



Articulación de personajes
(*Rigging*) / Character
articulation (*Rigging*)

**Grado en Diseño digital y
multimedia**
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Articulación de personajes (Rigging) / Character articulation (Rigging)

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Optativa

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

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.
- Capacidad para construir *riggs* 3D a partir de un modelado.
- Aprender las funciones de un rigger dentro de una producción audiovisual.
- Analizar y resolver los problemas relacionados con las necesidades de un animador.
- Aprender a ser organizado y metódico.
- Desarrollar distintos tipos de Rigs según diversas metodologías.
- Desarrollar un Rig bípedo completo funcional.

1.2. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de crear y desarrollar la movilidad técnica de las articulaciones de personajes.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Definición y creación de las articulaciones que posibilitan el movimiento de un personaje.
Definition and creation of the articulations that allow the movement of a character.

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.

0- Introducción: Modelado para *Rigging*

- Fundamentos básicos de la animación
- 12 Principios de la animación.
- Topología de los modelos 3D.
- Modelar para rigear y animar
- Texturas y materiales que pueden facilitar el Rigging

1- Conceptos Básicos

- Objetos que componen el RIG
- Channel Box, Attribute Editor y Outliner.
- Jerarquía y Nomenclatura
- Deformadores y Deformadores No Lineales
- Transformaciones y Constraints
- Controles, Atributos y Conexiones
- World y Local.

2- Creación de RIGs para objetos inorgánicos

- Diseño y curvas para objetos inorgánicos.
- Creación y uso de *Constraints* en objetos inorgánicos.
- Jerarquías y organización de elementos.
- Riggeado de objetos industriales y/o vehículos.

3- El RIG Corporal

- Mecánicas del cuerpo: animaciones con personajes bípedos, animales y personajes fantásticos.
- El Esqueleto: Joints
- Anatomía humana en movimiento.
- Mecánicas corporales: FK/IK
- El Brazo FK/IK
- Pesado de huesos (manual y numérico).
- Errores comunes en los sistemas de RIG.

3- El RIG Facial

- Mecánicas del cuerpo avanzadas: personalidad, emociones y sentimientos en las animaciones de personajes.
- Metodología para la deformación facial.
- Tipos de deformación:
- Deformación facial con blend shapes
- Deformación facial con joints
- Deformación facial avanzada con curvas.
- Expresiones

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): Articulación de objetos inorgánicos con modificadores, deformadores paramétricos (50% evaluación actividades dirigidas). Ejercicio práctico que consiste en la generación de un rig para un objeto sencillo.
- Actividad Dirigida 2 (AD-2): Rigging de personaje complejo. (50% evaluación actividades dirigidas). Ejercicio práctico de generación de un rig con huesos y parametrización.

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	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

- Ratner, P. (2004). Animación 3D. Madrid. Anaya Multimedia.
- Thomas, F., Johnston, O. (1981). The illusion of life. Disney Edition
- Williams, R. (2002). Animator's survival kit. Faber & Faber.
- V.V.A.A. (2004). Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Flame Tree Publishing.

Bibliografía recomendada

- Whitaker, H., Halas, J. (2007). Animación: tiempos e interacciones. Madrid. Escuela De cine y video.
- Tickoo, S. (2021). Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide. CADCIM Technologies.
- Murdock, Kelly L. (2020). Autodesk Maya 2020 Basics Guide. SDC Publications

Filmografía / Videografía

- <https://www.cartoonbrew.com>
- <https://www.cmstudies.org>
- <https://www.nfb.ca>
- <https://www.annecy.org>
- <http://www.3dwire.es>
- <http://www.polygonblog.com>

Otros recursos:

<https://www.autodesk.mx>
<https://renderman.pixar.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>