



**Universidad  
Europea**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

**Programa de la asignatura -9822001802 – Animación 3D III Facial -**

## **CÓDIGO**

9822001802

## **TÍTULO**

Animación 3D III Facial

## **CARÁCTER**

Optativa

## **CRÉDITOS ECTS**

6

## **LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE**

Español

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El estudiante será capaz de:

- Animar fotogramas por ordenador en 3D a partir de la interpretación del guion y la animática, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.
- Analizar las características del empleo de diferentes tipos de software tridimensional según el tipo de objeto a modelar ya sea orgánico o inorgánico.
- Realizar la separación de capas y organiza los efectos de render, valorando las posibilidades de configuración de los parámetros para el cálculo final de construcción de la imagen.
- Realizar el render final por capas, evaluando las necesidades de supervisión del proceso y la aplicación de medidas correctoras destinadas a la consecución del material de postproducción.
- Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.
- Aprender los principios de la realidad virtual y realidad aumentada y aplicarlas en sus proyectos.

## CONTENIDOS

El estudiante aprenderá a diseñar los gestos que mejor representen las emociones del personaje planteadas en el guión para dotarle de expresiones reales que reflejen sus sentimientos.

## OBSERVACIONES

El alumno elegirá hasta 18 ECTS entre todas las asignaturas ofertadas en los tres módulos optativos.

En este módulo optativo el alumno adquirirá las siguientes competencias específicas:

- Conocer y aplicar los principios de animación a la creación de efectos visuales.
- Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.
- Conocer y aplicar la teoría y las técnicas tradicionales de iluminación en la producción de contenidos audiovisuales.
- Conocer y aplicar la teoría, las técnicas y las herramientas para la iluminación de contenidos digitales.
- Conocer y aplicar las técnicas y las herramientas asociadas a iluminación, render y composición.
- Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- Conocer y aplicar los fundamentos básicos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.
- Conocer y aplicar los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.

## COMPETENCIAS

### BÁSICAS:

- ⇒ CB1: 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.
- ⇒ 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.
- ⇒ CB3: 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.
- ⇒ CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ⇒ CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## TRANSVERSALES:

- ⇒ CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- ⇒ CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- ⇒ CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- ⇒ CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- ⇒ CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- ⇒ CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- ⇒ CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- ⇒ CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- ⇒ CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

## ESPECÍFICAS:

- ⇒ CE2: Conocimiento de los principios clásicos de la animación.
- ⇒ CE3: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- ⇒ CE8: Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- ⇒ CE12: Capacidad para saber representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- ⇒ CE13: Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados.

- ⇒ CE14:Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de vehículos y props.
- ⇒ CE15:Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos animados.
- ⇒ CE16:Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
- ⇒ CE17:Conocimiento para aplicar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de elementos de las formas animados a partir de un diseño.
- ⇒ CE22:Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos.
- ⇒ CE26:Capacidad para ejecutar con soltura el dibujo a mano alzada, tanto para la ideación como para la representación de contenidos digitales interactivos y videojuegos.
- ⇒ CE27:Capacidad para realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de videojuego.
- ⇒ CE28:Capacidad para aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios en un proyecto de videojuegos.
- ⇒ CE29:Capacidad para construir modelos animados e interactivos por ordenador a partir de un diseño previo.
- ⇒ CE30:Capacidad para construir “riggs” 3D a partir de un modelo dado.
- ⇒ CE36:Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de diseño audiovisual o de new media interactivo completamente operativo.
- ⇒ CE37:Capacidad para conceptualizar y realizar una obra artística digital que precise para su ejecución el uso de las tecnologías de computación.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	3	75	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	12	300	20
3	Exposición de trabajos	3	75	100
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	3	75	40
5	Investigaciones y Proyectos	3	75	100
6	Trabajo autónomo	4,5	112,5	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	1,5	37,5	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	6	150	100
9	Prácticas profesionales	0	0	0
	<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>900</b>	

## **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	20	30
2	Entrega de y/o presentación de trabajos	35	40
3	Proyectos (mediante evaluación continua)	35	40

## **FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN**

20/06/2017