



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Animación 3D-1 | Código | 616G01032 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Cuarto | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Civil Matemáticas | | | |
| Coordinación | Barneche Naya, Viviana | Correo electrónico | viviana.barneche@udc.es | |
| Profesorado | Barneche Naya, Viviana Lourido Rivas, Marcos | Correo electrónico | viviana.barneche@udc.es m.lourido@udc.es | |
| Web | http://moodle.udc.es | | | |
| Descrición xeral | Nesta materia introdúcese o alumno nos conceptos e técnicas básicas para a animación de obxectos tridimensionais. Nela, o estudante adquire xunto cos coñecementos teóricos a práctica na animación de obxectos ou personaxes non humanoides utilizando as diferentes técnicas existentes. | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|---|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| A1 | Comunicar mensaxes audiovisuais. |
| A2 | Crear produtos audiovisuais. |
| A4 | Investigar e analizar a comunicación audiovisual. |
| A5 | Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual. |
| A7 | Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual. |
| A8 | Coñecer a tecnoloxía audiovisual. |
| A11 | Coñecer as metodoloxías de investigación e análise. |
| A12 | Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual. |
| 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. |
| 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. |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|-----|----|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | | | Competencias / Resultados do título |
| Aprender e empregar os principios básicos teóricos da animación e as ferramentas dixitais para animar. | A1 | B8 | C1 |
| | A2 | | C2 |
| | A4 | | C3 |
| | A5 | | C4 |
| | A7 | | |
| | A8 | | |
| | A11 | | |
| | A12 | | |



| | | | |
|--|-----------------|----|----------|
| Aprender sobre a morfoloxía e a anatomía do personaxe. | A2 A7 A11 | B8 | C2 C4 |
|--|-----------------|----|----------|

| Contidos | |
|---|--|
| Temas | Subtemas |
| Principios básicos da animación | <ul style="list-style-type: none"> - Introducción á animación - Estudo e análise dos 12 principios clásicos de animación. - Análises e aplicación dos principios clásicos á animación 3D |
| Técnicas e tipos de animación | <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de animación: animación tradicional, animación 2D, stop-motion, motion graphics, animación 3D/ CGI - Técnicas: mediante keyframing, traxectorias, mocap |
| Animación mediante cinemática directa e inversa | <ul style="list-style-type: none"> - Xerarquías e grupos - Tipos de transformacións - Constraints. - Creación de controis - Joints - Cálculo e tipos de solucións para cinemática inversa |
| Rigging-Skinning | <ul style="list-style-type: none"> - Creación dun rigging completo - Skinning: pesos e influencias |
| Deseño de personaxes | <ul style="list-style-type: none"> - Introducción - Anatomía artística: osteoloxía; mioloxía; morfoloxía - Anatomía en animación: o esqueleto - Canon e proporción: Historia do canon - Canon dentro do crecemento: a proporcionalidade |

| Planificación | | | | |
|------------------------|---------------------------|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A4 A5 A7 A8 A11 C3 C4 | 24 | 0 | 24 |
| Obradoiro | A1 A2 A7 A8 B8 C1 C2 | 24 | 24 | 48 |
| Traballos tutelados | A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 | 0 | 76 | 76 |
| Atención personalizada | | 2 | 0 | 2 |

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

| Metodoloxías | |
|---------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral | As sesións maxistrais inclúen a presentación dos contidos teóricos de cada tema da materia, así como a explicación do funcionamento do programa informático utilizado na mesma. |
| Obradoiro | Nestas clases, os estudantes realizarán unha serie de exercicios prácticos relacionados cos contidos teóricos expostos utilizando ferramentas informáticas, baixo a supervisión da profesora. |
| Traballos tutelados | Ao longo do cuadrimestre, o alumnado realizará un traballo tutelado individual no que aplicará todos os coñecementos adquiridos durante o curso. |



Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|----------------------------------|---|
| Traballos tutelados Obradoiro | <p>Tutorías personalizadas híbridas (presencial/online) para aclarar conceptos teóricos e axudar a resolver os problemas que teñan lugar durante a realización dos traballos prácticos e tutelados.</p> <p>No caso das titorías telepresenciales utilizarase Teams e correo electrónico para titorías específicas; e o foro de Moodle para dúbidas xerais.</p> <p>No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e con dispensa académica (exención de asistencia) terán a posibilidade de titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.</p> |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|---------------------|---------------------------|--|---------------|
| Traballos tutelados | A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 | Avaliación do traballo individual. | 60 |
| Obradoiro | A1 A2 A7 A8 B8 C1 C2 | Avaliación dos exercicios prácticos e dunha serie de cuestionarios relacionados cos contidos teóricos expostos. Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas. | 40 |

Observacións avaliación

| |
|---|
| <p>As prácticas entregaranse a través da plataforma Moodle segundo o cronograma da materia. Para aprobar a materia na PRIMEIRA CONVOCATORIA: entregarase o traballo tutelado a través da plataforma Moodle segundo os requirimentos indicados pola profesora. Para aprobar a materia é necesario que as prácticas realizadas durante o curso alcanzasen unha cualificación superior ao 50%; e que o traballo tutelado obteña unha cualificación superior ao 50%. Para aprobar a materia na SEGUNDA CONVOCATORIA: entregaranse as prácticas cuxa cualificación durante o cuadrimestre fosen menor ao 50% e o traballo tutelado a través da plataforma Moodle segundo os requirimentos indicados pola profesora. Os criterios e actividades de avaliación para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica (exención de asistencia) será o mesmo que para o resto do alumnado. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.</p> |
|---|

Fontes de información

| | |
|----------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none">- Isaac Victor Kerlow (2009). The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. John Wiley & Sons Ltd- Frank Thomas & Ollie Johnston (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. Hyperion- Richard Williams (2012). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber and Faber- John Halas & Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. CRC Press- Kenny Roy (2014). Finish Your Film! Tips and Tricks for Making an Animated Short in Maya. Routledge- Cheryl Briggs (2021). An essential introduction to Maya character rigging. CRC |
|----------------------------|--|



| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none">- Pepe Valencia & Jeremy Cantor (2004). Inspired 3D Short Film Production. Paraninfo (Fondo)- Jaume Durán Castells (2008). Guía para ver y analizar: Toy Story. John Lasseter (1995). Naullibres- Angie Jones, Jamie Oliff (2006). Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Course Technology PTR- Andrew Selby (2013). La animación. Blume- Chris Webster (2005). The Mechanics of Motion . Focal Press- 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- Lee Montgomery (2012). Tradigital Maya: A CG Animator's Guide to Applying the Classical Principles of Animation. Routledge- 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 |
|------------------------------------|--|

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Infografía 3D-1/616G01024

Infografía 3D-2/616G01026

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Posproducción dixital/616G01031

Materias que continúan o temario

Animación 3D-2/616G01033

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