

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

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

## 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:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	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.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	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.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	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:**