## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Materia:** | DISEÑO PARA LA ANIMACIÓN Y LA SIMULACIÓN | | |
| **Identificador:** | 33513 | | |
| **Titulación:** | GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020 | | |
| **Módulo:** | DESARROLLO CURRICULAR | | |
| **Tipo:** | OBLIGATORIA | | |
| **Curso:** | 2 | **Periodo lectivo:** | |
| **Créditos:** | 6 | **Horas totales:** | 150 |
| **Actividades Presenciales:** | 0 | **Trabajo Autónomo:** | 0 |
| **Idioma Principal:** | | **Idioma Secundario:** | |
| **Profesor:** | | **Correo electrónico:** | |

## PRESENTACIÓN:

Las principales técnicas de modelado poligonal para integrar objetos y personajes en escenarios animados por ordenador, animaciones basada en esqueletos,
animación facial, de texturas e iluminación. Técnicas de animación cinemática directa e inversa, técnicas dinámicas directa e inversa y estudios
y aplicaciones de las funciones necesarias para la construcción del movimiento.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

| | | |
|---|---|---|
| **Competencias Generales de la titulación** | G02 | Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño digital. |
| | G05 | Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital. |
| | G06 | Usar la lengua inglesa con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño digital y de las artes aplicadas. |
| **Competencias Específicas de la titulación** | E09 | Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia, a partir del empleo de medios informáticos especializados. |
| **Resultados de Aprendizaje** | R01 | Conocer los principios básicos para la creación de objetos, escenarios y personajes. |
| | R02 | Saber definir esqueletos de personajes y utilizarlos para controlar su movimiento. |
| | R03 | Conocer las técnicas de captura de movimientos. |
| | R04 | Conocer los fundamentos de la cinemática inversa y su aplicación a la animación. |
| | R05 | Conocer las técnicas de animación para elementos especiales. |

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### Contenidos de la materia:

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía recomendada:

### Bibliografía básica:

### Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones