

**TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**ANIMACION 3D - 1**

**CURSO ACADÉMICO 2020 – 2021**

**1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título:**  | Título oficial en Animación |
| **Denominación de la asignatura:**  | Animación 3D - 1 |
| **Curso:**  | Segundo |
| **Semestre:**  | Segundo |
| **Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):** | Formación Obligatoria |
| **Créditos ECTS:**  | 6 |
| **Modalidad/es de enseñanza:** | Presencial |
| **Profesor:** | Jose Luis Quirós |
| **Lengua vehicular:**  | Español |
| **Página web:** [**www.esne.es**](http://www.ucjc.edu/) |

**2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA**

|  |
| --- |
| Profesor: |
| Jose Luis Quirós |
| **Datos de contacto:** |
| joseluis.quiros@esne.es |
| TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual |
| Profesor: |
|  |
| **Datos de contacto:** |
|  |
|  |

**3. Requisitos previos.**

|  |
| --- |
| **Esenciales:** |
| El alumno deberá tener conocimientos básicos en animación tradicional |
| **Aconsejables:** |
| -Nociones sobre funcionamientos mecánicos del cuerpo humano-Anatomía humana-Conocimientos en Software de Animación |

**4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS**

|  |
| --- |
| **Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.** |
|  |
| **Relaciónde interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.** |
| Animación 3D - 1 es una asignatura en la que el alumno aprenderá  las bases y Principios de la animación 3D. Aprenderá a planificar de forma ordenada sus planos de animación y tendrá una visión de su lugar dentro de una Pipeline de Producción Real.El alumno necesitará las bases aprendidas en “Animación- Técnicas clásicas”.  |
| **Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.** |
| Animación 3D- 1 enseñará al alumno los conocimientos necesarios para  comenzar a realizar animación 3D basándose en los Principios de la Animación. Se desarrollaran conceptos sobre Body Mechanics, Cinemáticas y Ciclos. |

**5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA**

|  |
| --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** |
| * El alumno será capaz de realizar una animación en 3D de un personaje u objeto basándose en los Principios de animación.
* Será capaz de Planificar el desarrollo de un plano de animación por fases.
* El alumno tendrá perfectamente claro cual es su puesto dentro de una Producción 3D, tanto si es para Televisión, cine o videojuegos.
* El alumno tendrá conocimientos sobre utilización de Keys, Interpolaciónes, Poses y Breakdown.
* El alumno podrá realizar animaciones Body Mechanics siguiendo un desarrollo gradual de sus habilidades.
* El alumno será capaz de buscar soluciones sobre como acometer planos de animación FK o IK
* El alumno realizará ciclos de andar y correr
 |

**6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS**

|  |
| --- |
| **Breve descripción de los contenidos** |
| * Introducción a la animación 3D – conceptos Básicos
* Conocimientos del software de producción 3D
* Principios de Animación aplicados al 3D
* WorkFlow
* Timin / Spacing
* Overlapping
* BouncingBall
* Cámaras - Layout
* Body Mechanics
* Ciclos
 |
| **Temario detallado** |
| **Tema 1. Introducción a la animación 3D*** Interface
* ChannelBox – Keys – Pivotes – Ejes – Jerarquías
* MotionTrail – Modo Ghos
* Graph Editor – Curvas de animación
* Interpolación

**Tema 2. Principios de Animación aplicados al 3D - WorkFlow*** Planificación de la animación 3D
* WorkFlow y supervisión del trabajo

**Tema 3. Timing /Spacing** * Overlapping- Péndulos
* Poses Extremas / Breakdown
* Anticipación – Reacción
* Moving Holds
* BouncingBall
* Cámaras - Layout

**Tema 4. Body Mechanics.*** Introducción a la mecánica del cuerpo
* Cambio de Peso
* Giro
* Salto Vertical
* Poses
* Cinemáticas FK/IK
* Overlapping de brazos
* Overlapping de columnas
* Peso
* Ciclo de andar
* Ciclo de correr
 |

**7. CRONOGRAMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS** | **PERÍODO TEMPORAL** |
| Tema 1. Introducción – Interface – Curvas de Animación | Febrero |
| Tema 2. Principios de Animación aplicados al 3D - Workflow | Marzo |
| Tema 3. Timing / Spacing | Abril |
| Tema 4. Body Mechanics. | Mayo-Junio |

**8. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)** |
| Exámenes/Pruebas objetivas | * Ejercicios prácticos
 | 80% |
| Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos | (Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%) | 5% |
| Asistencia Participativa | - Formal: claridad estructuración (2.5%)- Contenidos: nivel de compresión de lo trabajado (2.5%)- Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %) | 15% |

**CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:**

|  |
| --- |
| **Asistencia a Clase*** La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
* La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
* Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

**Entregas de Trabajos*** En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
* Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
* En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
* Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

**Evaluación Ordinaria*** Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final  debe estar aprobada.

**Evaluación Extraordinaria*** En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
* Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.
 |

**10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

|  |
| --- |
| **Bibliografía básica** |
| Animation Methods - Rigging Made Easy: Rig Your First 3D Character in Maya, 2013 by Preston BlairStop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right, 2010 |
| **Bibliografía complementaria** |
| The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston. |