en VFX en el cine hoy en día.

Principios del lenguaje audiovisual, encuadres, movimientos de cámara, iluminación y sonido.

Fases de producción de cine y video: reproducción, grabación postproducción, sonorización.

Fundamentos de la creación y escritura de guiones: estructura dramática, personajes, diálogos.

Aplicar los métodos de búsqueda de información para la producción de medios de comunicación creativos: Recursos, procedimientos y contextos de producción; Validez del material de información; Presentación de resultados: Preparación de materiales, formato de presentación, referencias y consideraciones legales; Evaluar el proceso de información.

Secuencias de previsualización para utilizar en producciones audiovisuales.

Aplicación de materiales e iluminación para una secuencia.

Uso de cámaras comunes y cámaras estereoscópicas.

Renderizado de secuencias y capas de render.

Introducción a AE, su espacio de trabajo y creación de proyectos.

Composición de secuencias y efectos en AE, Chroma key.

Estabilización de secuencias y tracking 2D en AE. Tracking 3D en Syntheyes.

Creación de efectos dinámicos como fuego, humo y explosiones e integración en una secuencia.

Incluir sonido en una secuencia en AE.

Renderizar secuencias, codecs y formato en AE.

ESCULTURA Y MODELADO 3D

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Escultura y Modelado 3D perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo generar todo tipo de modelos 3D, personajes y escenarios. Al mismo tiempo se conocerán y comprenderán las diferentes técnicas y herramientas de modelado avanzado y de escultura digital para las etapas de animación y composición de efectos visuales.

CONTENIDOS

Técnicas de modelado.

Herramientas de modelado.

Flujos de trabajo en la creación de modelos 3D.

Escultura digital 3D.

Herramientas y técnicas de escultura digital.

Retopología.

Modelado avanzado: personajes

ILUMINACIÓN, MATERIALES Y RENDER

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Iluminación, materiales y render perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo comprender y desarrollar técnicas de iluminación y empleo de materiales para dotar del máximo realismo a los modelos 3D creados y representar imágenes en alta calidad para su posterior proceso de composición y aplicación de efectos visuales con las capas de render.

CONTENIDOS

Técnicas de texturizado.

Técnicas de iluminación.

Técnicas de render.

Creación y edición de materiales realistas.

Uso y comprensión del motor de render NVIDIA Mental Ray

Manejo de capas de render

Tipos de iluminación

Rigging de luces y cámaras

Efectos atmosféricos: nubes, humo, fuego, luces volumétricas, niebla

Tipos de sombras

Render de escenas. Controles de render y opciones

Técnicas de procesos de render

Compresores de vídeo

ILUSTRACIÓN

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Ilustración perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo comprender los contenidos teóricos y prácticos de las artes del dibujo anatómico, construcción del cuerpo humano, creación de caras y expresiones faciales, así como conocer las posibilidades técnicas y creativas del mundo de la ilustración en sus diferentes estilos, y tener un uso adecuado de las técnicas de dibujo para el desarrollo de los procesos de bocetado e ideas para las etapas de modelado 3D de proyectos audiovisuales.

CONTENIDOS

Dibujo de la anatomía humana

Técnicas de diseño de personajes

Estilos de dibujo de personajes

Técnicas de diseño de expresiones faciales

Dibujo de atrezzo para personajes

Composición y presentación de personajes y expresiones faciales

Técnicas de ilustración de personajes: especialización en antropomorfos y cartoon

Técnicas de diseño de escenarios

Desarrollo de storyboards

Volumen, sombras y color para personajes

INTERPRETACIÓN Y EXPRESIÓN CORPORAL

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Interpretación y Expresión Corporal perteneciente al Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo aplicar la interpretación escénica, así como los métodos y técnicas para encarnar a un personaje desde el punto de vista artístico. Saber cómo actuar ante una escena, ponernos en la piel de un actor para posteriormente, trasladar las emociones y los gestos a nuestros personajes en el mundo de la animación y establecer referencias de tiempos y poses.

CONTENIDOS

Comunicación corporal y facial humana.

Técnicas de movimientos y procesos de aprendizaje corporales y faciales.

Comunicación y desarrollo de la creatividad para actuaciones artísticas.

Métodos de interpretación artística.

Estrategias de aprendizaje corporal y facial.

Expresar sentimientos y emociones a través de movimientos y expresiones faciales.

Técnicas de interpretación artística.

Lenguaje del cuerpo humano: señales no verbales.

Representación teatral: acción del actor.

GESTIÓN PARA EMPRENDEDORES

(Optativa)

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura **Gestión para emprendedores** perteneciente al Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo:

Facilitar el proceso de transformar una idea de negocio, en un proyecto de empresa viable. Dotar a los emprendedores de los conceptos y las herramientas para poner en marcha de forma adecuada su idea de negocio.

CONTENIDOS

Las empresas y sus formatos

El Plan de negocio de un proyecto empresarial

Las estrategias empresariales

Los públicos y audiencias

Finanzas

Aspectos fiscales

ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN **(Optativa)**

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura **Estrategias y Técnicas de Comunicación** perteneciente al Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo analizar los fundamentos teóricos de la comunicación como estrategia, sus fórmulas de programación y planificación para establecer una comunicación eficaz de ideas, productos o servicios. Generar el desarrollo de instrumentos de comunicación eficaz, seleccionar adecuadamente las acciones y las técnicas a emplear en cada caso.

CONTENIDOS

Qué comunicar. Filosofía, valores, identidad, marca. Objetivos de la comunicación.

¿Con quiénes deseamos compartir nuestros mensajes?

¿En qué contexto? Obstáculos, límites, y oportunidades

Estrategias. Plan. Programa. Discurso básico

Nuevos medios y soportes. Formatos y Recursos expresivos y de comunicación.

Comunicación transmedia. Social Media. Storytelling. Comunicación no verbal.

SOCIOLOGÍA DEL USO Y CONSUMO DE PRODUCTOS CULTURALES

(Optativa)

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura **Sociología del uso y consumo de productos culturales** perteneciente al Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, tiene como objetivo **conocer y analizar el contexto económico, y social en el que se desarrollan en la actualidad los productos culturales y de entretenimiento.**

CONTENIDOS

Fundamentos de sociología.

Sociedad de consumo y cultura del consumo de productos culturales.

Las industrias creativas y culturales

Comportamiento del consumidor ante productos culturales.

Influencia de factores internos y externos en el consumidor.

El proceso de decisión de compra de productos o servicios culturales.

Tendencias en productos y servicios culturales

TRABAJO FIN DE MÁSTER

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El Trabajo Fin de Máster tiene como objetivo seleccionar, planificar, implementar, diseñar, producir, presentar y defender un proyecto profesional de animación audiovisual donde se demuestren los conocimientos obtenidos durante el curso.

CONTENIDOS

Planificación Trabajo Fin de Máster

Desarrollo de los objetivos del Trabajo Fin de Máster

Elaboración de todas las fases del Trabajo Fin de Máster

Concreción de los resultados en una memoria Trabajo Fin de Máster

Valoración del Trabajo Fin de Máster

Presentación del Trabajo Fin de Máster

PRÁCTICAS EN EMPRESAS EXTERNAS

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Las prácticas en empresa pertenecientes al Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D se impartirán al finalizar el programa del Máster, cumpliendo con el requisito de tener que superar todas las asignaturas del Máster.

La finalidad que persigue es complementar la formación académica recibida en el Centro a través de prácticas realizadas en empresas en condiciones reales de trabajo, supervisadas por un tutor designado dentro de la empresa y la de servir de medio de conocimiento por parte del alumno del entorno laboral, permitiéndole ejercitarse en las relaciones con otras personas dentro de este entorno.

OBJETIVOS GENERALES DE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS

Completar la adquisición por los alumnos de la competencia profesional conseguida en el centro educativo, mediante la realización de un conjunto de actividades de formación previamente identificadas y entre las actividades productivas del centro de trabajo.

Comportarse en todo momento con corrección en el ámbito de la empresa y con los compañeros de trabajo, asistiendo con puntualidad y respetando las normas internas de la empresa.

Adquirir una identidad y madurez profesional motivadoras para el aprendizaje a lo largo de la vida y para las adaptaciones a los cambios de las necesidades de cualificación.

Completar conocimientos relacionados con la producción, la comercialización, la gestión económica y el sistema de relaciones socio laboral de las empresas, con el fin de facilitar su inserción laboral.

Evaluar los aspectos más relevantes de la profesionalidad alcanzada por el alumno en el centro educativo y acreditar los aspectos requeridos en el empleo que no pueden verificarse por exigir situaciones reales de trabajo.