



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | 2024/25 |
|---------------------|---|--------|---------------------|---------|
| Subject (*) | Character Animation | Code | 616G02020 | |
| Study programme | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptors | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits |
| Graduate | 2nd four-month period | Second | Obligatory | 6 |
| Language | SpanishGalician | | | |
| Teaching method | Face-to-face | | | |
| Prerequisites | | | | |
| Department | Enxeñaría Civil | | | |
| Coordinador | Fariña Lamosa, Ángel José | E-mail | angel.farina@udc.es | |
| Lecturers | Fariña Lamosa, Ángel José | E-mail | angel.farina@udc.es | |
| Web | https://anxotutoriales.blogspot.com/ | | | |
| General description | Animación de personaxes. Mecánica corporal. Introducción ó acting, ás expresións faciais e a animación para layout. | | | |

Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| 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 vangarda 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 - Adequate oral and written expression in the official languages. |
| C3 | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning. |
| C4 | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective. |
| C6 | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines. |
| C7 | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development. |
| C8 | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society. |
| C9 | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them. |

| Learning outcomes | | | |
|---|---------------------------------------|---|----------------------------|
| Learning outcomes | Study programme competences / results | | |
| Entender o " pipeline" (proceso de traballo e a convención da nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional da animación 3D aplicado ao cine de animación, a Tv, a publicidade e os videoxogos. | A7 A10 | B1 B3 B4 B5 B6 B9 B10 B12 B13 | C1 C4 C6 C8 C9 |
| Aplicar todos os conceptos básicos da animación para conseguir unha mecánica corporal e acting cribles co obxectivo de comunicar unha idea ou acción concreta. | A15 | B1 B2 B7 B8 B9 B11 B12 B13 | C3 C7 |

| Contents | |
|--------------------------------|--|
| Topic | Sub-topic |
| Introdución | Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura do departamento de animación nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a creación de assets animados. |
| Animación corporal (Mecánicas) | O spacing e o timing nas mecánicas básicas. A silueta. Ciclos de animación. |
| Animación avanzada | A posta en escena. Appeal. Solidez. Estilos de animación. |
| Introdución ao acting | A mirada. Expresións básicas. A psicoloxía do personaxe. A comunicación corporal. |
| Animación para layout | Introducción ao set up, workflow e animación de escena de layout |

| Planning | | | | |
|--------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Guest lecture / keynote speech | A7 A10 B1 B2 B4 B5 B10 C1 C4 C6 C7 C9 | 13 | 13 | 26 |
| Problem solving | A7 A15 B2 B3 B7 B10 B11 C4 C7 | 13 | 19.5 | 32.5 |



| | | | | |
|---------------------------------|---|-----|------|------|
| Workshop | A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9 | 22 | 33 | 55 |
| Mixed objective/subjective test | B1 B2 B3 C1 C9 | 0.5 | 0 | 0.5 |
| Practical test: | A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9 | 1.5 | 0 | 1.5 |
| Student portfolio | A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9 | 0 | 33.5 | 33.5 |
| 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 | Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un " workflow" de traballo. |
| Problem solving | Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado. |
| Workshop | 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. |
| Mixed objective/subjective test | Exame teórico |
| Practical test: | Exame práctico |
| Student portfolio | Traballo final |

| Personalized attention | |
|-------------------------------|--|
| Methodologies | Description |
| Student portfolio Workshop | <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. 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 e os video-tutoriais 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>Todos os aspectos relacionados con dispensa académica e/ou a dedicación ao estudo rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p> <p>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 actividade adaptarase atendendo sempre ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.</p> |

Assessment



| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
|---------------------------------|---|----------------------|---------------|
| Mixed objective/subjective test | B1 B2 B3 C1 C9 | Exame teórico | 10 |
| Practical test: | A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9 | Exame práctico | 10 |
| Student portfolio | A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9 | Traballo final | 30 |
| Workshop | A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9 | Exercicios prácticos | 50 |

Assessment comments

A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (10% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (50%) realizados ao longo da materia.

Os resultados de aprendizaxe, 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 obrigaçión de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliáveis 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 avaliáveis 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 obrigaçión de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

Todos os aspectos relacionados coa permanencia e o fraude académico rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Sources of information



| | |
|-----------------------------|---|
| <p>Basic</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Andrei Tarkovski (2019). Esculpir En El Tiempo. Madrid : Rialp - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber - Gary Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. New York : Watson-Guption - John Halas & Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. New York : Focal Press - Ollie Johnston & Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions - Preston Blair (1996). Cartoon Animation. California : Walter Foster Pub - Ed. Ghertner (2015). Layout and composition for animation. Burlington : Focal Press/Elsevier - Hayao Miyazaki (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA - Hayao Miyazaki (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA - Hans P. Bacher (2018). Dream worlds : production design for animation . Abingdon, Oxon : Routledge - Joseph Gilland (2009). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington - Tony White (1988). The Animator's Workbook. New York : Watson Guption Publications - Paul Wells (1988). Dibujo para animación. Blume - Peter Lord (2004). Creating 3-D animation : the Aardman book of filmmaking. New York : H.N. Abrams - Chris Webster (1954). Técnicas de Animación. Madrid : Anaya Multimedia - Eric Goldberg (2008). Character Animation Crash Course. Silman-James Press - Paul Wells (2008). Basics Animation 03: Drawing for Animation. AVA Publishing - Paul Wells (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón - Chris Webster (2012). Action Analysis for Animators. Burlington, MA : Focal Press - Ed Hooks (2011). Acting for Animators. Abingdon : Routledge - Tony White (2012). Tony White's Animator's Notebook. Amsterdam : Focal Press - Francis Glebas (2012). The animator's eye: adding life to animation with timing, layout, design, color and sound. Routledge - Derek Hayes (2013). Acting and performance for animation. Burlington, MA : Focal Press - Wayne Gilbert (2014). Simplified drawing for planning animation. San Rafael, CA : Anamie Entertainmen - Dan McLaughlin (2017). Animation Rules. CreateSpace Independent Publishing Platform - Tony White (2009). Animación. Del Lápiz al pixel . Barcelona : Omega -A Chuck Jones Tutorial: Tricks Of The Cartoon Trade-The 12+2 Character Animating Principles -Animation Tips. Thomas & Ollie-A Chuck Jones Tutorial: Tricks Of The Cartoon Trade-The 12+2 Character Animating Principles-Animation Tips. Thomas & Ollie |
| <p>Complementary</p> | <p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD</p> |

| <p style="text-align: center;">Recommendations</p> | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Subjects that it is recommended to have taken before</p> | |
| <p>Animation 2/616G02019</p> | |
| <p>Anatomy Drawing/616G02012</p> | |
| <p>Animation 1/616G02018</p> | |
| <p style="text-align: center;">Subjects that are recommended to be taken simultaneously</p> | |
| <p>Animation Project/616G02021</p> | |
| <p style="text-align: center;">Subjects that continue the syllabus</p> | |
| <p>Acting for Character Animation/616G02028</p> | |
| <p>2D Animation/616G02029</p> | |
| <p style="text-align: center;">Other comments</p> | |

