

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Animación 3D		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	46116
Periodo docente:	Quinto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Alejandro Emiliano Montiel de la Corte	alejandro.montiel@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se impartirán los conocimientos básicos para la creación y desarrollo de movimiento y expresión aplicado al campo de la imagen tridimensional en proyectos relacionados con la animación 3D.

OBJETIVO

Capacitar a los alumnos para realizar animaciones de modelos tridimensionales en un ámbito de producción a nivel profesional.

Los fines específicos de la asignatura son:

Adquirir y hacer uso de los fundamentos teóricos de animación en el campo de los videojuegos.

Conocer el proceso práctico y creativo necesario para trabajar los productos de animación de cara a su uso en la industria audiovisual.

Desarrollar de forma práctica la creación de animaciones con modelos tridimensionales en un contexto de producción de un videojuego.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Es necesario que el alumno domine los conocimientos de la asignatura Animación Interactiva, cursada previamente. También es necesario controlar con fluidez el uso de los programas de edición de modelos tridimensionales utilizados en las asignaturas anteriores.

CONTENIDOS

Bloque 1 Introducción a la animación 3D

1. Interfaz y herramientas para animación en 3ds Max
2. Principios de la animación 2D aplicados al 3D
3. Animaciones básicas en 3ds Max
4. Controladores y modificadores básicos

Bloque 2. Animación 3D aplicada

5. Animaciones compuestas en 3ds Max
6. Character Studio setup
7. Animación con Biped
8. Body Mechanics y ciclos básicos

Bloque 3. Animación 3D avanzada

9. Gestión de animaciones
10. Árboles de animación
11. Integración de animaciones en el motor
12. Animación facial y Blend Shapes

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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.

Se aplicarán las siguientes metodologías:

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación.

TRABAJO EN LABORATORIO. El alumno trabaja en ejercicios propuestos en el laboratorio bajo la supervisión del profesor para mejorar sus habilidades creativas y técnicas.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. Con esta metodología se planteará un proyecto con un objetivo definido con el que se enfocarán las actividades desarrolladas en clase. Es una estrategia metodológica activa en la que el alumnado se enfrenta a situaciones de la vida real, planteadas como retos, con el fin de garantizar aprendizajes que culminan con la creación de un

producto con validez social. En este proceso el alumnado investiga, comparte, interactúa, planifica, toma decisiones y evalúa.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 30h Evaluación 2h Seminarios teórico-prácticos, talleres, conferencias, mesas redondas 10h Prácticas en laboratorio 18h	Trabajos individuales o en grupo 40h Estudio teórico y práctico 40h Trabajo virtual en red 10h

COMPETENCIAS

Capacidad para desarrollar el trabajo necesario en el área de animación 3D donde se trabajen aspectos conceptuales, formales, técnicos y artísticos.

Capacidad para utilizar los conceptos principales de la animación y las herramientas del software de animación en el desarrollo de actividades dentro de la industria.

Capacidad para resolver los retos que surjan durante la creación y desarrollo de videojuegos y para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Capacidad para manejar soportes gráficos y conocer su utilidad en el entorno gráfico de un videojuego a nivel profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer los métodos fundamentales para la animación tridimensional, consiguiendo movimiento y expresión en los trabajos realizados.

Transmitir información sobre problemas, soluciones y necesidades referidas a la producción de un modelo tridimensional en el ámbito de creación de un videojuego.

Dominar las herramientas de análisis, planteamiento y creación de animaciones de modelos tridimensionales en un ambiente de producción profesional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua.

Si las recomendaciones sanitarias obligaran a volver a un escenario donde la docencia se tenga que impartir exclusivamente en remoto, el método de evaluación se adaptará para su uso con el aula virtual.

Requisitos obligatorios:

1. Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
2. La asistencia no debe ser inferior al 80%. Dicha asistencia no puede ser parte de la calificación.

Evaluación Ordinaria:

1. Trabajos y ejercicios individuales. 30%
2. Trabajo en laboratorio. 10%
3. Trabajo/Examen Final. 60%

Evaluación Extraordinaria:

1. Trabajos y ejercicios individuales. 40%

2. Trabajo Final. 60%

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

Cualquier tipo de fraude o plagio (*) por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. Esta situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el protocolo establecido en la Universidad Francisco de Vitoria.

(*) Se considerará "plagio" cualquier tipo de copia de ejercicios de examen, memorias de trabajos, ejercicios, etc., ya sea de manera total o parcial, de trabajos ajenos al alumno con el engaño de hacer creer al profesor que son propios.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

WILLIAMS, R. (2001). The Animator's Survival Kit. North Point Press

THOMAS, F. & OLLIE, J. (1981) The Illusion Of Life: Disney Animation. Hyperion

BEANE, A. (2012) 3D Animation Essentials. Sybex

ANDREW, C. (2010). Animación digital. Blume.

WIEDEMANN, J. (2007) Animation Now!. Taschen

HOGARTH, B. (1996). Dynamic Figure Drawing. Watson-Guptill.

BLAIR, P. (1994) Cartoon Animation. Walter Foster Publishing.