

GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y ANIMACIÓN 3D

GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2018-2019

I.-Identificación de la asignatura	
Período de impartición:	ANUAL
Créditos:	6 ECTS
Modalidad:	100% Presencial con el apoyo del campus virtual.
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Coordinador de facultad	Angelica Soleiman
Director de la titulación:	Juan Jesús Torres
Coordinador de departamento:	Darío Lanza
Profesor colaborador:	-

II.-Presentación de la asignatura
Iniciación en el uso de un software de creación 3D, aprendiendo técnicas de modelado y animación, organizando estructuras de la acción, diseñando la iluminación y los materiales y comprendiendo la física implicada en la animación.

III.-Competencias	
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica
CG3	Planificación y gestión del tiempo
CG4	Conocimientos básicos del área de estudio
CG5	Conocimientos básicos de la profesión
CG8	Habilidades informáticas básicas
CG10	Capacidad de aprendizaje
CG12	Capacidad crítica y autocrítica
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas
CG15	Resolución de problemas
CG16	Toma de decisiones
CG17	Trabajo en equipo
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma
CG30	Orientación a resultados
CG31	Sensibilidad estética
CE7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a la animación 3D
CE9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas de animación 3D
CE12	Conocimiento de los materiales de animación 3D y de sus procesos derivados de creación y/o producción
CE14	Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en animación 3D
CE19	Capacidad para identificar y entender los problemas creativos de la animación 3D
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas de animación creativa
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
CE25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente
CE28	Capacidad de trabajar en equipo
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas de la animación 3D.
CE42	Habilidades para la creación con animación 3D. Adquirir las destrezas propias de la práctica de este tipo de animación
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos de animación 3D

IV.-Resultados de aprendizaje

El alumno deberá ser capaz de:

- Adquirir las habilidades necesarias para la creación 3D y las destrezas propias requeridas en la práctica de este tipo de animación.
- Construir objetos y entornos tridimensionales complejos a través del diseño de su estructura poligonal.
- Aplicar texturas y materiales para proporcionar un acabado realista a los objetos 3D.
- Diseñar diferentes tipos de iluminación acorde a las necesidades de cada proyecto y su diseño.
- Crear animaciones en sus objetos tridimensionales.
- Elaborar un proyecto 3D complejo desde su diseño hasta su finalización.

V.- Contenidos

V.A- Temario de la asignatura

1. Diseño y modelado 3D

Interface, modelado, texturizado y render. Seleccionar y transformar objetos. Ejes, vértices, aristas y polígonos. Superficies de subdivisión. Modelado con mallas y modificadores. Creación de texturas, caracterización y movimiento. Mapeado UV. Elementos del diseño 3D, objetos, materiales, luces y cámaras. Trabajos de rendering. Iluminación y visualización: Luces y cámaras. Iluminación Global.

2. Animación.

Física en la animación. El personaje. Construcción del esqueleto y articulaciones. Expresión en el personaje. El espacio. El personaje y su entorno. Ciclos en la animación. Movimiento de cámara.

Proyectos vinculados:

VI.-Evaluación

VI.A.- Criterios generales de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA: La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El profesor decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN: El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN: La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS: Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

VI.B.- Criterios específicos de evaluación de la asignatura

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas revaluables deberán obtener una calificación mínima de 5.

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Campus Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación. En el caso de trabajos, será determinante la entrega/ presentación de los mismos en los plazos establecidos por el docente.

Pruebas (*)	Descripción de la prueba	Revaluable/ No revaluable en convocatoria extraordinaria	Ponderación (en %)
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Examen escrito relativo a los contenidos explicados en la asignatura, en formato de preguntas largas y/o preguntas cortas.	Revaluable	40%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final al término de la asignatura, en el que el alumno deberá construir un proyecto 3D desde su origen hasta la resolución final, exhibiendo sus conocimientos prácticos sobre modelado, texturizado, iluminación, animación y rendering.	Revaluable	40%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Ejercicios y deberes encargados semanalmente con el objetivo de evaluar el seguimiento continuo de la asignatura por parte del alumno a lo largo de todo el curso.	No Revaluable	15%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas.			
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Proactividad, participación en clase, atención a los contenidos, puntualidad, interacción con el profesor y los compañeros, actitud de querer aprender.	No Revaluable	5%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación revaluables que no haya superado en la evaluación ordinaria (calificación mínima: 5). No se conserva el resto de las calificaciones obtenidas en evaluación ordinaria.

VI.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.

VII.-Recursos didácticos
Bibliografía recomendada
<p>Simonds, B. (2013). <i>Blender Master Class: A Hands-on Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering</i>. San Francisco, CA: No Starch Press.</p> <p>Derakhshani, D. (2014). <i>Introducing Autodesk Maya 2015</i>. Autodesk Official Press - John Wiley & Sons Inc.</p> <p>Derakhshani, D. (2008). <i>Maya 2008</i>. Madrid: Anaya Multimedia.</p> <p>VV.AA. (2014). <i>El gran libro de 3DS Max 2015</i>. Barcelona: Marcombo.</p>
Filmografía recomendada
Sitios web de interés
Material del alumno necesario para cursar la asignatura
Apuntes tomados en clase.
Visitas, Master Classes, eventos o talleres adicionales se comunicarán a lo largo del curso
La asistencia es obligatoria.