



# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Comunicación Audiovisual)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Modelaje 3D II		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	3	Código:	18416
Periodo docente:	Quinto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura es la continuación de la asignatura de modelaje 3D I. En ella profundizaremos más en la creación, animación, texturizado y render de personajes. Así como la integración en un decorado 2D o 3D.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

## OBJETIVO

Que el alumno no solo sea capaz de realizar una animación de un personaje. Sino que sea capaz de llevar a cabo un proyecto audiovisual con animación 3D completo.  
El alumno animará y renderizará objetos 3D, y los integrará en entornos 2D reales, y entornos 3D

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno será capaz a partir de un story board de llevar acabo una animación de diez segundos, de varios objetos y de integrarlos en un entorno.

El alumno será capaz de dirigir y llevar acabo técnicamente un proyecto con 3D, de principio a fin.

## TEMARIO

1.- Preproducción: Storyboard.

1.1- Realización. Conceptos básicos.

1.1- Storyboard. Partes y funcionamiento.

1.1- Movimientos de cámara.

2.-Animación: Animación de diálogos .

2.1- Código de bocas.

2.2- Lipsync.

2.3- Takes. Anticipación, acción , recuperación.

3.-Preproducción: Animática. Uso.

3.1- Creación de la animática para el spot animación.

4.-Presentación de Storyboard y animática

- 5. Modelado Poligonal y/o con NURBS.

- 6. Materiales:

2.1- Propiedades de los materiales y creación de texturas.

2.2-Aplicación de de un material a un objeto.

- 7.Repaso esqueletos y pesado de Joints. Character setup.

- 8 -Animación : Conceptos de animación y story board para plantear las necesidades básicas y aplicar las herramientas a su resolución.

- 9 -Deformadores: Animación con deformadores en lugar de esqueleto.( Bend, Squash, Twist, Blend Shape, Lattice...)

- 10 - Iluminación :

10.1 -Espacio off screen

10.2- Cualidades de la luz

10.3-Luz Directa o luz indirecta.

10.4- Objetivos visuales de la iluminación.

10.4.1- Realismo

10.4.2-Captar atención

10.4.1- Impacto emocional

10.5 - Tipos de luces

10.6.- Ambient Occlusion.

- 10.7- Iluminación de entornos
- 10.8- Iluminación para integración 2D.
- 10.9- Iluminación de personajes.
- 11 - Cámaras.
- 12 - Composición de escena.
- 9 - Render:
  - 9.1-Render por capas :
  - 9.1.1- Render beauty.
  - 9.1.2- Render de sombras.
  - 9.1.3- Render de reflejos.

## **METODOLOGÍA/ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

El alumno recibirá teoría en cada clase que afianzará mediante un ejercicio práctico que irá elaborando durante el cuatrimestre de animación tradicional y otro de 3D en el que trasladará el storboard de animación a imagen tridimensional.

Al final se exigirá un trabajo final de animación e integración 2D y 3D que reflejará la teoría aprendida y la unión de ambas disciplinas, la animación y el dominio del entorno 3D.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

10% Asistencia.  
40% Entregas y actitud.  
50% Trabajo final en el que se vean reflejados los conocimientos adquiridos durante el curso.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

ERIC KELLER. Mata Visual effects :The innovators Guide. AUTODESK MAYA PRESS

JAE-JIN CHOI.Maya Character innovation.SYBEX

RON BRINKMANN.The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics.4 Junio 2008.MORGAN KAUFMANN PUBLISHERS.

TODD PALAMAR, ERIC KELLER. Mastering autodesk maya 2013.2013.Madrid. ED. SYBEX. Serious skills.

J.MAURICIO FLORES. Autodesk Maya. Manual para usuarios, Editorial MARCOMBO

JEREMI BIRN. Iluminación y render, Anaya multimedia.

Eadweard Muybridge-Cartoon. Storyboarding and animated series

Eadweard Muybridge-Dover.-The human figure in motion

Eadweard Muybridge – Dover- Animals in motion

Preston Blair - Walter t. Foster - Film cartoon

Richard Williams-faber and - The animator s survival

Preston Blair. - Walter t. Foster.- Animation

Frank Thomas y Ollie Johnston. Abbeville Press Publishers.- The illusion of life