



GUÍA DOCENTE: ANIMACIÓN.

(rev. 20180507)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	ANIMACIÓN
Código	MA13
Curso	TERCERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	18
Estimación del volumen de trabajo del alumno	450
Organización Temporal/Temporalidad	C6
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial/Virtual

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES
Coordinadora de la asignatura SALVADOR CONESA Grupo: 1	Categoría	INFOGRAFISTA 3D
	Correo Electrónico	
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI
Profesor DIEGO MOYA PARRA Grupo: 1	Categoría	ANIMADOR 3D
	Correo Electrónico	
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI



2. Presentación

Esta materia nos permitirá adquirir destreza con las técnicas de animación a través de la realización de los ciclos de animación más frecuentes en los videojuegos.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que, partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.

Competencias generales

- **CG5.** Ser capaz de generar animaciones digitales.

Competencias específicas

- **CE11.** Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales.
- **CE19.** Adquirir destrezas en las técnicas de animación.



5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: ANIMACIÓN

Peculiaridades de los ciclos de animación en los videojuegos.

Semana 01 / **Tema 1**– Pose Base (idle). Ciclo de caminar

Semana 02 / **Tema 2**– Ciclo de Saltar.

Semana 03 / **Tema 3** – Ciclo de Correr.

Semana 04 / **Tema 4** – Ciclo de Golpear.

Semana 05 / **Tema 5** – Ciclo de Recibir.

Semana 06 / **Tema 6** – Movimiento especial: Voltereta.

Semana 07 / **Tema 7** – Movimiento especial: Colgado de los brazos.

Semana 08 / **Tema 8** – Movimiento especial: Empujar y estirar.

Semana 09 / **Tema 9** – Acciones no cíclicas: Muerte y resurrección.

Semana 10-12 / **Tema 10** – Sincronización labial.

6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	30	45	75
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	90	285	375
		120	330	450

7. Horario de la asignatura

[Calendario y horarios 2019-2020](#)



8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

Ejercicio Clase 1	Pose Base (idle) Ciclo de caminar	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega animación idle• 30% entrega animación caminata• 20% otra animación idle• 30% afinar la caminata con estilo• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 2	Ciclo de Saltar	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega animación salto• 20% por cada entrega variante salto hasta 40%• 10% crear animación idle extra• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 3	Ciclo de correr	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega animación correr• 25% por cada entrega variante carrera hasta 50%• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 4	Ciclo de golpear	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega animación golpe• 10% por cada entrega variante golpe hasta 50%• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 5	Ciclo de recibir	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega animación recibir golpe• 20% animación recibir golpe alto• 25% animación recibir golpe bajo• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 6	Ciclo de voltereta	<ul style="list-style-type: none">• 40% entrega animación voltereta• 40% entrega animación voltereta en carrera• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 7	Movimiento colgado de los brazos	<ul style="list-style-type: none">• 20% entrega animación colgado saltando• 20% entrega animación colgado desde suelo• 20% movimiento colgado hacia derecha e izquierda• 20% soltarse y caída a suelo desde colgado• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 8	Ciclo de empujar y estirar	<ul style="list-style-type: none">• 50% entrega animación empujar• 50% entrega animación estirar
Ejercicio Clase 9	Animación de muerte y resurrección	<ul style="list-style-type: none">• 40% entrega animación muerte• 40% entrega animación resurrección• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
		<ul style="list-style-type: none">•



Ejercicio Clase 10	Sincronización facial boca	<ul style="list-style-type: none">• 40% entrega básica de sincronización facial• 40% entrega de sincronización de fonemas• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 11	Sincronización facial ojos	<ul style="list-style-type: none">• 30% entrega básica de sincronización facial ojos• 50% afinar sincronización labial, ojos y nariz• 20 % asistencia, progreso y creatividad.
Ejercicio Clase 12	Crear animación en blender sincronizando ciclos	<ul style="list-style-type: none">• 40% entrega de animación• 40% afinar animación y enlaces entre ciclos• 20 % asistencia, progreso y creatividad.

9. Bibliografía básica operativa.

- Richard E. Williams (2009). **The Animator's Survival Kit**. Faber & Faber. ISBN-13: 978-0571238347
- John Halas (2009). **Timing for Animation**. Focal Press. ISBN-13: 978-0240521602

10. Observaciones

No hay observaciones a destacar.