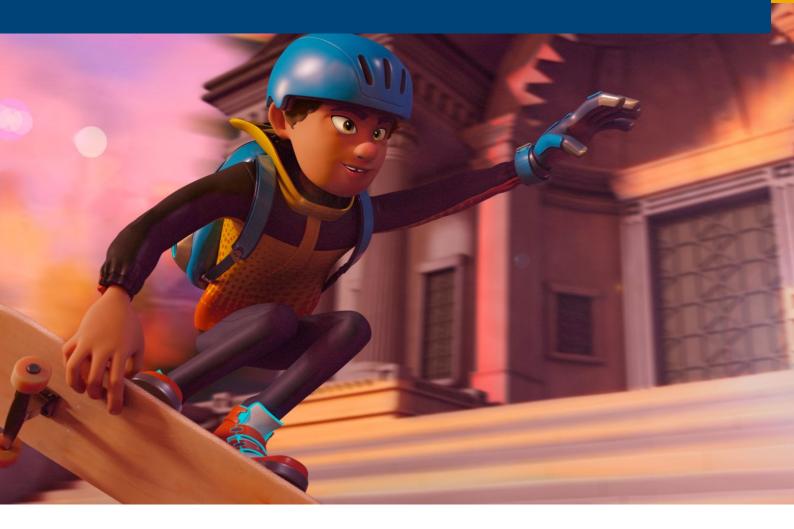


# MÁSTER DE FORMACIÓN PERMANENTE EN **ANIMACIÓN 3D**





**MODALIDAD**Presencial



PLAZAS 10



**DIRECCIÓN** Juan Francisco Hernández Pérez



N° CRÉDITOS 60 ECTS



**DURACIÓN** 6 Meses



**FACULTAD**Facultad de
Comunicación

### Presentación

En la actualidad, la industria audiovisual requiere de una gran cantidad de imágenes generadas digitalmente para el desarrollo de sus producciones, tanto en el ámbito cinematográfico, televisivo, publicitario, como en el de los videojuegos. Estas creaciones animadas, generadas digitalmente, aportan un valor añadido a las historias que se narran y son una parte fundamental de los procesos de animación.

En un momento en el que la industria requiere de profesionales con competencias digitales en este tipo de entornos profesionales, este Máster ofrece la formación necesaria para cubrir dichas necesidades. Es por ello, que ofrecemos una metodología docente de calidad, que persigue una dinámica de trabajo propia de un estudio profesional (workflow) y donde la presencialidad en el aula y el contacto con otros profesionales se consideran esenciales.

Esta formación, que ofrecen conjuntamente la Universidad Católica de Murcia y el estudio de animación Pixelodeon 3DSchool, es impartida por profesionales de contrastado prestigio que han participando en grandes producciones nacionales e internacionales como Star Wars, Space Jam, The Dark Crystal, Klaus, The amazing World of Gumball, Wolfwalkers, Song of the Sea, entre otros muchos, y que en la actualidad se encuentran en activo en el entorno profesional.

El programa de estudios instruye en una serie de conocimientos teórico-prácticos relacionados con la animación digital en 2D y 3D, composición, iluminación, modelado de personajes y escenarios, texturizado, rigging y preproducción.

# Salidas profesionales

Una vez concluidos estos estudios, los alumnos estarán en disposición de ejercer como:

- Concept artist para animación 2D o 3D e imagen real.
- Modelado de personajes y escenarios estilizados para películas, series, videojuegos o publicidad en animación 3D.
- Rigger de personajes y props en producciones de animación 3D.
- Iluminación y texturización.
- Compositing artist de proyectos audiovisuales en animación 2D y 3D.
- Animación.
- Ilustración y diseño de Matte painting.
- Generalista 3D.

### Perfil del estudiante

El Máster va dirigido a licenciados y graduados en el área de Comunicación Audiovisual, Bellas Artes, Informática, Telecomunicaciones y cualquier titulación universitaria que tenga vinculación con el entorno audiovisual.

\*Si no eres titulado universitario, contacta con nosotros en postgrado@ucam.edu o en el 968278800 para recibir información de estudios equivalentes.

# **Objetivos**

El principal objetivo del Máster es formar a magníficos profesionales, cualificados para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación y 3D para cine, publicidad y videojuegos, así como, impulsar las habilidades de estos con la finalidad de que mejoren sus aptitudes.

Se trata de una formación muy especializada en la que, además de instruir en el uso de las herramientas y software más relevantes y propios de la animación, se aborda la importancia de estas técnicas en el conjunto de una producción, esenciales desde la ideación del producto hasta su finalización. El supervisor de animación es una figura que debe estar, por lo tanto, presente desde el inicio del desarrollo del proyecto.

## Plan de estudios

Asignatura	Créditos
Módulo I. Diseño de Personajes y su Entorno	4 ECTS
Módulo II. Diseño de la narrativa visual	4 ECTS
Módulo III. Lenguaje Audiovisual y Preproducción	6 ECTS
Módulo IV. Modelado de Personajes	8 ECTS
Módulo V. Modelado de Escenarios y Props	6 ECTS
Módulo VI. Rigging de Personajes	6 ECTS
Módulo VII. Animación de personajes	6 ECTS
Módulo VIII. Iluminación y Render	6 ECTS
Módulo IX. Compositing	2 ECTS
Módulo X. Prácticas en Empresa	12 ECTS