



Guía docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Animación 3D-1	Código	616G01032	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil Matemáticas			
Coordinador/a	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana Mihura López, M. Rocío Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es rocio.mihura@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web				
Descripción general	<p>En esta asignatura se introduce al alumno en los conceptos y técnicas básicas para la animación de objetos tridimensionales.</p> <p>En ella, el estudiante adquiere junto con los conocimientos teóricos la práctica en la animación de objetos o personajes no humanoides utilizando las diferentes técnicas existentes.</p>			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A11	Conocer las metodologías de investigación y análisis.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título



Capacidad para animar personajes no humanos y elementos de una escena 3D utilizando las técnicas fundamentales para la obtención de secuencias de vídeo.	A1	B4	C1
	A2	B5	C2
	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
	A8		
	A11		
	A12		

Contenidos	
Tema	Subtema
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	<ul style="list-style-type: none"> - Deformadores para animación: Lattice, Blendshapes, etc - Animación de deformadores
Animación por rutas	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de rutas - Animación mediante rutas - 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 - Cálculo y tipos de soluciones para cinemática inversa: RPSolver, SCSolver, IK Spline. - Constraints. - Creación de controles
Rigging-Skinning	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un rigging completo - Skinning: smooth e interactive bind. - 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



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A4 A5 A11 A12 B1	16	0	16
Taller	A1 A2 A7 A8 B5 B8 C2 C1	20	40	60
Trabaios tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B6 B8 C2	9	63	72
Lecturas	A4 A5 B7 B9 C4 C3	0	1	1
Atención personalizada		1	0	1

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos)

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Explicación de los contenidos teóricos de cada tema de la asignatura.
Taller	<p>A lo largo del cuatrimestre los alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuales (según el cronograma de la asignatura) sobre el material entregado por la profesora durante el curso, así como sobre material propio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PL1. Deformadores. Motion Path. Cámaras. Animación mediante cinemática directa. - PL2. Animación mediante cinemática inversa. - PL3. Práctica básica: rigging & skinning. - PL4. Práctica avanzada: rigging & skinning. <p>Los traballos de las prácticas del taller serán parte de la evaluación del curso.</p>
Trabaios tutelados	<p>A lo largo del cuatrimestre los alumnos realizarán un traballo tutelado individual (según el cronograma de la asignatura).</p> <p>Cada alumno deberá realizar un vídeo de animación de por lo menos un personaje no humano así como el entorno donde se desarrolla la acción, texturizado e iluminado. Se animarán no solo el/los objetos propuestos sino también las cámaras de cara al aspecto narrativo de la animación propuesta. El tiempo del vídeo será de 30 segundos como mínimo.</p> <p>No se puede repetir un mismo objeto entre dos alumnos, en caso que se repita la temática deben existir entre los objetos por lo menos tres aspectos claramente diferenciados (en el propio modelo, en la animación y en la texturización).</p>
Lecturas	Lectura de artículos de animación complementarios a las clases magistrales.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Trabaios tutelados	Tutorías personalizadas y de grupo para aclarar conceptos teóricos y ayudar a resolver los problemas que tengan lugar durante la realización de los traballos prácticos y tutelados.
Taller	En el caso alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y con dispensa académica (exención de asistencia) tendrán la posibilidad de tutorías de los traballos prácticos y tutelados a través de correo electrónico.

Evaluación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Trabaxos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B6 B8 C2	Evaluación del trabajo individual de un personaje no humano modelado, animado, texturizado e iluminado (45), junto con un portfolio que contendrá: concepto, gráficos, primeiras pruebas y making of del produto (15).	60
Taller	A1 A2 A7 A8 B5 B8 C2 C1	Evaluación de los ejercicios prácticos realizados por los alumnos. PL1 (8); PL2 (8); PL3(10); PL4 (14) Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas, el puntaje máximo de las prácticas es de 4 puntos, el mínimo para aprobar esta parte es de 2 puntos.	40

Observaciónes evaluación

Para aprobar el curso es necesario la entrega de TODAS las prácticas (alcanzando 2 puntos como mínimo sumando el total de las prácticas), el corto de animación y el portfolio individual. No se aprueba con la sola entrega del corto de animación. En caso de suspender el curso en la primera convocatoria, se volverán a entregar en la segunda convocatoria las prácticas cuya calificación sea menor al 50%, el corto de animación junto con el portfolio correspondiente. Los criterios y actividades de evaluación para el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica (exención de asistencia) será el mismo que para el resto del alumnado.

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Dariush Derakhshani (2011). Introducing Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd - Todd Palamar, Eric Keller (2011). Mastering Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd - 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 - 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 - La animación (2013). Andrew Selby. Blume
Complementaria	<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

Recomendaciónes

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



Infografía 3D- 1/616G01024

Infografía 3D- 2/616G01026

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Posproducción digital/616G01031

Asignaturas que continúan el temario

Animación 3D-2/616G01033

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías