

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma 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
Antonio Romero García	antonio.romero@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

Introducción al software Autodesk Maya en especial lo relacionado al area de rigging y adquirir los conocimientos necesarios para la elaboración de un rig funcional y apto para animar.

Los fines específicos de la asignatura son:

Explorar los fundamentos de la Animación en 3D.

Adquirir los conocimientos necesarios para crear un rig completo y funcional de un personaje bípedo con el programa Autodesk Maya, para su uso en animación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

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

CONTENIDOS

1. Introducción al Software Autodesk Maya:
 - 1.1. Introducción a la interface y herramientas de animación.
 - 1.2. fundamentos de la Animación 3D: "Pelota Botando"
2. Introducción al Rigging:
 - 2.1. Nomenclatura:
 - 2.2. Jerarquía, conceptos generales y principales paneles en rigging.
3. Creación del Rig del Cuerpo:
 - 3.1. Torso.
 - 3.2. Brazos.
 - 3.3. Dedos.
 - 3.4. Piernas.
4. Introducción a los Deformadores.
5. Creación del Rig Facial:
 - 5.1. Filosofía del Rig Facial
 - 5.2. Sistema de Párpados
 - 5.3. sistema de Cejas
 - 5.4. Sistema de Boca
 - 5.5. Sistema de Extras
6. Finalización del rig.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se desarrollará mediante clases teórico prácticas en las que se irá guiando y dando las directrices necesarias al alumno para la creación 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 de información y recursos que orientarán las actividades programadas.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

COMPETENCIAS

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

Proyecto Final Asignatura: 70%
Limpieza y organización: 10 %
Participación activa: 20 %

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:

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

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en convocatoria extraordinaria.

ALUMNOS REPETIDORES:

Superar los objetivos no alcanzados en convocatorias anteriores siempre que estos sean los mismos o convalidables.

INFORMACIÓN ADICIONAL:

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 The art of moving points - facial articulation. 2006
GALANAKIS, Robert Practical Maya Programming with Python. 2014
O'HAILEY, Tina Rig it Right!, Maya Animation Rigging 2018