

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: jmcuesta@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA	
		(Campus Virtual)	

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 1 (1 SEMANA) Conceptos generales infográficos aplicados a la animación 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ Iluminación ▫ Materiales ▫ Render ▫ Principios de animación 	
<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>ACTIVIDADES</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>TEMA 2 (2 SEMANAS) Animación de objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificadores para animación • Dummies, helpers • Curvas de animación • Trayectorias • Pesos 	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>ACTIVIDADES</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>TEMA 3 (1 SEMANAS) Herramientas para la animación de objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Track view • Edición de curvas bezier • Controladores de animación 	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>ACTIVIDADES</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

