

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
DE MADRID
**bellasartes**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO			
Departamento de Diseño e Imagen			
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA			
ASIGNATURA:	ANIMACIÓN 3D		
Módulo	COMPLEMENTARIO		
DATOS BÁSICOS:			
Curso:	4º		
Carácter:	OPTATIVA		
Carga Docente T/P:			
CUATRIMESTRE:	2º	GRUPO/S	1,2
PROFESOR/ES:	JOSE CUESTA	AULA: A11	TALLER
e-mail: <a href="mailto:jmcuesta@ucm.es">jmcuesta@ucm.es</a>		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA	
		(Campus Virtual)	

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p><b>TEMA 1 (1 SEMANA)</b>  <b>Conceptos generales infográficos aplicados a la animación 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Iluminación</li> <li>▫ Materiales</li> <li>▫ Render</li> <li>▫ Principios de animación</li> </ul>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.</li> <li>• Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.</li> <li>• Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.</li> <li>• Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES</b></p> <p>EJERCICIO 1 ( 1 SEMANA)  Realización de animaciones básicas con iluminación, materiales que hagan uso de los principios de animación y posteriormente renderizarlo con diferentes motores de render.</p>

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p><b>TEMA 2 (2 SEMANAS)</b>  <b>Animación de objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificadores para animación</li> <li>• Dummies, helpers</li> <li>• Curvas de animación</li> <li>• Trayectorias</li> <li>• Pesos</li> </ul>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.</li> <li>• Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.</li> <li>• Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.</li> <li>• Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES</b></p> <p>EJERCICIO 2 (2 SEMANAS)  Realización de animaciones con objetos predefinidos en los que se apliquen modificadores de animación, pesos y trayectorias.</p>
<p><b>TEMA 3 (1 SEMANAS)</b>  <b>Herramientas para la animación de objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Track view</li> <li>• Edición de curvas bezier</li> <li>• Controladores de animación</li> </ul>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.</li> <li>• Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.</li> <li>• Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.</li> <li>• Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES</b></p> <p>EJERCICIO 3 ( 1 SEMANA)  Realización de animaciones con controladores de animación en las que se haga uso de las herramientas del Track view.</p>

**PRUEBA PRESENCIAL****OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.
- Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.
- Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.
- Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.

**ACTIVIDADES****EJERCICIO 4 ( 1 SEMANA)**

Realización de un circuito de animación en la que por medio de modificadores un objeto tendrá que hacer un recorrido.

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.
- Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.
- Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.
- Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.

**ACTIVIDADES****EJERCICIO 5(3 SEMANAS)**

Practicar la configuración de esqueletos bípedos y a partir de ella construir poses estáticas en las que se estudie el peso y equilibrio en los esqueletos.

Realizar animaciones sencillas con los diferentes tipos de claves específicas del biped.

**TEMA 4 (3 SEMANAS)****Animación de personajes**

- Controlador TCB
- Biped ( Character Studio )
- Configuración de esqueletos
- Animación con bípedos
- Body Mechanics y expresividad en la pose

**TEMA 5 (2 SEMANAS)****Pesado de personajes y edición múltiple animaciones**

- Skin
- Motion mixer

**OBJETIVOS** DOC 1: PROGRAMACIÓN ASIGNATURA

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.
- Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.
- Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.
- Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.

**ACTIVIDADES****EJERCICIO 6 (2 SEMANAS)**

Realizar el pesado completo de un personaje y adaptar animaciones de librería a este mismo con la herramienta de construcción de animaciones múltiples.

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 3D.
- Conocer, apreciar y adecuar la información y documentación bibliográfica como instrumento esclarecedor y de apoyo para la animación 3D.
- Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva un proyecto de animación 3D.
- Conocer y comprender los distintos métodos de animación 3D.

**ACTIVIDADES****EJERCICIO 7 (3 SEMANAS)**

Realizar una animación de caminado  
Realizar una animación de levantamiento de peso  
Realizar una animación de golpeo

**TEMA 5 (3 SEMANAS)****Ciclos de animación**

- Ciclo de caminado
- Levantamiento de peso
- Ciclo de golpeo

**CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:****CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

**FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE**  
**ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:**

**Recuperación septiembre:** *Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se le emplazará a una prueba presencial para la convocatoria de septiembre.*

FEBRO: ENTREGA DE TRABAJOS PROPUESTOS DURANTE EL CURSO

