
Planificación de la Docencia Universitaria
Título de Animación

Guía Docente
Curso Académico 2021/2022

Animación 3D II

Datos de identificación de la asignatura

Título

Título de Animación

Tipo de asignatura (básica,
obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

3D

Créditos ECTS

6

Denominación de la asignatura

Animación 3D II

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

140026

Profesor/a

[Clara Labanda Lucas](#)

Curso

Tercero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Anual

Profesorado de la asignatura

Profesor

[Clara Labanda Lucas](#)

Tutorías académicas

Jueves de 18:00 a 18:30h

Consultar por correo antes.

Posibilidad de tutorías online
previamente concertadas.

Datos de contacto

clara.labanda@esne.es

Requisitos previos

Esenciales

El alumno deberá tener conocimientos de dibujo y anatomía. Conocimientos básicos de animación 2D (timing-spacing, principios de animación).

Manejo general de Autodesk Maya

Aconsejables

- Conocimientos de dibujo y perspectiva.
- Conocimientos de Autodesk Maya y/o otros programas 3D
- Conocimiento de Adobe Premiere
- Principios de animación
- Capacidad de observación del entorno
- Capacidad de analizar referencias
- Soltura actuando

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de arte y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Animación Avanzada es una asignatura en la que el alumno ampliará y desarrollará los conocimientos iniciados en animación I, desde las leyes básicas de la animación a dotar de movimiento y personalidad a personajes y objetos.

En el área artística, el alumno necesitará las bases aprendidas en animación I, diseño de personajes, dibujo artístico, composición, narrativa, guión, puesta en escena.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

Animación II proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para dotar de movimiento y personalidad a personajes y objetos en 3D.

El alumno aprenderá a expresar momentos e historias a través de sus personajes y animarlos con personalidad propia, generando su propio estilo. Deberá analizar y reinterpretar escenas. Actuar y recrear situaciones. Resolver planos de la manera más creativa posible.

Se profundizará en el software Autodesk Maya y será preparado para trabajar en equipo.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas específicas

- El alumno aprenderá el método de trabajo más útil y simplificado a la hora de desarrollar un plano como animador junior. Se le motivará a descubrir su propio método de animación basado en acting, referencias y organización de proyectos
- El alumno será capaz de analizar y apreciar todos los movimientos humanos, animales y naturales. Analizar las pequeñas diferencias que nos hace únicos en el cada movimiento y utilizarlos para integrarlos y dotar de una personalidad única a sus personajes animados.

- Trabajaré bajo una simulación de departamento de animación en consonancia con otros departamentos del área 3D.
- Será capaz de analizar y valorar la importancia de un trabajo organizado y el respeto por los tiempos de entrega.
- El alumno podrá desarrollar con un equipo de trabajo humano ideas y llevarlas a cabo además de poder expresarlas y comunicarlas en presentaciones debidamente estructuradas.
- Dominar el software de trabajo de la asignatura, y saber resolver cualquier problema para lograr un resultado profesional en las animaciones.
- Será capaz de entender el desarrollo de animación como un proyecto en equipo en el que intervienen profesionales de varias disciplinas.
- El alumno podrá afrontar cualquier plano individual o grupal que se le encargue, desarrollar un timing para cada parte del desarrollo y del ejercicio y resolverlo en un plazo previsto.
- El alumno será capaz de buscar el mejor camino para afrontar sus animaciones y así sacarle el máximo provecho posterior.
- Será capaz no sólo de realizar un proyecto en Autodesk Maya, sino que con los conocimientos de animación aprendidos podrá adaptarse a cualquier otro programa de animación.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- El alumno tendrá los conocimientos fundamentales de las redes de comunicaciones, organización, arquitectura y estructura interna, así como sus conceptos y elementos básicos.
- Comprenderá los aspectos técnicos sobre telecomunicaciones en los videojuegos multijugador, gracias a la formación básica adquirida sobre tecnologías y protocolos utilizados en las redes telemáticas modernas.
- Podrá abordar el montaje de una red informática y la interconexión de distintos equipos y plataformas.
- Comprenderá la arquitectura interna del nivel de red, el funcionamiento del protocolo IP y los principales mecanismos de interconexión de subredes.
- Conocerá los servicios proporcionados por el nivel de transporte y el funcionamiento de los protocolos TCP y UDP.
- Será capaz de utilizar diversas herramientas para obtener información sobre el estado de la red. Conocerá la utilidad del analizador de protocolos y cómo interpretar capturas sencillas.
- Conocerá los principios básicos de la transmisión de datos.
- Podrá identificar los distintos dispositivos de interconexión de redes y medios de transmisión.
- Comprenderá las características de los sistemas distribuidos y arquitecturas.
- Tendrá la capacidad de programar servicios y aplicaciones telemáticas, en red y distribuidas.
- Conocerá las particularidades de los entornos multijugador en red.

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

- Repaso por la interfaz y herramientas imprescindibles para animación en autodesk maya
- Principios básicos de animación
- Recuerdo de la importancia del timing, peso y pausas en animación
- Acting entre personajes simples
- Análisis del método de trabajo
- Animación tren superior
- La importancia del overlap
- Interacción con objetos
- Expresiones faciales
- Montaje de reel

Temario desarrollado

- **Tema 1. Introducción a las redes**
 - Leyes básicas de animación y su aplicación. Los 12 principios
 - La importancia del peso
 - Anticipación, reacción y recuperación
 - Volumen, inercia, frenada.
 - Posiciones en silueta, simetrías.
- **Tema 2. Acción, principios de animación y Acting simple**
 - Personaje en acción.
 - Desarrollo de una micro historia
 - Acting entre personajes simples.
 - Pensamiento, historia, reacción
 - La importancia de la organización en el método de trabajo
 - Fases de la animación
 - Búsqueda de referencias
 - Exageración

- **Tema 3. Expresividad corporal**

- Línea de acción y flotación
- Silueta legible
- Iluminación y color
- Expresividad de emociones mediante poses sin facial

- **Tema 4. Overlap**

- Grabación y búsqueda de referencias
- Overlap en tren superior
- Overlap en cuerpo completo
- Línea de acción
- La fuerza en el cambio de posición
- La importancia del timing

- **Tema 5. Peso**

- Interpretar sensación de peso
- Análisis de poses
- Timing-spacing
- Constraints
- Credibilidad en la historia
- Empatía con el personaje

- **Tema 6. Facial**

- Expresividad en la cara
- Cejas
- Ojos
- Nariz
- Boca
- Inclinación facial
- Hombros
- El cuerpo como parte de la expresión facial
- Principios de animación en la cara
- Empatía y emotividad
- Exageración

- **Tema 7. Reel**

- Ritmo y duración
- Apreciar tu labor
- Personalidad en tu reel
- Audio / no audio
- Elección y disposición de los trabajos
- Calidad vs cantidad

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
Tema 1. Introducción	Septiembre
Tema 2. Acción, principios de animación y Acting simple	Septiembre - Octubre
Tema 3. Expresividad corporal	Octubre - Noviembre
Tema 4. Overlap	Diciembre-Enero
Tema 5. Peso	Febrero-Marzo
Tema 6. Acting facial	Abril-Mayo
Tema 7. Reel	Mayo

Modalidades organizativas y métodos de enseñanza

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Clases teóricas. Presentación de la materia a desarrollar. Ejemplos, métodos de trabajo.</p>	<p>Exposición de los temas. Explicar la planificación de la asignatura: programa, apuntes y referencias.</p>		20	15	35
<p>Clases prácticas. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos y artísticos.</p>	<p>Resolución de ejercicios. Presentaciones y correcciones individuales sobre el ejercicio en cuestión. Puesta en común, mejoras y soluciones.</p>		20	15	35

<p>Tutorías. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Preparación de clase mediante la práctica de los temas.</p> <p>Inicio del trabajo a desarrollar en clase. Puesta en común y planificación para su ejecución.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>		10	-	10
<p>Trabajo personal del alumno.</p> <p>Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, desarrolla los objetivos propuestos en clase.</p> <p>Búsqueda de referencias, análisis. Trabajo autónomo.</p> <p>Evolución conjunta, autocrítica.</p>			-	45	45

Sistema de evaluación

General

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	<ul style="list-style-type: none">- Cumplimiento de los requisitos indicados en el enunciado respondiendo a una correcta aplicación de los principios de animación.- Entregas puntuales en el Campus virtual.- Correcta aplicación del feedback aportado en clase.	90%
Asistencia Participativa	<ul style="list-style-type: none">- Participación en clase, puntualidad, colaboración entre compañeros y realización de ejercicios.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica disponible en la pestaña de Documentos de Interés General del Campus Virtual.
- 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

- Las prácticas están basadas en diferentes partes del temario. El profesor podrá solicitar como parte de su proceso de evaluación la defensa oral de las mismas.
- El profesor de la asignatura publicará con suficiente antelación la fecha límite para la entrega de las prácticas, así como la fecha para su defensa si la hubiera.
- No se admitirán entregas fuera de plazo, salvo situaciones excepcionales previamente estudiadas por el equipo docente.
- Para aprobar las prácticas es obligatorio haber entregado todas ellas dentro de los plazos correspondientes y superar la parte del examen que las evalúa.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- Para aprobar la asignatura es necesario que la nota final que se obtenga como resultado de realizar la suma ponderada de todas las Actividades de Evaluación sea igual o superior a 5 puntos.
- Todas las entregas individuales deberán tener una calificación igual o superior a 5 puntos.
- Para presentarse a convocatoria ordinaria deberán estar entregadas a tiempo todas las prácticas solicitadas.
- Las actividades entregadas fuera de plazo no serán evaluadas en ordinaria.
- Se podrán mejorar las prácticas evaluadas hasta el día del examen en convocatoria ordinaria siempre y cuando hayan sido entregadas a tiempo con un mínimo de evolución.
- La parte de la puntuación correspondiente a asistencia, actitud y participación queda reservada a la valoración que tenga el profesor de cada alumno en función de su actitud de trabajo en la asignatura. Se tendrán en cuenta aspectos tales como la asistencia a clase, a la participación en actividades planteadas en el aula o asignadas con carácter optativo, la iniciativa personal a la hora de trabajar la materia, etc.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- El criterio utilizado para aprobar la asignatura es el mismo que se ha indicado para la convocatoria ordinaria.
 - Los alumnos que en la convocatoria ordinaria hayan suspendido las prácticas (por su puntuación o por no haberlas entregado en plazo), podrán entregarlas de nuevo o mejorarlas, y deberán defenderlas, además el profesor podrá solicitar la realización de un examen y/o un trabajo extra.
-

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Cartoon Animation (Collector's Series)1994 by Preston Blair
- Timing for Animation, Sep 4, 2009 by John Halas and Harold Whitaker
- The Animator's Survival Kit, Jan 7, 2002 by Richard Williams
- Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures (Inglés)
- Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures (Inglés)
- The color of Pixar

Bibliografía complementaria – webgrafía

- The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.
- Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspira
- ART OF CUPHEAD HC
- The Art of Pixar
- Directing for Animation: Behind the Scenes with Animation Greats (Inglés) 1st Edición



Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología