



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**ANIMACIÓN 3D**

**GRADO EN CINE**

**CURSO ACADÉMICO 2021-2022**

# ÍNDICE

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO .....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	3
COMPETENCIAS .....	3
RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA .....	5
ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA.....	5
(MEMORIA VERIFICADA) .....	6
METODOLOGÍA.....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS .....	6
EVALUACIÓN.....	6
ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL .....	10
METODOLOGÍA	
.....	10
ACTIVIDADES FORMATIVAS	
.....	10
EVALUACIÓN	
.....	11
BIBLIOGRAFÍA	
.....	14

## RESUMEN

---

<b>Centro</b>	Facultad de Comunicación		
<b>Titulación</b>	CINE		
<b>Asignatura</b>	ANIMACIÓN 3D	<b>Código</b>	F2C1G01035
<b>Materia</b>			
<b>Carácter</b>			
<b>Curso</b>	4º		
<b>Semestre</b>	Primero		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2021-2022		

## DATOS DEL PROFESORADO

---

<b>Responsable de Asignatura</b>	Txetxu de la Portilla de la Nuez
<b>Correo electrónico</b>	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
<b>Teléfono</b>	828.019.019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

## REQUISITOS PREVIOS

---

No se necesitan requisitos previos para cursar esta asignatura.

## COMPETENCIAS

---

### 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

**Competencias 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

**Competencias 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

---

- 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

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

#### TEMA 1 – Introducción al 3D

- 1.1 – Entender el interfaz
- 1.2 – Conceptos básicos del 3D
- 1.3 – Historia del desarrollo del 3D

#### TEMA 2 - Modelado

- 2.1- Modelado con Primitivas
- 2.2- Box Modelling
- 2.3- NURBS
- 2.4 - Topología

#### TEMA 3 - Texturas

- 3.1- Mapas UV
- 3.2- Creación de Texturas

#### TEMA 4 - Animación

- 4.1 – Introducción a la Animación
- 4.2 – Keyframes y Keyframe Interpolation

#### TEMA 5 – Iluminación y Render

- 5.1 – Técnicas de Iluminación
- 5.2 – Creación de Cámaras
- 5.3 – Render de escena

### **ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA**

**(MEMORIA VERIFICADA)****METODOLOGÍA**

**Método expositivo. Lección magistral**

**Resolución de problemas**

**Metodología por proyectos**

**Tutoría presencial (individual y/o grupal)**

**Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación**

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clase teórica	30
Proyectos y trabajos	24
Tutoría	6
Trabajo autónomo del alumno	90

*"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."*

**EVALUACIÓN****Criterios de evaluación**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
<b>Asistencia y participación activa</b>	<b>5%</b>
<b>Realización de trabajos y prácticas</b>	<b>45%</b>
<b>Pruebas de evaluación teórico-prácticas</b>	<b>50%</b>

**Sistemas de evaluación**

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

### Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura el alumno deberá realizar un examen teórico práctico y un trabajo final de la asignatura, así como asistir por lo menos al 75% de las sesiones de esta asignatura y participar activamente en el trabajo diario del aula.

**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.**

Todos los trabajos presentados durante el curso académico deben seguir el formato de presentación de trabajos aprobado por la universidad.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes**

**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.**

Todos los trabajos entregados por el alumno deben seguir el formato de presentación de trabajos vigente en la universidad.

### Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final es necesario que el alumno haya aprobado cada una de las partes de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos (examen, trabajos y asistencia).

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

- (a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 50% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 45% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspense del trabajo;
- Suspense de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, 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.

## METODOLOGÍA

---

**Método expositivo. Lección magistral**

**Resolución de problemas**

**Metodología por proyectos**

**Tutoría presencial (individual y/o grupal)**

**Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación**

### **Desarrollo de la asignatura:**

La asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.

Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “Microsoft Teams”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

---

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clase teórica	30
Proyectos y trabajos	24
Tutoría telemática	6
Trabajo autónomo del alumno	90

## EVALUACIÓN

---

### Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
Asistencia y participación activa	5%
Realización de trabajos y prácticas	45%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50%

### Evaluación:

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, ...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.

Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente. Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.

### Tutorías:

Las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de “Clases on line” se permite elegir entre las opciones “clase”, “tutoría individual” o “tutoría grupal”. Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

### Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

### **Sistemas de evaluación**

- **Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura el alumno deberá realizar un examen teórico práctico y un trabajo final de la asignatura, así como asistir por lo menos al 75% de las sesiones de esta asignatura y participar activamente en el trabajo diario del aula.

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.

Todos los trabajos presentados durante el curso académico deben seguir el formato de presentación de trabajos aprobado por la universidad.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes**

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.

Todos los trabajos entregados por el alumno deben seguir el formato de presentación de trabajos vigente en la universidad.

### **Criterios de calificación**

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final es necesario que el alumno haya aprobado cada una de las partes de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos (examen, trabajos y asistencia).

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

- (a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 60% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 30% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspense del trabajo;
- Suspense de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, 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.