



Guía Docente			
Datos Identificativos			2020/21
Asignatura (*)	Animación 2	Código	616G02019
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos		
Descriptores			
Ciclo	Período	Curso	Tipo
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria
Idioma	CastelánGalego		
Modalidade docente	Híbrida		
Prerrequisitos			
Departamento	Enxeñaría Civil		
Coordinación	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es angel.farina@udc.es
Web	https://anxitutoriales.blogspot.com/		
Descripción xeral	Desenvolvemento de modelos orgánicos para a súa animación: creación de esqueletos e controis avanzados, aplicación de constrinximentos, utilización de solucións combinadas de cinemática directa e inversa e vinculación adecuada da xeometría do modelo 3D ao esqueleto.		
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Solución de problemas</p> <p>-Metodoloxías docentes que se modifican. -Proba mixta (Realizarse de maneira non presencial) -Proba práctica (Realizarse de maneira non presencial) -Taller (Realizarse de maneira non presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais, a proba mixta e a proba práctica segundo o calendario e os horarios establecidos. Tamén se utilizará para as tutorías individuais e en grupo previa solicitud por parte do alumnado. - Moodle: Plataforma para a reserva de tutorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novedades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistrais gravadas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. - Blogue: Sitio web destinado para a consulta dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas.</p> <p>4. Modificacións na evaluación Non se realizan cambios</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios</p>		

Competencias do título	
Código	Competencias do título



A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A15	CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.
B1	CB1 - Que os estudiantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguarda do seu campo de estudio
B2	CB2 - 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
B3	CB3 - 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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumplirlos.

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe

Competencias do título

Entender o "pipeline" (proceso de trabajo e convención da nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional do 3D aplicado ao cinema, a Tv, a publicidade e os videoxogos.	A7 A10	B1 B3	C1 C4
		B4	C6
		B5	C8
		B6	C9
		B9	
		B10	
		B12	
		B13	
Creación de esqueletos e sistemas de controis avanzados para animar modelos orgánicos 3D	A7 A15	B2 B5	C3 C7
		B6	
		B7	
		B8	
		B11	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	Introdución. Contexto e aplicacóns. Estrutura do departamento de rigging, roupa e pelo nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a creación de assets animados.
Rigging corporal	Sistema de Skin. Sistema de Control. Sistema IK- FK. Sistema muscular. Blend Shapes. Skinning.
Rigging pelo e roupa	Sistema addons. Grooming.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A10 B1 B2 B4 B5 B10 C1 C4 C6 C7 C9	12	18	30
Solución de problemas	A7 A15 B2 B3 B7 B10 B11 C7 C4	12	18	30
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	20	30	50
Proba mixta	B1 B2 B3 C1 C9	1	0	1
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	2	0	2
Portafolios do alumno	A10 A15 B6 B4 B2 B1 B13 B12 B11 B9 B8 B7 C3 C7 C9	0	35	35
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un "workflow" de traballo.



Solución de problemas	Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.
Obradoiro	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Solución de problemas Obradoiro	A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obligatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicarase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia. Ademais, as tutorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos. ----- O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDIO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/2012). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na ?Atención personalizada? descrita para os ?Talleres?, a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	Exame práctico	20
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	Exercicios prácticos	40
Proba mixta	B1 B2 B3 C1 C9	Exame teórico	20
Portafolios do alumno	A10 A15 B6 B4 B2 B1 B13 B12 B11 B9 B8 B7 C3 C7 C9	Traballo práctico	20

Observacións avaliación



A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (20%), un traballo final (20%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliação que se desenvolverán en cada proba notifíquense previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadri mestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigación de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para garantir o aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obligación de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Richard E. Williams (2009). <i>The Animator's Survival Kit</i>. London : Faber and Faber,- Miyazaki, Hayao (2014). <i>Starting point : 1979-1996</i>. San Francisco, CA. : VIZ Media- Miyazaki, Hayao (2014). <i>Turning point : 1997-2008</i>. San Francisco, CA. : VIZ Media- Ollie Johnston , Frank Thomas (1997). <i>Illusion Of Life: Disney Animation</i>. New York : Disney Editions- Zarins, Uldis (2017). <i>Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form</i>. Boston : Exonicus LLC, 2017
Bibliografía complementaria	CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384 Blacksad : integral Signatura: L-C-390 Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393 El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388 Pyongyang Signatura: L-C-292 Guía del mal padre Signatura: L-C-394 Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385 Crónicas birmanas Signatura: L-C-386 Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387 Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389 Inspector Moroni Signatura: L-C-391 Shenzhen Signatura: L-C-397 Mauss Signatura: L-C-213 Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelaxe 2/616G02016
Debuxo Anatómico/616G02012
Modelaxe 1/616G02015
Animación 1/616G02018

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Proxecto de Animación/616G02021

Materias que continúan o temario

Rigging Facial/616G02025
Efectos Especiais en Animación/616G02026
Animación de Personaxes/616G02020



Observación

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumplir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":
A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia;
1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático;
1.2. Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de imprimilos;
1.3. De se realizar en papel; Non se empregarán plásticos.
Realizaranse impresións a dobre cara. Evitarse a impresión de borradores.
2. Débese facer un uso sostenible dos recursos; e prevención de impactos negativos;
sobre o medio natural;
3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade; nos comportamentos persoais e profesionais;
4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria; deberase incorporar a perspectiva xénero; nesta materia; (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores ambos os sexos; pro piciarase intervención en clase; alumnos e alumnas?).
5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos; actitudes sexistas; e influirse na contorna para modificalos; e fomentar valores de respecto e igualdade.
6. Deberanse detectar situacions de discriminación por razón de xénero; proporse acciones e medidas para corrixilas; 7. Facilitarase a plena integración do alumnado; que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades; un acceso axeitado; igualitario; e proveitoso á vida universitaria.

(*)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