

# 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 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
Eduardo Zamarro Flores Antonio Romero García	e.zamarro@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 trabajará en el análisis de referencias reales de movimiento para interpretar sus aspectos más relevantes a través del personaje.

El software que se va a utilizar durante el curso es Autodesk Maya

## OBJETIVO

Adquirir los conocimientos necesarios para animar usando un software 3D.

crear ciclos de animaciones desde el blocking hasta el refine.  
aprender a desglosar los aspectos más importantes de una acción e interpretarlos.  
exportar las animaciones para el motor de videojuegos unreal.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

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

## CONTENIDOS

- introducción a las herramientas específicas para animación.
- graph editor y curvas de animación.
- bouncing ball.
  
- ciclos:
  - ciclo básico pelota con piernas.
  - ciclo de andar personaje.
  - ciclo de correr personaje.
  
- body mechanics:
  - cambio de peso.
  - salto / sentarse.
  
- acting:
  - ejercicio de lipsync.
  
- exportar animaciones

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

-Clases teórico-prácticas: 100%

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.

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

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

Competencias tecnológicas (lenguajes) que el alumno utilizará en los laboratorios informáticos, y que se renovarán según la orientación profesional:

- Autodesk Maya.
- Unreal Engine.
- Conocimientos en el área de Animación.

NOTA IMPORTANTE: 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 el proceso de animación en 3D desde el blocking hasta el pulido final.

Analizar referencias reales e interpretar el movimiento real recreandolo a través de un personaje.

Adquirir sensibilidad estética a la hora de animar un personaje .

Adquirir una metodología de trabajo ordenada

Capacidad crítica y autocrítica, buscando un compromiso con la calidad del trabajo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno adquirirá un amplio conocimiento sobre las herramientas del software Autodesk Maya en el área de animación.

El alumno adquirirá los conocimientos y criterios necesarios para realizar animaciones en un entorno tridimensional.

El alumno será capaz de desglosar y enfatizar los aspectos más importantes de la animación.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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. Ejercicios: 70%
2. Aplicación del feedback recibido: 20%
3. Participación activa: 10 %

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

- Los ejercicios propuestos, en los 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 los ejercicios propuestos.

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. Ejercicios: 70%
2. Examen (práctico presencial): 30%

II) Sistema de evaluación con 100% docencia en REMOTO

**EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:**

1. Ejercicios: 70%
2. Aplicación del feedback recibido: 20 %
3. Asistencia y participación en tutorías 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 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. Ejercicios: 70%
2. 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.

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, 2001, 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.