



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE ARTES @ [taiarts.com](mailto:taiarts.com)  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Animación 3D II*

## GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES  
Curso 2023/2024

## Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital

## Presentación de la asignatura

Técnicas avanzadas de la animación 3D, motion graphics, y habilidades para crear e integrar VFX en los productos audiovisuales. Modelos acordes a los diferentes puntos de vista del público potencial.

## Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG07	Capacidad crítica y autocrítica.
CG08	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG09	Toma de decisiones.
CG10	Trabajo en equipo.
CG13	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG14	Diseño y gestión de proyectos.
CG16	Sensibilidad estética o habilidad para percibir las obras de arte desde una experiencia sensible.
CEIMP5	Conocimiento de los principales <i>softwares</i> , técnicas y procesos de trabajo utilizados en la producción de animación audiovisual
CEIMP6	Habilidad para el manejo de las herramientas necesarias en la producción de animación audiovisual.

## Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01. Crear unas animaciones mecánicas y orgánicas.
02. El/la estudiante creará y animará unas tipografías para la creación de intros.
03. Será capaz de hacer *cámara track*, para la integración de un croma.

## Metodología docente

MD1	Impartición de clases teóricas.
MD2	Impartición de clases prácticas.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorías académicas.
MD8	Talleres de debate de casos prácticos.

## Contenidos

Temario	<ul style="list-style-type: none"> <li>01 Modelado.</li> <li>02 Uv básico.</li> <li>03 Texturizado.</li> <li>04 Rigging.</li> <li>05 Animación.</li> <li>06 Control de cámara.</li> <li>07 Iluminación.</li> <li>08 Partículas.</li> <li>09 Render arnold.</li> </ul>
---------	---

## Actividades formativas

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	21 horas
AF3	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	3 horas
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	18 horas
AF5	Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	3 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas
AF7	Asistencia a tutorías individuales presenciales y online.	6 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	9 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	90 horas

\* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

## *Evaluación*

### 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 equipo docente decide la aplicación de esta norma.

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la 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 la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, 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/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

### 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 deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	El/la estudiante aplica todos los conceptos aprendidos en la asignatura. Presenta una limpieza y comprensión. Representa con fidelidad el trabajo. Investiga técnicas avanzadas, dando mejores resultados.	40%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Las/los estudiantes tendrán que presentar de forma oral y defender su trabajo de las siguientes formas: La técnica, tiempos usados y los costes de producción. Lo desarrolla de forma profesional.	10%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	El/la estudiante entrega todos los trabajos pedidos. Fidelidad del trabajo realizado. Tendrá que usar las técnicas explicadas en clase. Usa los conceptos con soltura. Los ejercicios realizados con el formato exigido y la limpieza correspondiente.	40%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas	La/el estudiante participa con interés en los debates que surgen en clase, demostrando la asimilación de conocimientos.	10%
		100%

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

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

#### REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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

## *Recursos didácticos*

### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Albee, T. (2002). *Lightwave 3D character animation*. Wordware Pub.  
 Bena, A. (2012). *3D animation essentials*. John Wiley & Sons.  
 Bell, J. A. (2000). *Efectos especiales con 3D Studio Max R3*. Anaya Multimedia.  
 Birn, J. (2001). *Técnicas de iluminación y render*. Anaya Multimedia.  
 Deng, Z. (2008). *Data-driven 3D facial animation*. Springer.  
 Giambruno, M. (2002). *3D graphics and animation*. New Riders.  
 Maestri, G. (2000). *Creación digital de personajes animados*. Anaya Multimedia.  
 Nass, P. J. (2012). *Autodesk Maya 2013 essentials*. John Wiley & amp.  
 Palamar, T. (2008). *Maya feature creature creations*. Course Technology.  
 Park, J. E. (2005). *Understanding 3D animation using Maya*. Springer.  
 Rindner, D. (1999). *Form Z modeling for digital effects and animation*. Carles River Media.  
 Roberts, S. (2007). *Character animation*. Focal Press.  
 Roberts, S. (2012). *Character animation fundamentals*. CRC Press.  
 Sarris, N. (2005). *3D modeling and animation*. IRM Press.  
 Smith, M. J. (2008). *Maya plugin power*. Course Technology.  
 Various. (2006). *Cinema 4D Release 10*. Maxon Computer.

### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

### SITIOS WEB DE INTERÉS

- Grey Scale Gorilla <http://greyscalegorilla.com/>  
 Hellolux <http://helloluxx.com/>  
 Cineversity <http://www.cineversity.com/>  
 Digital Tutors <http://www.digitaltutors.com/11/index.php>  
 Fxphd <https://www.fxphd.com/>  
 Cmivfx <https://cmivfx.com/store>  
 Domestika <http://www.domestika.org/es>

### MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

### VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.