

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Creación Artística Digital (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Animación 3D I		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	16616
Periodo docente:	Séptimo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Zamarro Flores	e.zamarro@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El rigging es una parte fundamental en Animación 3D, es el proceso intermedio entre modelado y animación, donde se prepara el modelo con los controles y huesos necesarios para poder animarlo. La asignatura Animación 3D I es una introducción a los sistemas necesarios para preparar un personaje para ser animado en maya, el alumno aprenderá los requerimientos básicos en cuanto a topología del modelo para una correcta deformación y aprenderá a crear un rig básico para poder animar el personaje

OBJETIVO

Crear un sistema sencillo y funcional de controles
 Crear un esqueleto básico de deformación y relacionarlo con el sistema de controles
 Preparar el rig para su futura exportación

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Preferiblemente un conocimiento básico de la interface de maya pero no es imprescindible

CONTENIDOS

- Introducción a los paneles y herramientas de rigging en Maya:
- Espacio y orientación en un entorno 3D: world space / parent space
- Outliner y jerarquía
- Constraints
- Topología para rigging:
- Pivotes y esqueleto principal:
- Torso/cuello
- Brazos
- Piernas
- Sistema de controles y relación con el esqueleto:
- Esqueleto de deformación:
- Deformadores I (Skin cluster)
- Deformadores II (BlendShapes)
- Sistema facial básico:
- Párpados
- Mandíbula
- Controles faciales secundarios
- Acabado y limpieza del rig

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades docentes (% en función del total de créditos, considerando exclusivamente las actividades presenciales)

-Clases teórico-prácticas: 100%

La asignatura se desarrollará mediante clases teórico prácticas en las que se irá guiando y dando las directrices necesarias al alumno para el desarrollo del rig de un personaje completo.

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente para la explicación de los aspectos teóricos necesarios durante las clases, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

En el campus virtual el alumno dispondrá información y recursos que orientarán las actividades programadas.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Conocer los requerimientos y especificaciones técnicas sobre modelado para poder riggear eficientemente un personaje.

Presentar a los estudiantes los fundamentos del rigging.

Adquirir sensibilidad estética sobre la deformación de un personaje.

Conocer los requerimientos por parte de animación a la hora de crear el rig de un personaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno adquirirá un amplio conocimiento sobre el software Autodesk Maya.

El alumno será capaz de preparar un personaje apto para su uso en animación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se ha diseñado teniendo en cuenta dos escenarios diferentes en función de la situación propiciada por las circunstancias sanitarias consecuencia del COVID-19. En ambos casos, dicho sistema, tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico ya sea en clase, de forma física o de forma virtual, además de la entrega de un proyecto final.

I) Sistema de evaluación con docencia en SEMIPRESENCIAL

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 70%
2. Limpieza y organización: 10 %
3. Técnica de observación: 20 % (Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial)

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 70%
2. Examen (práctico presencial): 30%

II) Sistema de evaluación con 100% docencia en REMOTO

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 70%
2. Limpieza y organización: 20 %
3. Asistencia y participación a tutoras online: 10%

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos y el proyecto final en la convocatoria extraordinaria, a través del aula virtual. Al mismo tiempo, los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 70%
2. Examen (práctico presencial): 30%

ALUMNOS REPETIDORES:

Superar los objetivos no alcanzados en convocatorias anteriores siempre que los contenidos y porcentajes se mantenga.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA SUPERAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en extraordinaria.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

TINDALL, Brian. 2006, The art of moving points - facial articulation.

GALANAKIS, Robert. 2014, Practical Maya Programming with Python.

O'HAILEY, Tina. 2018, Rig it Right!, Maya Animation Rigging