



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

ASIGNATURA: ANIMACIÓN 3D

TITULACIÓN: GRADO CINE

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	6
BIBLIOGRAFÍA	7

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	Cine		
Asignatura	ANIMACIÓN 3D	Código	F2C1G01035
Materia			
Módulo			
Carácter	Optativa		
Curso	Grado en Cine		
Semestre	6		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Español		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Txetxu de la Portilla de la Nuez
Correo electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	692157882
Tutorías	Lunes 16:00 o Viernes 17:00

RESUMEN

Los objetivos son obtener un conocimiento general del 3D y en particular de la herramienta Cinema 4D, una de las líderes del mercado.

Los resultados de aprendizajes son:

- Vincular y reconocer los elementos visuales y sonoros que se asocian a las técnicas asimiladas para la elaboración de creaciones cinematográficas.
 - Utilizar los equipos y programas técnicos propios de la industria cinematográfica en sus diferentes etapas
 - Definir las fases y métodos que intervienen en la gestión y dirección de las empresas cinematográficas.
 - Entender y dominar los tecnicismos propios de la profesión cinematográfica y ser capaz de utilizarlos en la elaboración de todas las fases de una creación cinematográfica.
-

REQUISITOS PREVIOS

No hay requisitos previos para cursar la asignatura ya que empezaremos la materia desde cero.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG7 - Manejar la lengua inglesa (con un nivel B2 según los criterios establecidos por el MCER), de forma oral y escrita en general, y su adaptación profesional al sector cinematográfico.

CG1 - Comprender la narrativa cinematográfica atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes

CG2 - Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas

CG3 - Capacidad para expresar y relacionar ideas mediante el lenguaje cinematográfico.

CG5 - Desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas cinematográficas

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

ESPECÍFICAS

CE4 - Emplear los métodos y procedimientos técnicos para la creación de imágenes cinematográficas.

CE5 - Administrar métodos y procesos de producción, registro y divulgación de la creación sonora en el ámbito cinematográfico

CE6 - Conocer la terminología propia del cine, así como las normas y conceptos del lenguaje audiovisual

CE7 - Realizar la recopilación y el inventariado de los materiales sonoros y visuales teniendo en cuenta las técnicas narrativas y tecnológicas básicas para la construcción, estructuración y finalización de una producción audiovisual

CE8 - Capacidad y habilidad para utilizar los programas y equipos técnicos empleados en la dirección y la producción cinematográficas

CE15 - Demostrar capacidad para incorporarse y adaptarse al sector cinematográfico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizajes son:

- Vincular y reconocer los elementos visuales y sonoros que se asocian a las técnicas asimiladas para la elaboración de creaciones cinematográficas.
- Utilizar los equipos y programas técnicos propios de la industria cinematográfica en sus diferentes etapas
- Definir las fases y métodos que intervienen en la gestión y dirección de las empresas cinematográficas.
- Entender y dominar los tecnicismos propios de la profesión cinematográfica y ser capaz de utilizarlos en la elaboración de todas las fases de una creación cinematográfica.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

ANIMACIÓN 3D

Fundamentos del modelado y la animación en 3D

Modelado 3D avanzado

Preparación para la animación 3D

Fundamentos de animación de personajes

Efectos especiales

Equipos de efectos digitales

Técnicas

METODOLOGÍAS

Método expositivo. Lección magistral

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

Aprendizaje basado en la experiencia

Aprendizaje basado en cooperación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase teórica	90	100
Proyectos y trabajos	72	100
Tutoría	18	100
Trabajo autónomo del alumno	270	0

SISTEMA DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación activa	5	5
Realización de trabajos y prácticas	45	45
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50	50

Criterios de evaluación

- Convocatoria ordinaria

La convocatoria ordinaria constará de un examen teórico-práctico, el cual tendrá preguntas generales sobre el 3D (teoría del 3D, vocabulario, prácticas profesionales) y sobre el programa Cinema 4D (Interfaz, herramientas y flujo de trabajo).

Como trabajo final de la asignatura se realizará un proyecto en clase para ser evaluado, donde el alumno tendrá que demostrar los conocimientos adquiridos durante el curso. Al ser tan denso el programa y la asignatura, los alumnos podrán pedir ayuda al profesor mientras trabajan en sus respectivos proyectos.

El trabajo tendrá el formato vigente en la universidad para entregar trabajos.

- Convocatoria extraordinaria

La convocatoria extraordinaria constará de un examen teórico muy parecido al de la convocatoria ordinaria, y una prueba práctica en la cual el alumno tendrá un tiempo limitado para crear una escena en 3D de principio a fin.

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

Si un alumno suspende una de las partes en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso académico, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.
- Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles

BIBLIOGRAFÍA

- **PDFs**
Maxon Cinema 4D R18 Studio: A Tutorial Approach
Cinema 4D: The Artist's Project SourceBook
Cinema 4D Cookbook
- **Video Tutoriales**
<https://greyscalegorilla.com/tutorials/#all>

<https://www.creativebloq.com/how-to/cinema-4d-tutorials-47-projects-to-up-your-3d-skills>
- **Recursos web**
<https://help.maxon.net/#1000>
<https://www.c4dcafe.com/ipb/>

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. **La asistencia a clase** es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. **Las clases comienzan y terminan** a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. **Está prohibido** comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. **Está terminantemente prohibido** hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. **Honestidad académica**. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. **Integridad Académica**. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. **Faltas de ortografía**. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.