ESNE | Centro de Ciclos Formativos de Grado Superior

CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Guía Docente - Módulo 1085 PAA

Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D

CURSO 2022-23 - Revisado: 8 feb. 23

CONTENIDOS DEL MÓDULO

1. MÓDULO 2

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

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO 3

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS) 3
QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS) 3
QUÉ “SOFT SKILLS” VAS A PRACTICAR (HABILIDADES) 3
QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO) 3

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO 4

QUÉ SE EVALÚA 4
CÓMO SE EVALÚA 4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS 4
PRÁCTICAS OBLIGATORIAS 4
EVALUACIÓN ORDINARIA 4
CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA 4
CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (Ev. Extrª) 4

4. PREGUNTAS FRECUENTES 5

EVALUACIÓN 5
METODOLOGÍA 6

5. RECURSOS DEL MÓDULO 7

BIBLIOGRAFÍA 7
WEBGRAFÍA 7
SOFTWARE 7
HARDWARE 7
MATERIALES NECESARIOS 7

6. CONSIDERACIONES GENERALES 8

ASISTENCIA A CLASE 8
ENTREGAS DE TRABAJOS 8

1. MÓDULO

DOCENTE

NOEL PRADANA SÁNCHEZ noel.pradana@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS

Petición por email al docente

DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

En este módulo aprenderemos a desarrollar un *rigging* bípedo de tres maneras diferentes y veremos cómo animar con cada uno de ellos, además, conoceremos cómo se realiza un rigging facial y cómo controlarlo. Veremos la importancia del *acting* y cómo aplicarlo a nuestras animaciones.

RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS

Este módulo está relacionado con PJE ya que podremos utilizar los modelos generados en ese módulo para riggear y animar y con RMP ya que, después de realizar la animación hay que hacer un postprocesado.

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS)

- Herramienta biped
- Herramienta CAT
- Rigging huesos personalizados
- SetUp Facial
- Acting
- Lyp Sinc
- Rigging cuadrúpedos
- Animación avanzada

QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS)

- Riggear con diferentes herramientas según la necesidad del proyecto.
- Animar de manera más profesional.

QUÉ "SOFT SKILLS" VAS A PRACTICAR (HABILIDADES)

- Habilidades de comunicación
- Resolución de problemas
- Gestión del tiempo
- Negociación
- Pensamiento crítico

QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO)

Trimestre 1.

- Repaso conceptos y herramientas de primero.
- Herramienta biped - rigg, skin y animación.
- Herramienta CAT - rigg, skin y animación.
- Acting

Trimestre 2.

- Rigg avanzado - huesos personalizados
- Rigg Facial
- Rig Cuadrúpedo
- Animación avanzada

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO

QUÉ SE EVALÚA

Tanto en el primer y segundo trimestre se te evaluarán los ejercicios de clase, las prácticas, el examen final y la participación y buena actitud en clase.

CÓMO SE EVALÚA

- 1er y 2º trimestre
  - 50% examen
  - 20% ejercicios de clase
  - 20% práctica final
  - 10% actitud y participación en clase
- La nota mínima de cada apartado, a excepción de la actitud, será de un 4, teniendo que superar la nota de 5 cuando se haga la media final.
- La actitud sólo contará una vez sea superada la nota de 5, de tal manera que, si un estudiante tiene de nota media un 4,5 y un punto de actitud, este punto no servirá para aprobar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS

- Conceptos y herramientas de primero.
- Herramienta biped - rigg, skin y animación.
- Herramienta CAT – rigg y skin.
- Rigg avanzado - huesos personalizados.
- Rigg Facial.
- Rig Cuadrúpedo.
- Animación.

PRÁCTICAS OBLIGATORIAS

Todas las propuestas durante el curso.

EVALUACIÓN ORDINARIA

Tanto el primer como el segundo trimestre tienen un peso de un 50%, con una nota mínima de 5 para poder hacer media y superar el módulo.

CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Tienes que entregar TODAS las prácticas y ejercicios realizados durante el curso, además, queda a disposición del docente pedir una práctica extra. Tienes que realizar un examen.

CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (EV. EXTRª)

- 50% examen
- 25% ejercicios de clase
- 25% práctica final
- La nota mínima de cada apartado tiene que ser de 5 para poder hacer media y superar el módulo.

4. PREGUNTAS FRECUENTES

EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa en este módulo?

- 1er trimestre
  - Se evalúa la calidad del rig y la calidad de las animaciones realizadas.
  - Habrá ejercicios individuales con una animación en la que previamente el estudiante se habrá tenido que grabar realizando dicha animación.
  - La práctica final constará de un reel de animación con 12 animaciones mejoradas.
  - El examen constará de todo lo visto durante el primer trimestre, de esta manera el estudiante podrá demostrar las competencias adquiridas durante el trimestre.
- 2º trimestre
  - Se evalúa la calidad del rig y la calidad de las animaciones realizadas.
  - Realizaremos ejercicios de rigg facial, poses faciales y un ejercicio de lypsinc. Además, crearemos un rig bipedo y otro cuadrúpedo con huesos personalizados.
  - La práctica final constará de una animación en la que el bípedo y el cuadrúpedo interactúen.
  - El examen constará de lo visto en el segundo trimestre.

¿Qué necesito para aprobar cada evaluación parcial?

TODOS LOS EJERCICIOS, PRÁCTICAS Y EXÁMENES SON OBLIGATORIOS Y DEBES TENER UNA NOTA MÍNIMA DE 4 PARA PODER HACER MEDIA. SÓLO SE SUPERA EL TRIMESTRE SI DICHA MEDIA ES MAYOR O IGUAL A 5.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación parcial?

La nota mínima de cada apartado, a excepción de la actitud, será de un 4, teniendo que superar la nota de 5 cuando se haga la media final. La actitud sólo contará una vez sea superada la nota de 5, de tal manera que, si tienes de nota media un 4,5 y un punto de actitud, este punto no servirá para aprobar.

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

Sí.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación ordinaria?

- 1er trimestre - 50%
- 2º trimestre - 50%
- Ejemplo:
  1er trimestre = 6
  2º trimestre = 7
  NOTA FINAL = 6,5.

¿Tengo la posibilidad de recuperar una evaluación suspendida?

- Sí, en el caso de suspender la primera evaluación podrás recuperar entregando todos los ejercicios y prácticas suspensas en la fecha estimada para la entrega de la práctica final de la segunda evaluación. Si has suspendido el examen, tendrás que recuperarlo en la fecha estimada del examen de la segunda evaluación.
- Si suspendes la segunda evaluación se recuperará la parte suspensa en la fecha de repescas.

- Si después de esta fecha has vuelto a suspender algo, tendrás que recuperar en las fechas indicadas de evaluación extraordinaria.

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

El profesor te comunicará personalmente lo que debes hacer para aprobar.

METODOLOGÍA

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

- 3ds max (Autodesk).
- Necesitarás un ordenador con las características mínimas para que funcione este software.

¿Cómo consigo los programas que necesito?

AUTODESK TIENE LICENCIA DE ESTUDIANTE.

5. RECURSOS DEL MÓDULO

BIBLIOGRAFÍA

KIT DE SUPERVIVENCIA DEL ANIMADOR - RICHARD WILLIAMS

WEBGRAFÍA

https://www.youtube.com/watch?v=_gm_g8do32k&list=PLnKw1txyYzRlxh1-BT4CifPXC5TBg2vUd&ab_channel=Autodesk3dsMaxLearningChannel

SOFTWARE

- Software obligatorio: 3ds Max
- Recomendado: Maya, Blender, Google Drive y aplicaciones de Google

HARDWARE

- 8gb RAM
- Tarjeta gráfica 1060 o similar en AMD
- Microprocesador: i5 o similar en AMD

MATERIALES NECESARIOS

Ninguno previo, según vayamos avanzando en el curso se irán necesitando los apuntes tomados en clase y los ejercicios realizados.

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 estudiante –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 estudiante 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 estudiantes 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.
- Estudiantes 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 estudiante o grupos de estudiantes 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 estudiante o estudiantes.
- 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 estudiante 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.