



Animación 2D y 3D /  
2D y 3D Animation

Grado en Diseño digital y  
multimedia  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Animación 2D y 3D / 2D y 3D Animation

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso académico:** 2024-25

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Pedro Juan Sánchez Bermejo

### 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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer y aplicar los principios de la animación digital de personajes y otros elementos en 2D y 3D.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Dominar las herramientas y técnicas que se utilizan en los procesos de diseño y animación 2D y 3D y los protocolos de renderización y exportación de la animación

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Planificación y generación de movimientos en las imágenes, objetos o gráficos diseñados en dos y tres dimensiones mediante software especializado. Renderización o exportación de la animación gráfica.

*Planning and generating movement in images, objects or graphics designed in two or three dimensions by means of specialised software. Rendering or exporting of graphic animations.*

### 2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### **Introducción a la animación**

1. Qué es la animación y sus aplicaciones en la sociedad actual.
2. Principios y técnicas de animación.
3. Animación 2D tradicional.
4. Referencias de animación.

#### **2. Animación básica en 2D**

5. Introducción a Animate.
6. UI. User Interface. El entorno de trabajo.
7. Paneles: Gestión y organización.
8. Escenario: Desplazamiento. Escala. Escenas. Reglas y guías. Cuadrícula.
9. Herramientas: Descripción y configuración.
10. Línea del tiempo: Descripción y visualización.
11. Configuración Panel de preferencias.
12. Administración de archivos y documentos. Proyectos.
13. Generar y publicar películas.

#### **3. Creación en Animate**

14. Diseño mediante formas primitivas.
15. Mezclador de colores.

16. Deformadores y mezcladores.
17. Alineación y transformación.
18. Dibujando por capas.
19. Fotogramas.
20. La técnica del recorte.
21. Pinceles.
22. Degradados.
23. Trazados de Bitmaps.
24. Texturas.
25. Uso de la herramienta Pluma.

#### 4. Animación 2D básica

26. Fotogramas y línea de tiempo.
27. Tipos de interpolación: Forma, clásica, movimiento.
28. Aceleración animaciones personalizada.
29. Sombreado de animación.
30. Técnicas de movimiento.

#### 5. Rigging 2D

31. Construcción del Esqueleto.
32. Mallas de deformación: Imitando el 3D.

#### 6. Animación 2D avanzada

33. Ciclos de animación y personajes: Andar, correr, saltar...
34. Pathconstrain
35. Máscaras
36. Cámaras

#### 7. Aproximación a la animación 3D

37. Conceptos preliminares de animación 3D
38. Las leyes fundamentales de la animación 3D
39. El modelado para animación.
40. Composición y componentes de la escena.
41. Animación directa y animación por interpolación.
42. Animar desde la geometría.
43. Animar con modificadores paramétricos.

### 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 (AD-1): *Creación de una animación 2D con Adobe Animate* (50% evaluación actividades dirigidas)

Ejercicio práctico que consiste en la creación de una animación multiplano 2D.

Actividad Dirigida 2 (AD-2): *Animación 3D de un personaje sencillo*. (50% evaluación actividades dirigidas)

Ejercicio práctico que consiste en la animación de un personaje 3D utilizando un rig con huesos.

Sistemas de evaluación en porcentajes:

- Asistencia y participación en clase: 10%
- Actividades académicas dirigidas: 30%
- Prueba parcial: 10%

- Prueba final: 50%

*La prueba Parcial y la actividad dirigida AD-1, consistirán en un ejercicio de Dibujo y animación 2D con Adobe Animate. La actividad AD-2 y la prueba Final consistirán en un ejercicio de Animación 3D con Autodesk Maya.*

*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

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

## 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
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%

Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

### 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

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### 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

- Blair, P. (2019) *Cartooning: Animation 1 with Preston Blair*. Walter Foster Publishing
- Hallas, J. (2009) *Timing for Animation*. Focal Press.
- Hans Christian, A. (2010). *Eadweard Muybridge: the human and animal locomotion photographs*. Taschen.
- Williams, R. (2002). *Animator's survival kit*. Faber & Faber

#### Bibliografía recomendada

- Whitaker, H., Halas, J. (2007). *Animación: tiempos e interacciones*. Madrid. Escuela de cine y video.
- Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The illusion of life*. Disney Edition

Filmografía / Videografía

- <https://www.pinterest.ie/characterdesigh/boards/>
- <https://www.cartoonbrew.com>
- <https://www.annecy.org>
- <http://www.3dwire.es>
- <http://www.polygonblog.com>
- <http://es.esotericsoftware.com/>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Dr. D. Pedro Juan Sánchez Bermejo
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctor en Doctor en Bellas Artes-Escultura. Licenciado en Bellas Artes
Correo electrónico	psanchezb@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctor en Doctor en Bellas Artes.(Escultura) por la Universidad Complutense de Madrid. Máster Prof. Animación 3D con Maya Licenciado en Diseño, por la misma Universidad.</p> <p>Especialista en producción audiovisual con Autodesk Maya, su experiencia profesional se ha desarrollado como fotógrafo profesional y diseñador gráfico. También ha sido coordinador y diseñador editorial y Project Leader en Netjuice Consulting, desarrollando líneas de diseño y guías de estilo y Editor ejecutivo multimedia en el Grupo Santillana de educación. Ha trabajado para numerosas empresas de diferentes ámbitos como Repsol-YPF u Oxford University Press.</p> <p>Ha sido profesor de diferentes disciplinas en diferentes centros de formación y universidades, y actualmente compagina su labor docente con su trabajo como freelance de Diseño, 3D y multimedia, siendo experto en usabilidad, gestión y producción de proyectos digitales, escultor y animador digital.</p>