

# ESNE

---

**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y  
Entornos Virtuales**

# **Animación 3D Avanzada**

Guía Docente  
Curso Académico 2022/2023

---

# DATOS DE LA ASIGNATURA

---

Carácter de la asignatura	Optativa Mención Arte
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	4º curso – Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

## PROFESORADO

---

Álvaro de la Fuente Moreno

[alvaro.delafuente@esne.es](mailto:alvaro.delafuente@esne.es)

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

---

### Conocimientos o contenidos

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.
- Conocer los principios de la animación digital aplicada a un videojuego o entorno virtual.
- Identificar las propiedades y características de los materiales y elementos de una escena 2D o 3D para su uso en un videojuego o entorno virtual.

### Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar el software, las herramientas y la tecnología más apropiados para cada situación en el desarrollo de un videojuego o contenido interactivo.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.

- Utilizar herramientas profesionales de modelado y animación de elementos de un videojuego o entorno virtual.

## **Competencias**

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías que son necesarias para producir obras artísticas orientadas al desarrollo de videojuegos y entornos virtuales, utilizando tecnologías específicas.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

## **CONTENIDOS**

- Rigging mecánico.
  - Diseño del rig, jerarquía, preparación del modelo, modificadores.
- Controladores.
  - Tipos, utilidades, helpers, wire parameters.
- Rigging y setup facial.
  - Zonas de movimiento, topología, skin, reaction manager, morphers.
- Rigging orgánico.
  - Herramienta CAT, ventajas y desventajas, creación de rigs, nomenclatura, configuración inicial.
- Ciclos, acciones lineales y transiciones.
  - Tipos de animaciones según propósito, procedimientos, referencias, blocking, splining y polishing.
- Implementación.
  - Parámetros de exportación y solución de errores

## **TEMARIO**

1. Controladores
2. Rigging mecánico.
3. Rigging orgánico.
4. Herramientas de animación.
5. Ciclos, acciones lineales y transiciones.
6. Implementación.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA**

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Poder resolver problemas de índole técnica y encontrar soluciones válidas a los mismos en el proceso de animación.
- Preparar un modelo para su correcta animación dentro del ámbito de los videojuegos y entornos virtuales.
- Conocer la metodología de trabajo y las herramientas utilizadas para desarrollar las animaciones necesarias en los videojuegos y entornos virtuales.
- Conocer cuáles son los aspectos a tener en cuenta en una animación y así poder mejorar sus capacidades.
- Implementar sus propias animaciones en un motor gráfico.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Sesión teórica presencial:</b> clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	15	100
<b>Trabajos o casos prácticos:</b> en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	45	100
<b>Debates:</b> los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.		
<b>Realización de las prácticas externas.</b>		
<b>Elaboración de la memoria de prácticas.</b>		
<b>Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.</b>		
<b>Tutoría presencial:</b> el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
<b>Trabajo autónomo:</b> es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
<b>Realización del examen final presencial.</b>	4	100

## METODOLOGÍAS DOCENTES

<b>Clase magistral presencial:</b> el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, .... en el aula.	X
<b>Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos:</b> el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
<b>Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula:</b> el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o	

experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	
<b>Aprendizaje en la empresa:</b> el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
<b>Aprendizaje basado en proyectos:</b> el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
<b>Tutorías presenciales:</b> el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	20-40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	40-60%
Evaluación de la participación en los debates.	
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	5-10%

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Thomas, Frank and Johnston, Ollie (1995). The Illusion of life: Disney animation / Frank Thomas and Ollie Johnston. New York, Hyperion.
- Williams, Richard (2009) The animator's survival kit: expanded edition. London. Faber and Faber.
- Cooper, Jonathan (2019) Game Anim: video game animation explained, Taylor & Francis Group.

### Bibliografía complementaria

- Blair, Preston (1999). Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance. Köln, Benedikt Taschen
- Dennis Marks, William; Allen, Harrison; Dercum, Francis Xavier. (1973). Animal locomotion; the Muybridge work at the University of Pennsylvania. New York, Arno Press
- Milos Cerny Animation (2019) Utilidades sobre CAT.
- Autodesk Knowledge, web de Autodesk con documentación sobre sus productos.

## ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

### ¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

[udit.es](http://udit.es)



**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

LA  
REVOLUCIÓN  
DE **ESNE**



Premios  
Nacionales  
de **Innovación**  
y de **Diseño**

