

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Animación 3D de Personajes II /
3D Character animation II**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Animación / Animation
Denominación de la asignatura:	Animación 3D de Personajes II / 3D Character animation II
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Cristina de Manuel Lopez
E-mail:	cristina.manuel@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia Animación está orientada a que los alumnos adquieran las competencias que les permitan transmitir emociones a través del movimiento y la actuación de los personajes utilizando la técnica de la animación 3D y adquiriendo el conocimiento de otras técnicas de animación experimental.

Aplicarán los conceptos de la anatomía y la mecánica del movimiento del cuerpo humano y los principios de animación tradicional a la animación 3D y experimental, trasladándolos a acciones de creciente complejidad, tanto en la simulación física del movimiento como en la transmisión de emociones a través de la actitud y gestos del personaje.

Subject description

The Subject Animation is intended for the students to acquire the necessary competence to convey emotions through the movement and acting of the characters using the 3D animation technique and acquiring knowledge of other experimental animation techniques.

The student will apply the anatomy and human body movement mechanics concepts and the principles of traditional animation to 3D and experimental animation,

transferring them to actions of increasing complexity, both in the physical simulation of movement as well as in the transmission of emotions through the attitude and character's body and facial language.

Descripción de la asignatura

Animación 3D de personajes (II) es una ampliación de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de animación anteriores, aportando nuevos contenidos de cara a la animación de personajes bípedos en 3D.

La asignatura está directamente relacionada con todos los procesos previos antes de la animación, como modelado, setup y rigging, y deberá ser capaz de dotar a los personajes creados con anterioridad del movimiento creíble necesario para cualquier producción tanto cinematográfica como de videojuego.

El alumno podrá realizar animaciones en distintos estilos que le permitirán adoptar un puesto de trabajo en una producción de cine, así como en el mercado del videojuego y la publicidad.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 3.-Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano
CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

4. CONTENIDOS

- Físicas avanzadas
- Animación de manos
- Acting
- Lenguaje no verbal
- Introducción a la animación facial
- Animación con curvas y refinado del plano

English contents

- *Advanced physics*
- *Hands animation*
- *Acting*
- *Non-verbal language*
- *Introduction to facial animation*
- *Animation with curves and shot polishing*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	20	100%
AF2 Clases Prácticas	36	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	52	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	25%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Cantor, Jeremy & Valencia, Pepe (2004): Inspired 3D short film production.

Kerlow, Isaac (2009): The Art of 3D: Computer Animation and Effects.

Bibliografía recomendada

Blair, Preston (1994): Cartoon Animation. Walter Forster.

Clark, Kyle (2002): Inspired 3D character animation. Premier Press.

García, Raúl (2000): La magia del dibujo animado: Actores de lápiz. Ediciones de Ponent.

Hooks, Ed (2004): Acting for animators. Heinemann.

Johnston, Ollie & Thomas, Frank (1997): The Illusion of Life. Hyperion.

Luhta, Eric (2013): How to cheat in Maya 2013. Focal Press.

Osipa, Jason (2010): Stop Staring. Sybex.

White, Tony (2012): Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Taylor & Francis.

White, Tony (2012): Tony White's Animator's Notebook: Personal Observations on the Principles of Movement. CRC Press.

Williams, Richard (2001): The Animator's Survival Kit. Faber and Faber.