

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Animación Computarizada I
Curso	3ro
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Dani Hernández
Núm. de créditos ECTS	6

Descripción asignatura

Técnicas básicas del modelado 3D. Modelado orgánico. Modelado humanoide. Modelado bípedo y cuadrúpedo. Técnicas básicas de la animación 3D. Animación 3D humanoide. Conocer las técnicas y programas informáticos de modelado 3D y la animación 3D

Objetivos aprendizaje

Competencias básicas

CB2 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias específicas

1.Tener conocimientos de teoría i técnica del producto audiovisual, para la práctica de la creación videográfica.

5.Dominar las técnicas y las nuevas herramientas de creación de animaciones vectoriales (2D) y animaciones en tres dimensiones (3D).

Objetivos de aprendizaje

Capacidad de observación.

Capacidad de expresar una idea mediante el uso de investigación y búsqueda de referentes.

Interiorizar la metodología de no dejar de trabajar y mejorar.

Interiorizar la metodología "Easy to learn hard to master".

Capacidad de obtener un producto final para poder mejorar el portfolio y la demo reel.

Interiorización del proceso de desarrollo de personajes.

Conocimiento de los tiempos de trabajo, etapas y procesos para el desarrollo de un proyecto profesional.

Desarrollo creativo

Temario básico

1. Reconocimiento de las interfaces de los programas informáticos Maya y Zbrush
2. Conocimiento de formas geométricas
3. Conocimiento sobre la utilización de los pinceles y la línea del tiempo
4. Saber implementar estampados, texturas y colores en los modelos 3D
5. Conocimiento de las curvas y los gráficos
6. Saber implementar luces y sombras en una composición final
7. Desarrollo de personajes 3D

Metodología docente

En la parte de Zbrush el alumnado deberá entregar dos trabajos:

1. Trabajo Modelado Básico: Se hará escoger el modelo referente. A más fácil sea el modelo, más baja será la nota máxima. Habrá tres dificultades:

-Baja: Máximo un 6

-Intermedia: Máximo un 8

-Alta: Máximo un 10

2. Trabajo Modelado Avanzado: Se hará escoger el modelo referente. A más fácil sea el modelo, más baja será la nota máxima. Se deberá entregar con texturas. Habrá tres dificultades:

-Baja: Máximo un 6

-Intermedia: Máximo un 8

-Alta: Máximo un 10

3. Opcional: Trabajo voluntario para subir nota: El alumnado podrá decidir entregar un Fast Sculpt de un proyecto libre aprovechando un día festivo para subir la nota.

En la parte de Maya el alumnado deberá entregar tres trabajos:

1. Trabajo de Poses: Se deberán entregar tres poses con feeling + referencias.

2. Trabajo Animación Básica: El alumnado deberá entregar una animación de 10 segundos.

3. Trabajo Animación Avanzada: El alumnado deberá entregar una animación de 10 segundos con texturas, luces, sonido y escenario.

Por último, se pedirá un Demo Reel de todo el material realizado para adjuntar junto a su futuro portafolio.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Capacidad de resolver un problema cuando se le presente
Cumplimiento de las fases establecidas para la realización de cada proyecto y sus timings
Capacidad de experimentación
Mirada crítica, capacidad propositiva, riesgo y grado de complejidad
Imaginación y capacidad de ir más allá en cada proyecto
Capacidad de encontrar soluciones creativas y adecuadas a las limitaciones técnicas, prácticas o presupuestarias que surjan en cada proyecto
Resultado profesional en trabajos presentados

¿Cuándo?

1. Modelado Básico: 03/10/22
2. Modelado Avanzado: 24/10/22
3. Fast Sculpt (voluntario): 30/11/22
4. Poses: 14/11/22
5. Animación Básica: 28/11/22
6. Animación Avanzada: 09/01/23
7. Demo Reel: 16/01/23

Ponderación de las actividades de evaluación

40% Zbrush

1. Modelado básico (40%)
2. Modelado avanzado (60%)
3. Fast sculpt (15% Extra)

40% Maya

1. Poses (15%)
2. Animación básica (30%)
3. Animación avanzada (55%)

20% Trabajo final

1. Demo Reel

Asistencia a clase

Considere el docente la siguiente información de la guía académica:

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Bibliografía, webgrafía, recursos audiovisuales, etc. Siempre en formato APA.