ESNE | Centro de Ciclos Formativos de Grado Superior

CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Guía Docente - Módulo 1086 DDM

Diseño, Dibujo y Modelado para Animación

CURSO 2022-23 - Revisado: 23 feb. 23

CONTENIDOS DEL MÓDULO

1. MÓDULO 2

PROFESORES 2
TUTORÍAS ACADÉMICAS 2
DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO 2
RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS 2

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO 3

QUÉ VA A SABER EL ALUMNO/A? 3
QUÉ VA A SABER HACER 3
QUÉ SOFT SKILLS VA A PRACTICAR 3
QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO) 3

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO 7

QUÉ SE EVALÚA 7
CÓMO SE EVALÚA 7
PRÁCTICAS OBLIGATORIAS 7
EVALUACIÓN ORDINARIA 7
CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA 7
CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (Ev. Extrª) 8

4. PREGUNTAS FRECUENTES 9

EVALUACIÓN 9
METODOLOGÍA 9

5. RECURSOS DEL MÓDULO 11

BIBLIOGRAFÍA 11
WEBGRADÍA 12
SOFTWARE 12
HARDWARE 12
MATERIALES NECESARIOS 12

6. CONSIDERACIONES GENERALES 13

ASISTENCIA A CLASE 13
ENTREGAS DE TRABAJOS 13

1. MÓDULO

PROFESORES

Paloma LOZANO GUTIÉRREZ	**paloma.lozano@esne.es**
Ander PARDO HORMAZA	**ander.pardo@esne.es**

TUTORÍAS ACADÉMICAS

Las tutorías podrán ser solicitadas por el alumno, para la cual se buscará un día y hora conveniente. La duración será de 15 minutos.

DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

En DDM, se pretende fundamentalmente entrenar la capacidad visual del alumno a partir de la observación de la realidad.

RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS

DDM se divide en tres bloques:

- Dibujo Artístico: es una asignatura eminentemente práctica en la que el alumno adquirirá todas las competencias necesarias para lograr la correcta representación visual de una idea o historia, perfeccionando sus competencias en el dibujo, tanto a nivel técnico como formal, adquiriendo un lenguaje plástico propio que le permita diseñar y construir personajes, escenarios y props para animación.
- Guion: Una vez comprendido e interiorizado el dibujo realista, el alumno podrá dar apoyo a otras disciplinas como el Guion y Storyboard. Será aquí, en el Bloque de GUION, donde se tratarán temas relacionados con la creación de obras y personajes de ficción, elaborando para ello guiones literarios, y aprendiendo realización audiovisual, que desembocará en storyboards.
- Dibujo Técnico: Dibujo Técnico es una asignatura de expresión gráfica práctica, la cual proporciona la primera formación en la expresión gráfica necesaria para que el alumno pueda adquirir las habilidades de visión espacial y análisis de formas necesarios para poder representar un entorno o volumen tridimensional sobre un soporte bidimensional.

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO

QUÉ VA A SABER EL ALUMNO/A?

- La asignatura tiene como función proporcionar al alumno los conceptos, terminología, códigos de representación y expresión básicos, necesarios para la representación e interpretación creativa de la forma y el espacio en los diferentes sistemas de representación
- El alumno será capaz de explorar las prácticas y procesos artísticos a través de la investigación y el análisis.
- El alumno será capaz de desarrollar trabajos artísticos preliminares, utilizando herramientas y técnicas estándar de la industria, en respuesta a unas pautas establecidas.
- Descubrir las estructuras y formatos, así como otras claves, que llevan a la creación de una historia, formateada en guion literario.
- Aprender las claves de la realización audiovisual, y el por qué unas combinaciones de elementos funcionan y otros no.
- Comprobará que narrar una película, requiere unos conocimientos y trabajo previo.

QUÉ VA A SABER HACER

- Uso de métodos analógicos (lapiz, rotring...) para la elaboración de dibujos artísticos.
- Uso de medios y programas digitales (cintiqs, photoshop…) para la elaboración de dibujos artísticos.
- Observar, representar y expresar objetivamente las formas y espacios tridimensionales sobre el plano de proyección.
- Diferenciar y relacionar los diferentes sistemas de representación.
- Agilidad a la hora de desarrollar una idea de forma narrativa
- Visualización de ideas antes de llevarlas a cabo
- Agilidad a la hora de narrar en dibujos (storyboard) la historia pensada.

QUÉ SOFT SKILLS VA A PRACTICAR

1. Disciplina.
2. Creatividad.
3. Constancia.
4. Pensamiento proactivo.
5. Resolución de problemas.

QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO)

Bloque de dibujo artístico

I. BUENAS PRÁCTICAS

Unidad 1. Seguridad, salubridad y medio ambiente en el taller de arte

II. FUNDAMENTOS DEL DIBUJO

Unidad 1. Elementos formales del dibujo: el encuadre, composición y encaje

- Las formas positivas
- Los espacios negativos
- El formato
- Los contornos
- Las relaciones (perspectiva y proporciones)
- La gestalt

Unidad 2. Elementos gráficos del dibujo

- El trazo y su expresividad gráfica
- La línea modulada y el ritmo

- El palimpsesto
- La trama de líneas
- La mancha como configuración estructural
- Apertura de blancos
- Realces

Unidad 3. La forma
- La percepción visual
- Forma e imagen. Estructura y apariencia exterior
- Análisis de las formas de la naturaleza. Procesos de abstracción y síntesis
- La forma estática y dinámica. El ritmo
- Proporciones, simplificación y funcionalidad

Unidad 4. Luces y sombras
- Teorías de la luz y la sombra como definidores de volumen y espacios
- El proceso del sombreado: la construcción del volumen
- La luz natural y artificial
- El claroscuro: Gradación tonal. Relación entre la luz y la sombra
- Valores expresivos de la luz

Unidad 5. Procesos de producción. Técnica, materiales y herramientas de dibujo

5.1. Tradicional
- Grafito
- Carboncillo
- Acuarela
- Rotuladores
- Tinta
- Sketching

5.2. Digital
- Entorno de captura y digitalización: el escáner
- Manipulación de la imagen digital
- Entorno de salida: compresión, formato, resolución, etc.
- Composición gráfica

III. DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y ATREZO PARA ANIMACIÓN

Unidad 1. Dibujo de figura humana

1.1. La cabeza, el rostro y las expresiones
- Dibujo de manos: estructura y mecánica
- Dibujo de pies: estructura y mecánica

1.2. Elementos del dibujo de la figura humana:
- Proporciones y canon
- Nociones básicas de anatomía
- Equilibrio y centro de gravedad
- La pose y el movimiento
- El escorzo y la perspectiva
- La figura vestida: ropajes y pliegues. Las modas.
- Sketching. Dibujo de gesto aplicado al estudio de la figura humana

1.3. Elaboración de las hojas de modelo (Model sheet):
- Hoja de construcción
- Hoja de giro del personaje (Turn around)
- Hoja de expresiones
- Hoja de poses de acción
- Hoja de tamaños comparativos

1.4. Dibujo morfológico de animales y criaturas:

- Anatomía animal y anatomía comparada
- Anatomía fantástica y criaturas
- Sketching. Dibujo de gesto aplicado al estudio de animales

Unidad 2. Dibujo de escenarios y props

2.1. Dibujo espacial y diseño de escenarios:

- El diseño del espacio habitable
- Arquitectura y urbanismo
- Interiorismo y ambientes
- Paisaje urbano. Arquitecturas
- Paisaje natural. Vegetación y naturaleza
- Atmósfera
- Expresividad del color
- Sketching. Dibujo de gesto aplicado a la interpretación de lugares

2.2. Dibujo objetual y diseño de props:

- Atrezo, dibujo de objetos, el bodegón contemporáneo
- Armas
- Vehículos

Unidad 3. Análisis de la forma y sistemas de representación aplicados

- Conceptos básicos de dibujo. La forma bi y tridimensional y su representación sobre el plano
- Sistemas proyectivos
- Sistema diédrico. Normalización gráfica
- Sistema axonométrico ortogonal; dibujo isométrico
- Sistema cónico frontal y oblicuo
- Teoría de sombras

IV. CREACIÓN DE PORTFOLIOS

Unidad 1. Creación de portfolios sobre plataformas virtuales

- Selección de contenidos
- Digitalización de originales y tratamiento
- Maquetación y diseño
- Presentación

Bloque de dibujo técnico

Tema 1. Introducción a los diferentes sistemas de representación

- Tipos de proyección e introducción a los diferentes sistemas de representación

Tema 2. Sistema diédrico y normalización (vistas)

- Fundamentos
- Punto, recta y plano
- Representación de solidos utilizando sus vistas diédricas (sistema europeo y americano)

Tema 3. Perspectiva Cónica (Frontal y Oblicua)

- Fundamentos de la perspectiva cónica frontal y oblicua
- Variación del punto de vista en altura, distancia, inclinación
- Retículas perspectivas
- La representación de la circunferencia en perspectiva cónica
- Dibujo por reflejos
- Sistema de multiplicación por diagonales

Tema 4. Perspectiva axonometría y oblicua

- Fundamentos de la perspectiva axonometría y oblicua
- Perspectiva isométrica, militar y caballera

Tema 5. Teoría de sombras

Bloque de guion

Trimestre 2

Unidad 1. Elaboración de un guion.

- De la idea a la forma.
- Estructura de un guion.
- Claves para escribir una historia atractiva.
- Un guion es algo vivo: aprender a pulirlo.
- Construcción de personajes: psicología y background.

Trimestre 3

Unidad 2. Creación de un guion técnico.

- Estructura de un guion técnico.
- Claves de la realización
- Los diferentes tipos de plano y su significado
- Movimientos de cámara

Unidad 3. Creación de un storyboard.

- Claves gráficas que componen un storyboard.
- Conocer los diferentes tipos de storyboard.
- Cómo combinar planos de forma atractiva (ritmo y significado) y coherente (ejes).

Unidad 4. Cómo vender tu proyecto

- Aproximación al dossier de venta.
- Claves del lenguaje verbal y no verbal.
- Juego teatral

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO

QUÉ SE EVALÚA

La forma de evaluarse de DDM - Dibujo, consistirá en la realización y posterior entrega de diversos ejercicios y prácticas propuestas acorde con los temas tratados y los diferentes sistemas de representación que se trabajarán en clase. La actitud, participación, colaboración en las clases también tendrán valoración en la calificación.

CÓMO SE EVALÚA

La nota completa del módulo DDM, se divide entre Dibujo Artístico, Dibujo Técnico y Guion con los siguientes porcentajes.

Bloque de dibujo artístico

- Ejercicios 50%
- Prácticas 40%.
- Actitud y participación 10%.
- La nota mínima será de 5.

Bloque de dibujo técnico

- En la 1ª Evaluación (del 12 septiembre a 25 noviembre):
  Ejercicios _____ 45%,
  Práctica 1 _____ 45%
  Actitud y Participación ___ 10%

- En la 2ª Evaluación (del 28 de noviembre al 30 de enero):
- Examen _____ 40%,
  Práctica 2 (2a y 2b) _____ 60%
  Actitud y Participación ___ 10%

Bloque de guion

- Ejercicios 50%
- Prácticas 40%
- Actitud y participación 10%

PRÁCTICAS OBLIGATORIAS

Bloque de dibujo artístico

Todas las propuestas durante el curso

Bloque de dibujo técnico

PRACTICA 1 OBJETOS-DIEDRICO VISTAS. Se realizará un trabajo de creación y representación de cuatro elementos sugeridos (un arma, un foodtruck, un propo y un edificio exterior).

PRÁCTICA 2A ESCENARIO IMAGINARIO.

PRÁCTICA 2B ESCENARIO MODULAR

Bloque de guion

Para evaluar el curso, se realizarán 4 actividades grupales, y 1 individual

EVALUACIÓN ORDINARIA

La evaluación ordinaria, supondrá que el alumno deberá volver a entregar aquellas actividades que hayan sido calificadas como suspendidas o no entregadas. Ordinaria no supone

necesariamente la recuperación total de todos los contenidos del trimestre (Sólo los contenidos suspendidos). La nota final, vendrá de la media que se haga con las actividades entregadas en la entrega ordinaria, y con las actividades aprobadas previamente. Las actividades suponen en 100% de la nota. La actitud, en esta ocasión, no contará.

CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- Para extraordinaria el alumno deberá volver a entregar aquellas actividades que hayan sido calificadas como suspendidas o no entregadas, es decir, los contenidos aprobados en convocatoria Ordinaria mantienen su calificación y, por tanto, no es necesario volver a entregarlos.
- La nota final, vendrá de la media que se haga con las actividades entregadas en la entrega extraordinaria, y con las actividades aprobadas previamente en la convocatoria ordinaria (en caso de ser así).
- Las actividades suponen en 100% de la nota.
- Los ejercicios serán de entrega voluntaria y las prácticas obligatorias.
- La actitud, en esta ocasión, no contará.

CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (EV. EXTRª)

La nota completa del módulo DDM, se divide entre Dibujo Artístico, Dibujo Técnico y Guion con los siguientes porcentajes:

1. **Primera Evaluación:**
   Dibujo Artístico 65%
   Dibujo Técnico 35%

2. **Segunda Evaluación**
   Dibujo Artístico 50 %
   Dibujo Técnico 20%
   Guion 30%).
3. **Tercera Evaluación**
   Dibujo Artístico 65%
   Guion 35%

4. PREGUNTAS FRECUENTES

EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa en este módulo?

- Se evalúa la entrega de las prácticas y ejercicios, con sus contenidos mínimos, y entregados a tiempo a través del Campus virtual.
- La actitud y participación también serán evaluables.

¿Qué necesito para aprobar cada evaluación parcial?

Aprobar todas las actividades con un mínimo de 5.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación parcial?

Para calcular la nota hay que hacer una media de los tres bloques que componen MMD.

¿Tengo que aprobar cada evaluación parcial para aprobar el módulo/módulo?

- Sí, debes aprobar las evaluaciones parciales.
- Necesitas aprobar todos los bloques (ARTÍSTICO, TÉCNICO y GUION).

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación ordinaria?

Para calcular la media de la evaluación ordinaria, se realiza una media aritmética de la nota de las tres evaluaciones, siempre y cuando la nota de cada una de ellas sea igual o superior a 5.

- **Primera Evaluación:**
  Dibujo Artístico 65%
  Dibujo Técnico 35%

- **Segunda Evaluación**
  Dibujo Artístico 50 %
  Dibujo Técnico 20%
  Guion 30%)

  Tercera Evaluación
  Dibujo Artístico 65%
  Guion 35%

¿Tengo la posibilidad de recuperar una evaluación suspendida?

Si. Hay oportunidades para poder aprobar cada evaluación parcial en caso de haberse suspendido: en entrega ordinaria. Si pasada esa oportunidad se suspende, se irá a extraordinaria.

He suspendido la evaluación ordinaria, ¿qué debo hacer para aprobar en extraordinaria?

Para poder aprobar extraordinaria, debes aprobar todas las actividades que se piden. Solo se debe entregar aquellas actividades que hayan sido suspendidas, de forma similar a ordinaria cuya nota máxima será un 5 por cada actividad por recuperar.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación extraordinaria?

La nota de la evaluación extraordinaria será como máximo un 5 por cada actividad a recuperar siendo imprescindible entregar la totalidad de las partes suspendidas. Este 5 por cada actividad a recuperar, es el que hará media con la nota media de todo lo anterior entregado y aprobado. La nota final no podrá sumar más de 7 puntos.

METODOLOGÍA

¿Qué software/hardware/materiales voy a emplear en clase/casa?

- Dibujo Artístico: Lápices de diferentes durezas, rotuladores calibrados de tinta negra, cuadernos de dibujo A3 y A5 y ara digital, un ordenador o tablet con programas de ilustración digital: Photoshop, Krita, Gimp, Procreate. etc.
- Dibujo Técnico: Lápices de diferentes durezas, regla, escuadra y cartabón, compás, goma borrar, cuadernos de dibujo A3 y A5, rotrings de tinta negra y rouladores copic.
- Guion: Scenarist (Escritura guion), Word (Guion técnico) y Photoshop (Imagen-dibujo).

5. RECURSOS DEL MÓDULO

BIBLIOGRAFÍA

Bloque de dibujo artístico

- 3DTOTAL PUBLISHING (2016). Beyond art Fundamentals. Worcester: 3DTotal Publishing.
- AMBROSE, G. (2015). Design Thinking for Visual Communication. 2nd ed. London: Bloomsbury Academic.
- BARRETT, E. (2007). Practice as Research: Approaches to Creative Arts Inquiry. London: IB Tauris & Co Ltd.
- BEA, Josep M. La técnica del cómic. Editorial: Editorial Interimagen.
- BIRN, J. (2013). Digital Lighting and Rendering (voices that matter). Berkeley: New Riders.
- CHINN, Mike (2006). Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica. Barcelona: Norma.
- EDWARDS, Betty (2000). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona: Urano.

Bloque de dibujo técnico

- BREHM, M. (2018). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Barcelona: Promopress.
- CABEZAS, L. (coord.). (2011). Dibujo y construcción de la realidad. Madrid: Cátedra.
- CHING, F., JUROSZEK, S. P. (2005). Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.
- EQUIPO PARRAMON (2017). La perspectiva en el dibujo. Barcelona: Parramon.
- IZQUIERDO, F. (1997). Geometría descriptiva. Madrid: Dossat.
- NAVARRO DE ZUVILLAGA, J. (2008). Forma y representación. Un análisis
- geométrico. Madrid: Akal.
- ROBERTSON, S. (2013). How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments. Los Ángeles: Design Studio Press.

Bloque de guíon

- "Cómo convertir un guion, en un guion excelente" Linda Seger.
- "How to become a screenwriter" Silvester Stallone.
- "Televisión, Realización y Lenguaje Audiovisual" José María Castillo.
- "Animación: de Betty Boop a Tim Burton" Pedro Delgado Cavila.
- "Los alquimistas del septimo arte" D. Lizcano y A. Garcinuño.

WEBGRAFÍA

Bloque de dibujo artístico

- Arte Divierte: https://www.youtube.com/c/ArteDivierte /

Bloque de dibujo técnico

- BOWER, S. (2017). Captar la perspectiva in situ. Consejos y técnicas de dibujo. Barcelona: Promopress.
- MATEU-MESTRE, M. (2016). Framed Perspective Volume 1. Los Ángeles: Design Studio Press.

- MATEU-MESTRE, M. (2016). Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters. Los Ángeles: Design Studio Press.
- MOLLIÈRE, B. (2017). La perspectiva en urban sketching. Trucos y técnicas para dibujantes. Barcelona: Gustavo Gili.
- www.dibujotecnico.com.

Bloque de guíon

- Aprender cine punto com: https://www.youtube.com/c/Aprendercinecom.

SOFTWARE

Bloque de dibujo artístico

- Photoshop
- Ilustrator
- Krita u otro programa de dibujo-Imagen.
- No obstante, recomendamos los programas mencionados aquí al estar disponibles en el centro.

Bloque de guíon

- Escritura de guion: "Scenarist".
- Guion Técnico: "Microsoft word".
- Storyboard: "Photoshop".

HARDWARE

Bloque de dibujo artístico

- Un Mac o un PC, pueden servir para esta asignatura, que puedan manejar programas como Photoshop o Krita.

Bloque de guíon

- En esta parte de la asignatura, podrán ser utilizados sistemas de Pc como Apple modernos. Los programas que se usarán funcionan en ambas plataformas.

MATERIALES NECESARIOS

Bloque de dibujo artístico y dibujo técnico

- Lápices,
- Rotrings de tinta de diferentes grosores
- Sacapuntas (con compartimento)
- Lápiz
- Goma
- Cuadernos A3 y A5

Bloque de guíon

- Para el Guion Técnico, y Storyboard, les serán dadas unas plantillas al alumnado para trabajar con ellas. Estarán en el Campus Virtual para su descarga.
- Lápiz o tablet digital para storyboard

6. CONSIDERACIONES GENERALES

ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el profesor tiene potestad para no permitir al alumno –incluso si la ausencia está justificada- que se presente a la convocatoria ordinaria debiendo acudir a la siguiente convocatoria.
- Las ausencias pueden justificarse presentando en recepción -o por email, al jefe de estudios- los documentos pertinentes que deberán consignar la fecha o fechas de la ausencia, el nombre del alumno o alumna y la causa. Se podrán considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección y/o Jefatura de Estudios de ESNE FP.
- Se exigirá puntualidad al comienzo de las clases. Una vez transcurridos 15 minutos de cortesía -a primera hora- o 5 minutos –en las siguientes sesiones del día-, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

- Las entregas de las prácticas se realizarán en el campus virtual, en carpetas compartidas en el drive de ESNE y/o físicamente, según lo requiera el profesor. El alumnado deberá cerciorarse de que la entrega se realiza correctamente –en tiempo y forma- de manera que el descuido, olvido o errores de la entrega supondrán una merma en su calificación.
- La copia de prácticas entre alumnos supone una nota de 0 puntos en la práctica copiada, tanto para el que copia como para el que se deja copiar, sin perjuicio de la sanción correspondiente.
- Alumnos que realicen prácticas en nombre de otro compañero serán sancionados según lo dispuesto en la normativa del centro.
- En el caso de existir duda de una posible copia o plagio supuestamente cometido por un alumno o grupos de alumnos de una práctica, trabajo, examen o cualquier otro instrumento calificable, el docente podrá realizar una prueba adicional con el objetivo de comprobar la autoría del alumno o alumnos.
- Las entregas fuera de plazo sólo serán autorizadas por la Jefatura de Estudios. Si excepcionalmente se aceptase, la máxima calificación a obtener será 7.
- El alumnado no podrá hacer un examen o prueba objetiva fuera de las fechas establecidas para ello. No obstante, si las circunstancias lo permiten y la ausencia se justifica, se tratará de encontrar una fecha alternativa de acuerdo entre profesor y Jefatura de Estudios.
- En los trabajos en grupo la calificación será individual, tomando en cuenta el conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes. Cada integrante del grupo justificará documentalmente el trabajo realizado.
- El profesor tendrá potestad para establecer alguna medida adicional para valorar el buen funcionamiento del grupo. Excepcionalmente, el profesor podrá decidir, previa consulta con Jefatura de Estudios, si se deben realizar prácticas individuales sustitutorias o adicionales.
- A lo largo del curso se propondrá realizar ejercicios para adquirir determinados conocimientos relacionados con el contenido del módulo. El docente determinará la obligatoriedad de la entrega de ejercicios para que el alumno pueda ser calificado en la evaluación y/o convocatoria correspondiente.
- Tras la publicación de las notas en el campus virtual, se abrirá un plazo de revisión. No se realizarán revisiones después de las fechas establecidas por el profesor.