



Técnicas de
Animación Digital y
Representación 3D
Grado en Bellas Artes



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Técnicas de animación digital y representación 3D

Titulación: Grado en Bellas Artes

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

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.
- Aprender de manera autónoma en el campo artístico.
- Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.
- Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.
- Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.
- Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.
- Comunicarse fluidamente en lengua extranjera (inglés).
- Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.
- Conocer y aplicar las nociones básicas del lenguaje tridimensional.
- Utilizar los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.
- 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 con Adobe Photoshop.
4. Técnicas y herramientas básicas de modelado, texturizado, iluminación, *render* y animación digital 3D con Autodesk 3dsMAX

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): *Portafolio personal*. Se realizará una única actividad dirigida general, que se extenderá a lo largo del semestre y que consistirá en la creación de un portafolio digital, a modo de dossier de prácticas, en el cual el alumno irá incorporando los distintos ejercicios prácticos que vaya realizando asociados a los contenidos teóricos. Este dossier se subirá al campus en dos entregas, correspondientes al examen parcial y el examen final.

La docencia de la asignatura propiciará su integración con otras materias plásticas vistas durante el curso académico. Es esencial que el alumno vea con naturalidad la convivencia de lo analógico y lo digital en los procesos de producción artística

*Para evaluar al estudiante, éste tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor.
De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).*

2.5. Actividades formativas

- Clases de teoría y práctica (30%): 45h, 100% presencialidad.
- Trabajo personal (50%): 75h, 0% presencialidad.
- Tutorías (10%): 15h, 50% presencialidad.
- Evaluación (10%): 15h, 50% presencialidad.

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

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

Convocatoria extraordinaria

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. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

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

Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons.
 Mamgain, Pradeep (2019), *Autodesk 3ds Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering*. Independently published. ISBN: 978-1095759141
 Sykut, Andrzej (2011), *Photoshop for 3D Artists Vol 1: Enhance Your 3D Renders! Previz, Texturing and Post-Production*. 3DTotal Publishing. ISBN: 978-0955153037
 Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit (expanded edition)*. New York: Faber & Faber.

Bibliografía recomendada

Beauchamp, R. (2005). *Designing sound for animation*. Amsterdam; Boston: Elsevier/ Focal Press.
 Tejada, C. (2008). *Arte en fotogramas*. Madrid: Cátedra.
 Young, P. & Duncan, P. (Ed). (2009). *Cine artístico*. Köln: Taschen
 Whitaker, H. & Halas, J. (2002). *Timing for Animation*. Oxford: Focal.

Webgrafía

<https://helpx.adobe.com/es/>
<https://knowledge.autodesk.com/es/>
<https://www.thegnomonworkshop.com/>
<https://www.lynda.com/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Emilio López-Galiacho Carrilero
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Arquitectura
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Sala de profesores
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 Digital, Diseño Industrial y de Producto y Fundamentos de la Arquitectura), en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM) y en ESNE.</p> <p>Miembro del Grupo de Investigación 'Hypermedia' en el departamento de Ideación Gráfica de la ETSAM/UPM</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, 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', de la que fue co-fundador en 2009, y donde mantiene el blog "La creación compatible".</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>Actualmente investiga sobre la aplicación del pensamiento compasivo a los procesos de mediación tecnológica en el arte y el diseño post-humanistas</p>
---	---