



Teaching Guide				
Identifying Data				2016/17
Subject (*)	Animación 3D-1	Code	616G01032	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Fourth	Obligatoria	6
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador	Barneche Naya, Viviana	E-mail	viviana.barneche@udc.es	
Lecturers	Barneche Naya, Viviana Mihura López, M. Rocío	E-mail	viviana.barneche@udc.es rocio.mihura@udc.es	
Web				
General description	<p>Nesta materia introdúcese o alumno nos conceptos e técnicas básicas para a animación de obxectos tridimensionais.</p> <p>Nela, o estudante adquire xunto cos coñecementos teóricos a práctica na animación de obxectos ou personaxes non humanoides utilizando as diferentes técnicas existentes.</p>			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos 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.
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
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
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes	
Learning outcomes	Study programme competences / results



Capacidade para animar os elementos dunha escena 3D utilizando as técnicas fundamentais para a obtención de secuencias de vídeo	A1	B1	C1
	A2	B4	C2
	A4	B6	C3
	A5	B7	C4
	A7	B8	
	A8	B9	
	A11		
	A12		

Contents	
Topic	Sub-topic
Principios básicos de la animación	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la animación: historia - Estudio y análisis de los 12 principios clásicos de animación definidos en los estudios Disney - Análisis y aplicación de los principios clásicos a la animación 3D - Los nuevos principios de la animación
Técnicas y tipos de animación	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos: fotograma, claves, etc. - Tipos de animación: paso a paso, mediante keyframing, captura de movimiento
Animación por claves	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos: curvas, métodos de interpolación, tangentes, etc. - Tipos de curvas: bezier, NURBS, etc. - Grado de las curvas: lineales, cúbicas, etc. - Claves de animación: creación, edición, etc. - Control del tiempo mediante curvas de animación - Limpieza de curvas
Animación mediante deformadores	Animación utilizando deformadores: <ul style="list-style-type: none"> - Deformadores no lineales para animación - Lattice, Cluster
Animación por rutas	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de rutas - Animación utilizando una ruta - Animación utilizando más rutas - Animación de objetos y cámaras mediante rutas: posición, posición y orientación, etc. - Seguimiento de objetos
Animación de cámaras	<ul style="list-style-type: none"> - Colocación y animación de la posición y orientación de cámaras - Animación de los parámetros de las cámaras: focal, profundidad de campo, etc.
Animación mediante cinemática directa	<ul style="list-style-type: none"> - Jerarquías y grupos - Tipos de transformaciones: locales, mundo, objeto. - Animación utilizando jerarquías
Animación mediante cinemática inversa	<ul style="list-style-type: none"> - Joints - Controles de cinemática inversa: manejadores - Cálculo y tipos de soluciones para cinemática inversa: RPSolver, SCSolver, IK completo, etc. - Controles mixtos de FK/IK
Rigging-Skinning	<ul style="list-style-type: none"> - Skinning: smooth e interactive bind. - Controles - Control de pesos e influencias.



Anatomía.	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes - Anatomía artística: osteología; miología; formas exteriores (morfología) - Anatomía en animación: el esqueleto
Canon y proporción	<ul style="list-style-type: none"> - Historia del canon - Canon dentro del crecimiento: la proporcionalidad

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A4 A5 A11 A12 B1	16	0	16
Workshop	A1 A2 A7 A8 B8 C2 C1	16	40	56
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B6 B7 B8 C2	8	68	76
Workbook	A4 A5 B7 B9 C3 C4	0	1	1
Personalized attention		1	0	1

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Explicación dos contidos teóricos de cada tema da asignatura.
Workshop	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) sobre o material entregado pola profesora durante o curso, así como sobre material propio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PL1. Deformadores. Motion Path. Cámaras. - PL2. Práctica básica mediante cinemática directa. - PL3. Práctica básica: cinemática inversa, rigging & skinning. - PL4. Práctica avanzada: rigging & skinning. <p>Os traballos das prácticas do obradoiro serán parte da avaliación do curso.</p>
Supervised projects	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán un traballo tutelado individual (segun o cronograma da materia).</p> <p>Cada alumno deberá realizar un vídeo de animación de polo menos un obxecto 3D así como o ámbito onde se desenvolve a acción, texturizado e iluminado. Animaranse non só o/os obxectos propostos senón tamén as cámaras de cara ao aspecto narrativo da animación proposta. O tempo do vídeo será de 30 segundos como mínimo.</p> <p>Non se pode repetir un mesmo obxecto entre dous alumnos, en caso que se repita a temática deben existir entre os obxectos polo menos tres aspectos claramente diferenciados (no propio modelo, na animación e na texturización).</p>
Workbook	Lectura de artigos de animación complementarios as clases maxistrais.

Personalized attention



Methodologies	Description
Supervised projects Workshop	Tutorías persoalizadas e de grupo para aclarar conceptos teóricos e axudar a resolver os problemas que teñan lugar durante a realización dos traballos prácticos e tutelados. No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia terán a posibilidade de titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B6 B7 B8 C2	Avaliación do traballo individual dun obxecto animado 3D texturizado e iluminado (45), xunto cun portfolio que conterà: concepto, gráficos, primeiras probas e making of do produto (15).	60
Workshop	A1 A2 A7 A8 B8 C2 C1	Avaliación dos exercicios prácticos realizados polos alumnos. PL1 (8); PL2 (8); PL3(10); PL4 (14) Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas, o puntaxe máxima das prácticas é de 3.0 puntos, o mínimo para aprobar esta parte é de 1,5 puntos	40

Assessment comments
Para aprobar o curso na primeira convocatoria é necesario a entrega de TODAS as prácticas (alcanzando 1,5 puntos como mínimo sumando o total das prácticas), o obxecto animado 3D e o portfolio individual. Non se aproba o curso coa soa entrega do obxecto 3D. En caso de suspender o curso na primeira convocatoria, volveranse entregar na segunda convocatoria as prácticas cuxa cualificación sexa menor ao 50%, o obxecto individual 3D xunto co portfolio correspondente. Os criterios e actividades de avaliación para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia será o mesmo que para o resto do alumnado

Sources of information
Basic <ul style="list-style-type: none">- Dariush Derakhshani (2010). Introducing Maya 2011. John Wiley & Sons Ltd- Eric Keller, Todd Palamar, Anthony Honn (2010). Mastering Autodesk Maya 2011. John Wiley & Sons Ltd- Dariush Derakhshani (2011). Introducing Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd- Todd Palamar, Eric Keller (2011). Mastering Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd- 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- Isaac Victor Kerlow (2009). The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. John Wiley & Sons Ltd- Pepe Valencia, Jeremy Cantor (2004). Inspired 3D Short Film Production. Paraninfo (Fondo)- Digital Tutors (2006). Digital Tutors: Introduction to Maya. PL Studios- Digital Tutors (2008). Digital Tutors: Introduction to animation in Maya. PL Studios



Complementary	<ul style="list-style-type: none">- Digital Tutors (2008). Digital Tutors: Introduction to rigging in Maya. PL Studios- Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber- Harold Whitaker, John Halas, Tom Sito (2009). Timming for Animation. Focal Press- Frank Thomas, Ollie Johnston (1997). The Illusion of Life: Disney Animation. Hyperion- Preston Blair (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing- Angie Jones, Jamie Oliff (2006). Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Course Technology PTR- 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- Tony White (1988). The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guption- C.Webster (2005). The Mechanics of Motion . Focal Press- Richard Grandy, Premier Press Development, John Hood, Brad Clark (2005). Inspired 3D Advanced Rigging and Deformations. Premier Press
----------------------	--

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Infografía 3D-1/616G01024

Infografía 3D-2/616G01026

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Posproducción dixital/616G01031

Subjects that continue the syllabus

Animación 3D-2/616G01033

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.