



Técnicas de
Animación Digital y
Representación 3D

Grado en Bellas Artes
2017-18



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Técnicas de animación digital y representación 3D

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2017-18

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

CG1 Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.

CG3 Aprender de manera autónoma en el campo artístico.

CG4 Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.

CG8 Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.

CG10 Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.

CG13 Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.

CG14 Comunicarse fluidamente en lengua extranjera (inglés).

Competencias específicas:

CE8 Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.

CE11 Conocer y aplicar las nociones básicas del lenguaje tridimensional.

CE15 Utilizar los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.

CE16 Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostración de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la asignatura a través de la superación de las pruebas finales, ordinaria y extraordinaria.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Introducción a la animación. Evolución histórica

Conceptos y técnicas de animación. El lenguaje del movimiento
Animación en Internet: Introducción a la animación en Internet, Gif animado, Dynamic HTML,
Animación con Flash, El sonido en la animación, Animación y diseño, Los estilos de animación
Controladores de animación en 3D
Métodos de animación en 3D
Representación de la animación en 3D
Realización de proyectos de animación 3D
Software y hardware específico para la animación digital y representación 3D

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. **Conceptos básicos de animación**
2. **Introducción a la animación digital**
3. **Técnicas y herramientas básicas de animación digital 2D**
4. **Técnicas y herramientas básicas de modelado digital 3D**
5. **Técnicas y herramientas básicas de animación digital 3D**

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1):

Práctica de animación digital 2D

Actividad Dirigida 2 (AD2):

Práctica de modelado y animación digital 3D

Proyecto Final (AD3)

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Tejeda, C. (2008). *Arte en fotogramas*. Madrid: Cátedra.

Young, P. & Duncan, P. (Ed). (2009). *Cine artístico*. Köln: Taschen.

Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit (expanded edition)*. New York: Faber & Faber.

Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons.

Bibliografía recomendada

Beauchamp, R. (2005). *Designing sound for animation*. Amsterdam; Boston: Elsevier/ Focal Press.

Whitaker, H. & Halas, J. (2002). *Timing for Animation*. Oxford: Focal.

Otros recursos

www.adobe.com

www.autodesk.com

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Emilio López-Galiacho Carrilero
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Arquitectura. Licenciado en Arquitectura
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa.
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por email

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Arquitecto y doctor en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid.</p> <p>Ha ejercido la docencia, además de en la Universidad Nebrija (Grados de Bellas Artes, Diseño de Producto y Fundamentos de la Arquitectura), en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM), en ESNE y en TRACOR.</p> <p>Miembro del Grupo de Investigación ‘Hypermedia’ en el departamento de Ideación Gráfica de la ETSAM/UPM y del Grupo de Investigación ETCC (Estudios Transversales en Creación Contemporánea) en la Universidad Nebrija.</p> <p>Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, diseño y tecnología, compaginando producción artística, visualización 3D, diseño gráfico, editorial, espacial y sonoro, comunicación, docencia e investigación. Ha mostrado su trabajo en España, Austria, México, Suecia y Japón, y ha colaborado asiduamente con los artistas Daniel Canogar y Rafael Lozano-Hemmer.</p> <p>Es subdirector y director de arte de la revista digital ‘FronteraD’ –donde mantiene el blog “La creación compatible”– y de la editorial ‘Los Libros de FronteraD’</p> <p>Sus dos publicaciones científicas más recientes son ‘Interfaces y nuevas mediaciones: por un reencantamiento del espacio y los objetos’ y ‘Domesticidades mediatizadas, entre el control y la fantasmagoría’.</p> <p>Ambas están centradas en el papel de las tecnologías telemáticas a la hora de redefinir el diseño global de nuestro entorno, no solo a través de las imágenes y los objetos con los que convivimos día a día, sino también del espacio y la atmósfera de datos que los revisten añadiéndoles capacidades adicionales. En esta mediación digital, que ya ha penetrado con fuerza en nuestro día a día, son especialmente relevantes los conceptos de interfaz y de experiencia de usuario.</p>
---	--