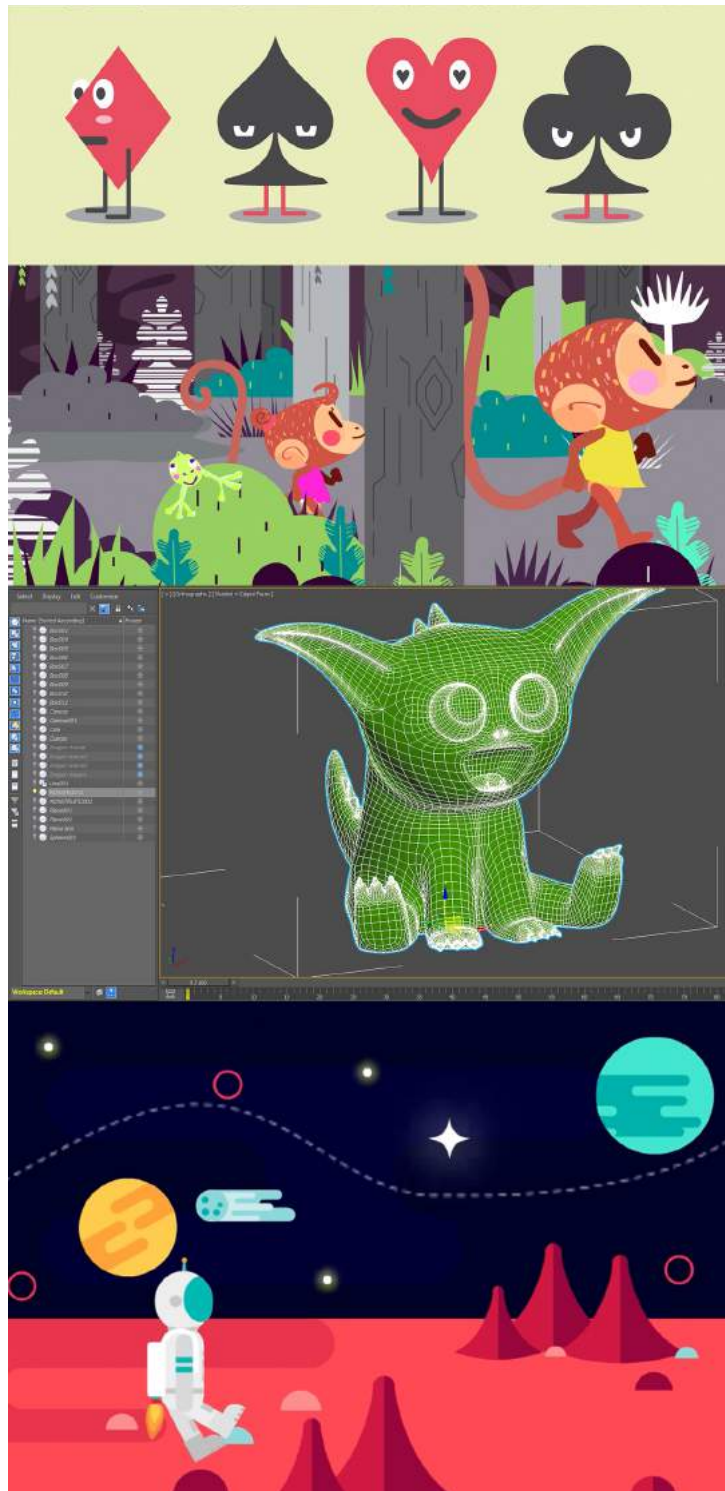


# TÍTULO PROPIO EN ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

2 AÑOS.  
120 CRÉDITOS ECTS



## MATERIAS

Técnicas de representación gráfica  
Representación 3D  
Técnicas de animación en el diseño  
Cultura del Diseño  
Desarrollo de productos de juegos interactivos  
Aplicaciones de la representación digital 3D

## SALIDAS PROFESIONALES

Animador para cine, publicidad y televisión  
3D Generalista  
Modelador 3D  
Iluminador 3D  
Character rigger  
Infoarquitectura  
Artista 3D  
Motion grapher  
Ilustrador Digital  
Concept Artist 2D / 3D  
Creador de contenidos interactivos  
Grafista para televisión (broadcast designer)  
Diseñador de interfaces para dispositivos móviles

## PRIMER CURSO

1 <sup>ER</sup> SEMESTRE	Horas / Semana	ECTS	2 <sup>O</sup> SEMESTRE	Horas / Semana	ECTS
Dibujo Artístico (Concept Art)	4	6	Técnicas de Ilustración (Concept Art II)	4	6
Diseño Vectorial	4	6	Modelado 3D para la Animación	4	6
Animación 2D	4	6	Diseño Gráfico en Movimiento (Motion Graphics)	4	6
Movimientos Artísticos Contemporaneo	4	6	Diseño de Videojuegos (guiones y storyboard)	4	6
Fotografía y Tratamiento Digital de las Imágenes	4	6	Tecnología de la Animación Digital y el Videjuego	4	6

## SEGUNDO CURSO

1 <sup>ER</sup> SEMESTRE	Horas / Semana	ECTS	2 <sup>O</sup> SEMESTRE	Horas / Semana	ECTS
Postproducción Audiovisual	4	6	Efectos Visuales: Partículas y Fluidos	4	6
Iluminación y Texturizado 3D	4	6	Proyectos de Animación	4	6
Desarrollo de Videojuegos I	5	8	Desarrollo de Videojuegos II	5	8
Cinemática y Biomecánica Aplicada a la Animación (Rigging)	3	4	Aplicaciones Móviles y Realidad Aumentada	4	6
Técnicas de Animación 3D	4	6	Web y Proyectos Multimedia Interactivos	3	4