

Recomendaciones para el comienzo de curso

De cara al inicio de curso, conviene ir familiarizándose con los contenidos que en el mismo vas a trabajar. Para ello, a continuación se presenta la relación de los principales contenidos que se van a tratar en los módulos formativos de 1º de AJEI.

Aunque dependerá de los conocimientos y capacidades que ya tengas, te recomendaríamos que practicases con videotutoriales de algunas tecnologías de las que figuran en el listado de principales contenidos, como son el modelado, la animación, el dibujo, la fotografía o la programación web.

Módulos formativos 1º AJEI

Los cinco módulos que componen el primer curso de AJEI figuran a continuación. Como puedes observar, cada módulo tiene una clave de cuatro letras que nos sirve para identificarlo de manera más rápida que por el nombre completo. Esta clave la usaremos mucho a lo largo del curso, por lo que conviene que te vayas familiarizando con ella.

También en la tabla figura el total de horas de cada módulo. Recuerda que U-tad tiene un proyecto propio aprobado por la Comunidad de Madrid que nos permite variar la duración de los módulos respecto a las programaciones establecidas.

| Módulo | Clave | AJEI Animaciones 3d; juegos y entornos interactivos | Horas |
|--------|-------|-------------------------------------------------------|-------|
| 01 | ANEL | 1087 Animación de elementos 2D y 3D | 290 |
| 02 | CIAC | 1088 Color, iluminación y acabados 2D y 3D | 220 |
| 03 | DDMA | 1086 Diseño, dibujo y modelado para animación | 260 |
| 04 | FOLA | 1094 Formación y orientación laboral | 70 |
| 05 | RPMI | 1090 Realización de proyectos multimedia interactivos | 155 |

Horario tipo

Este horario es simplemente indicativo, cuando vaya a comenzar el curso tendrás el definitivo, pero así puedes hacerte una idea de cómo se distribuye el tiempo a lo largo de la semana.

Todas las semanas tienes clase de los cinco módulos del curso. Damos clase de lunes a viernes, de 9 a 15 horas y con sesiones de dos horas de duración. Entre cada clase hay un descanso de 15 minutos.

| Horas | L | M | X | J | V |
|-----------|------|------|------|------|------|
| 9 a 10:45 | DDMA | DDMA | DDMA | ANEL | CIAC |
| 11:12.45 | ANEL | ANEL | RPMI | CIAC | RPMI |
| 13.14.45 | DDMA | ANEL | FOLA | CIAC | DDMA |

Este horario varía con los trimestres, en función de la distribución de contenidos.

Principales contenidos

ANEL Animación de elementos 2D y 3D

- Animación de personajes 3D
 - Interfaces y principios de la animación.
 - Locomoción.
 - Movimientos cíclicos.
 - Acting.
 - Movimientos genéricos.
 - Movimientos faciales.
 - Layout.
 - Preparación de los planos para animación.
- Rigging
 - Character setup.
 - Articulaciones y elementos móviles.
 - Esqueleto.
 - Deformadores.
 - Ejes de rotación y jerarquías.
 - Renders de prueba, diseño del interface.
- Composición
 - Fundamentos de motion graphics.
 - Track matte.
 - Modos de fusión, jerarquías.
 - Interpolación temporal.
 - Herramienta de texto.
 - Capas de forma, cámaras en 3D.

CIAC Color, iluminación y acabados 2D y 3D

- Imagen y acabados 2D
 - Diseño y composición digital.
 - Retoque fotográfico.
 - Imagen vectorial 2D.
- Concept Art
 - Expresividad, códigos visuales, ideación.
 - Estética contemporánea, modas, referencias.
 - Funcionalidades de movilidad y entornos: premisas de jugabilidad.
 - Carta de color.
 - Estilo de la animación.
- Acabados 3D
 - Mapas UV.
 - Materiales.
 - Mapas y modelos texturizados.
 - Texturas procedurales 2D y 3D.
 - Pintado de los modelos.
 - Iluminación de planos animados.
- Fotografía
 - Composición, exposición, objetivos.
 - Temperatura de color.
 - Tipos de luces.
 - Técnicas de iluminación.

DDMA 1086 Diseño, dibujo y modelado para animación

- Dibujo
 - Conceptos básicos de dibujo.
 - Narrativa gráfica.
 - Dibujo y animación con Harmony.
- Diseño
 - Aspectos estructurales.
 - Tipografía.
 - Disposición.
 - Composición y color.
- Modelado
 - Modelado por ordenador: herramientas y trabajo compartido.
 - Programas de modelado 3D.
 - Procedimiento de modelado.
 - Superficies nurbs.
 - Polígonos.
 - Subdivision surfaces.
- Modelado videojuegos
 - Técnicas de modelado en baja poligonización.
 - Topología y simplificación de geometría.
 - Técnicas de construcción de escenarios modulares.

FOLA Formación y orientación laboral

- Búsqueda activa de empleo.
- Gestión del conflicto y equipos de trabajo.
- Contrato de trabajo.
- Evaluación de riesgos profesionales.
- Planificación de la prevención de riesgos en la empresa.
- Aplicación de medidas de prevención y protección en la empresa.

RPMI Realización de proyectos multimedia interactivos

- Programación Web
 - Lenguajes de marcas.
 - Estructura de una página web, elementos básicos HTML.
 - Hojas de estilos CSS, maquetación de páginas web.
 - Inclusión de formularios y elementos multimedia.
 - Novedades CSS3.
 - Validación de documentos.
 - Diseño Web Adaptable (responsive).
- Programación de videojuegos
 - Programación básica en Unity.
 - Reutilización de elementos.
 - Configuración visual.
 - Unity UI.
 - Ciclo completo de juego.
 - HUD, sistemas de menús.
 - Creación de niveles y proyectos propios.