Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
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
Enrique Arrontes Ramos	enrique.arrontes@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 especficos 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 la animación 3D
2. Principios de la animación 2D aplicados al 3D
3. Animaciones básicas

Bloque 2. Animación 3D aplicada
4. Animaciones compuestas
5. Animación de personajes bípedos
6. Body Mechanics y ciclos básicos

Bloque 3. Animación 3D avanzada
7. Gestión de animaciones
8. Integración de animaciones en el motor
9. Animación para proyectos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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.

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.
INVESTIGACIÓN: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones

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 para animación 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 tendrá lugar a través del sistema de evaluación continua.
Requisitos obligatorios:
1. Los alumnos deben superar 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.
Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Cooper, J. Game Anim Video Game Animation Explained 2nd Ed.
CRC Press, 2021

Richard Williams. The Animator's Survival Kit: [A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animator] / London :Faber and Faber,2001.

by Frank Thomas and Ollie Johnston. The Illusion of Life: Disney Animation / Nueva York :Disney editions,1984.

Complementaria

Francis Glebas. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation / Amsterdam :Focal Press,2009.

John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs. Action!: Acting Lessons for CG Animators / Indiana :Wiley Publishing,2009.

Ed Hooks ; Foreword by Brad Bird ; Illustrations by Mike Caputo. Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation / Portsmouth :Heinemann Educational Books,2000.