

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:	30116
Periodo docente:	Quinto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Álvarez Piris	fapiris@yahoo.es

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.

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.

OBJETIVO

--

- Aprender las herramientas de animación 3D.
- Conocer y aplicar los conceptos de animación en personajes 3D.
- Crear piezas animadas.

CONTENIDOS

- Introducción al riggin.
- Interface de animación.
- Diccionario de gestualidad.
- Animación aplicada a Bípedos.
Ejercicios: Animación de un paso.
Animación de una carrera.
- Expresión facial.
Ejercicios: Lipsync.
- Como crear una animática 3D.
Ejercicios: Creación de un Spot 3D.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Asignatura eminentemente práctica.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
<ul style="list-style-type: none"> · Clases expositivas. 20h · Trabajo personal en prácticas tutorizadas. 9h · Tutorías. 1h 	<ul style="list-style-type: none"> · Estudio teórico 10h. 5h · Elaboración de trabajos individuales. 38h · Actividades complementarias. 2h

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Distingue las etapas en la creación de animaciones 3D.
- Domina las herramientas para la creación de animaciones en 3D.
- Anima acciones sencillas.
- Crea una animática 3D.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

10% Asistencia y participación práctica.
90% Entrega de trabajos solicitados.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- Autodesk Maya 2009/ Manual para usuarios
Autor: Flores, J.Mauricio.
Editorial: Marcombo Alfaomega
- The Animator's Survival Kit
Autor: Richard Williams.
- How to animate film cartoons
Autor: Preston Blair.
Walter Foster Pub