



Guía Docente

| Datos Identificativos | | | | | 2024/25 |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------|----------|---------|
| Asignatura (*) | Animación 3D-2 | Código | 616G01033 | | |
| 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 CivilMatemáticas | | | | |
| Coordinación | Lago López, Jesse Anthony | Correo electrónico | jesse.lago@udc.es | | |
| Profesorado | Lago López, Jesse Anthony | Correo electrónico | jesse.lago@udc.es | | |
| Web | www.facebook.com/AnimaComu | | | | |
| Descrición xeral | Asignatura na que se aprende tanto a creación e desenrolo de personaxes tridimensionais complexos como a capacidade artística e técnica para a animación de ditos personaxes para a creación de secuencias audiovisuais. | | | | |

Competencias / Resultados do título

| Código | Competencias / Resultados do título |
|--------|--|
| A1 | Comunicar mensaxes audiovisuais. |
| A2 | Crear produtos audiovisuais. |
| A3 | Xestionar proxectos audiovisuais. |
| A4 | Investigar e analizar a comunicación audiovisual. |
| A5 | Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual. |
| A7 | Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual. |
| A8 | Coñecela tecnoloxía audiovisual. |
| A11 | Coñecelas metodoloxías de investigación e análise. |
| A12 | Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual. |
| B1 | Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitán atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo. |
| B3 | Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética |
| B4 | Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado |
| B5 | Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía |
| B6 | Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma |
| 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. |
| B9 | Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común |
| 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 |
|---------------------------|-------------------------------------|
|---------------------------|-------------------------------------|



| | | | |
|---|-----|----|----|
| Capacidade para crear e animar actores virtuais para a interpretación de papeis en obras audiovisuais | A1 | B1 | C1 |
| | A2 | B3 | C2 |
| | A3 | B4 | C3 |
| | A4 | B5 | C4 |
| | A5 | B6 | |
| | A7 | B8 | |
| | A8 | B9 | |
| | A11 | | |
| | A12 | | |

| Contidos | |
|--|---|
| Temas | Subtemas |
| Modelado para animación | <ul style="list-style-type: none"> - Anatomía humana - Topoloxía correcta para animación - Modelado de cabeza - Modelado de corpo - Modelado de expresions - Mapeado UV de obxectos orgánicos |
| Preparación de personaxes para animación | <ul style="list-style-type: none"> - Setup - Esqueletos - Rigging - Skinning - Rigging facial - Expresions faciais mediante blendshapes |
| Animación de bípedos | <ul style="list-style-type: none"> - Estudio do movemento humano - Animación do movemento de camiñar - Corrección e refinamento de curvas de animación - Animacions secundarias |
| Animación facial e sincronización labial | <ul style="list-style-type: none"> - Animación de blendshapes - Animación de expresions faciais - Sincronización labial con audio |
| Animación non lineal | <ul style="list-style-type: none"> - Manexo non lineal de fragmentos de animación |

| Planificación | | | | |
|------------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C1 C2 C3 C4 | 24 | 24 | 48 |
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C2 C3 | 24 | 72 | 96 |
| Atención personalizada | | 6 | 0 | 6 |

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

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



| | |
|---------------------|---|
| Sesión maxistral | Explicación dos fundamentos teóricos de cada tema da asignatura. Realizarase principalmente mediante contidos que se proporcionarán de maneira telepresencial. |
| Traballos tutelados | Explicación da técnica para a realización do traballo tutelado requerido consistente no deseño, creación, modelado, preparación do personaxe para animación (setup) e animación corporal e facial do mesmo. |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------|--|
| Traballos tutelados | Tutorías persoalizadas e de grupo para aclarar conceptos teóricos e axudar a resolver os problemas que teñan lugar durante a realización dos traballos prácticos. Estas tutorías faranse principalmente de maneira telepresencial. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|---------------------|---|--|---------------|
| Traballos tutelados | A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12 B1 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C2 C3 | Traballo individual consistente no deseño, creación, modelado, preparación do personaxe para animación (setup) e animación corporal e facial do mesmo. O traballo requerirá a entrega de todos os documentos solicitados e deberá cumprir as condicións e criterios esixidos para que o traballo sexa avaliable. Todas as partes do traballo deberán ter un nivel mínimo de calidade, en caso contrario o traballo considerárase como suspenso e será calificado cun 3. O traballo deberá entregarse antes do día e hora do exame da asignatura e seguindo as pautas de entrega indicadas no Moodle da asignatura. No traballo se deberá obter unha calificación mínima de 5 sobre 10 para aprobar a asignatura. | 100 |

Observacións avaliación

Para aprobar a materia na PRIMEIRA CONVOCATORIA: entregárase o traballo tutelado a través da plataforma Moodle segundo os requirimentos indicados polo profesor. Para aprobar a materia é necesario que o traballo tutelado obteña unha cualificación superior ao 50%. Para aprobar a materia na SEGUNDA CONVOCATORIA: entregárase o traballo tutelado a través da plataforma Moodle segundo os requirimentos indicados polo profesor. Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC

Fontes de información

| Bibliografía básica | |
|---------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Antonio Seoane (2017). https://www.youtube.com/antonioseoane. Tutoriales online - YouTube - Dariush Derakhshani (2010). Introducing Maya 2011. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr - Eric Keller, Todd Palamar, Anthony Honn (2010). Mastering Autodesk Maya 2011. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr - Dariush Derakhshani (2011). Introducing Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd - Todd Palamar, Eric Keller (2011). Mastering Autodesk Maya 2012. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Cdr - 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 - Digital Tutors (2008). Creating stylized females in Maya. PL Studios - Isaac Victor Kerlow (2009). The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 4th Revised - Alberto Rodríguez Rodríguez (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber - Harold Whitaker, John Halas, Tom Sito (2009). Timming for Animation. Focal Press - Digital Tutors (2006). Character setup in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2006). Introduction to Maya animation: walk cycle. PL Studios |



| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Peter Ratner (2009). 3-D Human Modeling and Animation. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 3rd Revised edition - Pepe Valencia, Jeremy Cantor (2004). Inspired 3D Short Film Production. Paraninfo (Fondo) - Michael Ford, Alan Lehman (2002). Inspired 3d Character Setup. Premier Press - Richard Grandy, Premier Press Development, John Hood, Brad Clark (2005). Inspired 3D Advanced Rigging and Deformations. Premier Press - Kyle Clark (2002). Inspired 3D Character Animation. Premier Press - Stephen Stahlberg, Pascal Blanch (2005). D'artiste Character Modelling: Digital Artists Masterclass. Ballistic Publishing - Paul Fedor, et al. (2007). The Face (Creative Essence). Ballistic Publishing - Mark Snoswell (Redactor) (2007). Creative Essence - the Face: Modeling and Texturing [DVD]. Ballistic Publishing - Angie Jones, Jamie Oliff (2006). Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Course Technology PTR - C.Webster (2005). Animation: The Mechanics of Motion. Focal Press - Tony White (1988). The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guptill - Preston Blair (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing - Frank Thomas, Ollie Johnston (1997). The Illusion of Life: Disney Animation. Hyperion - Ed Hooks (2003). Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation. Heinemann Educational Books,U.S.; Edición: Pap/Cdr - Ed Hooks (2011). Acting for Animators. Routledge; Edición: 3 - 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 - Eric Allen, Kelly L. Murdock, Jared Fong, Adam G. Sidwell (2008). Body Language: Advanced 3D Character Rigging. Sybex - John L. Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs (2009). Action!: Acting Lessons for CG Animators. John Wiley & Sons Ltd; Edición: Pap/Dvdr - Jason Osipa (2010). Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. John Wiley & Sons Ltd; Edición: 3rd Revised edition - Mark Simon (2003). Facial Expressions: A Visual Reference for Artists. Watson-Guptill - Digital Tutors (2008). Introduction to animation in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2008). Introduction to rigging in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2008). Modeling next-gen characters in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2008). Animating next-gen characters in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2007). Creating digital humans. PL Studios - Digital Tutors (2008). Animating cartoon characters in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2006). Body mechanics and animation in Maya . PL Studios - Digital Tutors (2006). Facial rigging in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2006). Female android modeling in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2006). Introduction to Maya. PL Studios - Digital Tutors (2007). Cartoon character rigging in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2007). Creating cartoon characters in Maya. PL Studios - Digital Tutors (2006). Facial animation and lip sync in Maya . PL Studios |
|------------------------------------|--|

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Infografía 3D-1/616G01024

Infografía 3D-2/616G01026

Animación 3D-1/616G01032

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Animación 3D-1/616G01032



Materias que continúan o temario

Efectos especiais na animación/616G01040

Observacións

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se 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 a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a 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