

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 II		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	16617
Periodo docente:	Octavo 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

La Animación en 3D se rige por los mismos principios que la animación tradicional, en la asignatura se hará un repaso de estos 12 principios fundamentales y se enseñará al alumno las herramientas principales para realizar sus animaciones en un entorno tridimensional, se trabajara en el análisis de referencias reales de movimiento para interpretar sus aspectos mas relevantes a través del personaje.

OBJETIVO

El Objetivo final de la asignatura es aprender los fundamentos de la animacion y las herramientas basicas para realizar animaciones de personajes con el software 3D Autodesk Maya.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Adquirir los conocimientos necesarios para animar usando el software 3D; Autodesk Maya.
- Crear ciclos de animaciones desde el blocking hasta el refine.
- Aprender a desglosar los aspectos más importantes de una acción e interpretarlos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

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

CONTENIDOS

1. Ciclos:
 - 1.1. ciclo andar básico pelota con piernas.
 - 1.2. ciclo andar personaje bípedo.
2. Body mechanics:
 - 2.1. Salto y recuperación.
 - 2.1. Propuesta libre de BodyMechanics.
3. Acting:
 - 3.1. Ejercicio libre Lipsync o Pantomima.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se desarrollará mediante clases teórico prácticas en las que se irá guiando y dando las directrices y feedback necesario al alumno para la realización de los diferentes ejercicios.

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.

El alumno, además de realizar los ejercicios individuales, estará obligado a presentar éstos en el aula.

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:

Ejercicios realizados en la asignatura: 70%
Aplicación del Feedback recibido: 15 %
Participación activa: 15 %

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en los ejercicios realizados durante el curso y la asistencia, participación y actitud manifestada con la proporcionalidad determinada.

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:

- Ejercicios realizados en la 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

WILLIAM, Richard. The animator's survival kit Faber and Faber, Londres, 2001.

THOMAS, Frank y JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life. Abbeville Press, Nueva York, 1981.

BLAIR, Preston. Cartoon Animation: The Collectors Series Walter Foster Publishing, 1995.

HOOKS, Ed. Acting for Animators Ed. Heinemann, 2003.