



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2015/16 |
| Asignatura (*) | Animación 3D-2 | Código | 616G01033 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Cuarto | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Métodos Matemáticos e de Representación | | | |
| Coordinación | Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es | |
| Profesorado | Seoane Nolasco, Antonio José | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es | |
| Web | www.facebook.com/AnimaComu | | | |
| Descrición xeral | Asignatura na que se aprende tanto a creación e desenrolo de personaxes tridimensionais complexos como a capacidade artística e técnica para a animación de ditos personaxes para a creación de secuencias audiovisuais. | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|--|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A1 | Comunicar mensaxes audiovisuais. |
| A2 | Crear produtos audiovisuais. |
| A3 | Xestionar proxectos audiovisuais. |
| A4 | Investigar e analizala comunicación audiovisual. |
| A5 | Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual. |
| A7 | Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual. |
| A8 | Coñecela tecnoloxía audiovisual. |
| A11 | Coñecelas metodoloxías de investigación e análise. |
| A12 | Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual. |
| B1 | Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo. |
| B3 | Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo) |
| B4 | Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado |
| B5 | Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía |
| B6 | Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma |
| B8 | Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| B9 | Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común |
| C3 | Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida. |

| Resultados da aprendizaxe | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |



| | | | |
|---|-----|----|----|
| Capacidade para crear e animar actores virtuais para a interpretación de papeis en obras audiovisuais | A1 | B1 | C3 |
| | A2 | B3 | |
| | A3 | B4 | |
| | A4 | B5 | |
| | A5 | B6 | |
| | A7 | B8 | |
| | A8 | B9 | |
| | A11 | | |
| | A12 | | |

| Contidos | |
|--|--|
| Temas | Subtemas |
| Deseño de personaxes | <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de personaxes - Deseño de personaxes - Biografía de un personaxe - Representación visual: corpo, cabeza, expresións, mansos. - Carta de color - Preparación de imaxes de referencia |
| Modelado para animación | <ul style="list-style-type: none"> - Anatomía humana - Topoloxía correcta para animación - Modelado de cabeza - Modelado de corpo - Modelado de expresións - Mapeado UV de obxectos orgánicos |
| Preparación de personaxes para animación | <ul style="list-style-type: none"> - Setup - Esqueletos - Rigging - Skinning - Rigging facial - Expresións faciais mediante blendshapes |
| Animación de bípedos | <ul style="list-style-type: none"> - Estudo do movemento humano - Animación do movemento de andar - Corrección e refinamiento de curvas de animación - Animacións secundarias |
| Animación facial e sincronización labial | <ul style="list-style-type: none"> - Animación de blendshapes - Animación de expresións faciais - Sincronización labial con audio |
| Animación non lineal | <ul style="list-style-type: none"> - Manejo no lineal de fragmentos de animación |

| Planificación | | | | |
|------------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C3 | 24 | 24 | 48 |
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C3 | 16 | 80 | 96 |
| Atención personalizada | | 6 | 0 | 6 |



*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------|---|
| Sesión maxistral | Explicación dos fundamentos teóricos de cada tema da asignatura. |
| Traballos tutelados | Explicación da técnica para a realización do traballo tutelado requerido consistente no deseño, creación, modelado, preparación do personaxe para animación (setup) e animación corporal e facial do mesmo. |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------|--|
| Traballos tutelados | Tutorías persoalizadas e de grupo para aclarar conceptos teóricos e axudar a resolver os problemas que teñan lugar durante a realización dos traballos prácticos |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|---------------------|--|---|---------------|
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C3 | Traballo individual consistente no deseño, creación, modelado, preparación do personaxe para animación (setup) e animación corporal e facial do mesmo. O traballo requerirá a entrega de todos os documentos solicitados e deberá cumprir as condicións e criterios esixidos para que o traballo sexa avaliable. Todas as partes do traballo deberán ter un nivel mínimo de calidade, en caso contrario o traballo considerárase como suspenso. O traballo deberá entregarse en CD/DVD o día do exame. | 100 |

Observacións avaliación

Fontes de información



Bibliografía básica

- Antonio Seoane (). <http://www.facebook.com/AnimaComu>.
- Dariush Derakhshani (2010). *Introducing Maya 2011*. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr
- Eric Keller, Todd Palamar, Anthony Honn (2010). *Mastering Autodesk Maya 2011*. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr
- Dariush Derakhshani (2011). *Introducing Autodesk Maya 2012*. John Wiley & Sons Ltd
- Todd Palamar, Eric Keller (2011). *Mastering Autodesk Maya 2012*. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr
- John Lasseter (1987). Principles of traditional animation. applied to 3D computer animation. In *Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (SIGGRAPH '87)*. ACM
- Digital Tutors (2008). *Creating stylized females in Maya*. PL Studios
- Isaac Victor Kerlow (2009). *The Art of 3-D Computer Animation and Imaging*. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 4th Revised
- Alberto Rodríguez Rodríguez (2010). *Proyectos de animación 3D*. Anaya Multimedia
- Richard E. Williams (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber
- Harold Whitaker, John Halas, Tom Sito (2009). *Timing for Animation*. Focal Press
- Digital Tutors (2006). *Character setup in Maya*. PL Studios
- Digital Tutors (2006). *Introduction to Maya animation: walk cycle*. PL Studios
- Digital Tutors (2013). Registro UDC en:
<https://www.digitaltutors.com/11/group/register.php?g=universidaddelacoru%C3%B1a>. Online Digital Tutors
O acceso a Digital Tutors é gratuito para os membros da UDC. O rexistro realízase en:
<https://www.digitaltutors.com/11/group/register.php?g=universidaddelacoru%C3%B1a> Hay 5 postos simultáneos, por tanto os usuarios deben pechar a sesión ó acabar para evitar bloquear o acceso a outros usuarios.



| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none">- Peter Ratner (2009). 3-D Human Modeling and Animation. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 3rd Revised edition- Pepe Valencia, Jeremy Cantor (2004). Inspired 3D Short Film Production. Paraninfo (Fondo)- Michael Ford, Alan Lehman (2002). Inspired 3d Character Setup. Premier Press- Richard Grandy, Premier Press Development, John Hood, Brad Clark (2005). Inspired 3D Advanced Rigging and Deformations. Premier Press- Kyle Clark (2002). Inspired 3D Character Animation. Premier Press- Stephen Stahlberg, Pascal Blanch (2005). D'artiste Character Modelling: Digital Artists Masterclass. Ballistic Publishing- Paul Fedor, et al. (2007). The Face (Creative Essence). Ballistic Publishing- Mark Snoswell (Redactor) (2007). Creative Essence - the Face: Modeling and Texturing [DVD]. Ballistic Publishing- Angie Jones, Jamie Oliff (2006). Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Course Technology PTR- C.Webster (2005). Animation: The Mechanics of Motion. Focal Press- Tony White (1988). The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guptill- Preston Blair (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing- Frank Thomas, Ollie Johnston (1997). The Illusion of Life: Disney Animation. Hyperion- Ed Hooks (2003). Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation. Heinemann Educational Books,U.S.; Edición: Pap/Cdr- Ed Hooks (2011). Acting for Animators. Routledge; Edición: 3- Tony White (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Focal Press- Andy Wyatt (2010). The Complete Digital Animation Course: Principles, Practice, and Techniques: A Practical Guide for Aspiring Animators. Barron's Educational Series- Eric Allen, Kelly L. Murdock, Jared Fong, Adam G. Sidwell (2008). Body Language: Advanced 3D Character Rigging. Sybex- John L. Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs (2009). Action!: Acting Lessons for CG Animators. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Dvdr- Jason Osipa (2010). Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 3rd Revised edition- Mark Simon (2003). Facial Expressions: A Visual Reference for Artists. Watson-Guptill- Digital Tutors (2008). Introduction to animation in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2008). Introduction to rigging in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2008). Modeling next-gen characters in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2008). Animating next-gen characters in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2007). Creating digital humans. PL Studios- Digital Tutors (2008). Animating cartoon characters in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2006). Body mechanics and animation in Maya . PL Studios- Digital Tutors (2006). Facial rigging in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2006). Female android modeling in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2006). Introduction to Maya. PL Studios- Digital Tutors (2007). Cartoon character rigging in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2007). Creating cartoon characters in Maya. PL Studios- Digital Tutors (2006). Facial animation and lip sync in Maya . PL Studios |
|------------------------------------|---|

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Infografía 3D-1/616G01024

Infografía 3D-2/616G01026

Animación 3D-1/616G01032

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Animación 3D-1/616G01032



| Materias que continúan o temario |
|--|
| Efectos especiais na animación/616G01040 |
| Observacións |
| |

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías