



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Animación 2 | Código | 616G02019 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Civil | | | |
| Coordinación | Fariña Lamosa, Ángel José | Correo electrónico | angel.farina@udc.es | |
| Profesorado | Fariña Lamosa, Ángel José | Correo electrónico | angel.farina@udc.es | |
| Web | https://anxotutoriales.blogspot.com/ | | | |
| Descrición 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 titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de titorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novidades; 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 avaliación 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 estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo 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 vanguardia do seu campo de estudo |
| 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 cumprilos. |

Resultados da aprendizaxe

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



| | | | |
|--|-----------|---|----------------------------|
| Entender o " pipeline" (proceso de traballo 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 B4 B5 B6 B9 B10 B12 B13 | C1 C4 C6 C8 C9 |
| Creación de esqueletos e sistemas de controis avanzados para animar modelos orgánicos 3D | A7 A15 | B2 B5 B6 B7 B8 B11 | C3 C7 |

| Contidos | |
|----------------------|--|
| Temas | Subtemas |
| Introducción | Introdución. Contexto e aplicacións. 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 IK-FK spline. Bind Skin. |
| Rigging pelo e roupa | Sistema addons. Automatismos. |
| Rigging facial | Conceptos básicos. Máscara de control. Sistema IKhandle simple. Configuración Blend Shapes. |

| 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 | 13 | 13 | 26 |
| Solución de problemas | A7 A15 B2 B3 B7 B10 B11 C4 C7 | 13 | 19.5 | 32.5 |
| Obradoiro | A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9 | 22 | 33 | 55 |
| Proba mixta | B1 B2 B3 C1 C9 | 0.5 | 0 | 0.5 |
| Proba práctica | A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9 | 1.5 | 0 | 1.5 |
| Portafolios do alumno | A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9 | 0 | 33.5 | 33.5 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

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

| Metodoloxías | |
|--------------|------------|
| Metodoloxías | Descrición |
| | |



| | |
|-----------------------|---|
| 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 | Descrición |
|------------------------------------|---|
| Solución de problemas Obradoiro | <p>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.</p> <p>Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia.</p> <p>Ademais, as titorías 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.</p> <p>-----</p> <p>O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). 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.</p> |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descrición | 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 | 10 |
| Portafolios do alumno | A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9 | Traballo práctico | 30 |

Observacións avaliación



A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis 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 avaliábeis 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 obrigaón 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). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber, - Miyazaki, Hayao (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA. : VIZ Media - Miyazaki, Hayao (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA. : VIZ Media - Ollie Johnston , Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions - Zarins, Uldis (2017). Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form. Boston : Exonius LLC, 2017 |
| Bibliografía complementaria | <p>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</p> |

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



Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

1. Entregarase 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 imprimirlos;

1.3. Deberase realizar en papel; Non se empregarán plásticos;

Realizaranse impresións a dobre cara; Empregarase papel reciclado;

Evitarase a impresión de borradores;

2. Débese facer un uso sostible 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 de xénero nesta materia;

(usarase o linguaxe non sexista; utilizarase bibliografía de autores e/ou de ambos sexos; pro

ducirase a intervención en clase de alumnos e/ou alumnas?);

5. Traballarase para identificar e/ou modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na

contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade;

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas;

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais,

psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado e igualitario;

8. Deberase promover un ambiente de aprendizaxe proveitoso e de 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