



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Animación 1	Código	616G02018	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinación	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Web	<a href="http://moodle.udc.es">http://moodle.udc.es</a>			
Descrición xeral	A partir da análise dos 12 principios clásicos, os estudantes aprenderán os conceptos e as técnicas esenciais de animación. Coñecerán os aspectos básicos do movemento, tanto técnicos como expresivos. Ademais, serán capaces de crear sistemas de controis adecuados para poder animar modelos tridimensionales.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
		A7	B1
Coñecer os conceptos básicos da animación 3D e a metodoloxía de traballo dentro dunha contorna de produción.	A10	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B9	
		B12	
Animar personaxes 3D aplicando os 12 principios básicos da animación.	A7	B2	C3
	A15	B4	C8
		B5	C9
		B6	
		B7	
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B13	



Coñecer as ferramentas e técnicas básicas involucradas no proceso de rigging.	A7 A15	B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13	C3 C7 C9
---	-----------	---	----------------

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos e características animables dun modelo tridimensional.</li> <li>- Tipos de animación: animación tradicional, animación 2D, stop-motion, motion graphics, animación 3D/ CGI</li> <li>- Técnicas de animación: mediante keyframing, traxectorias, mocap</li> </ul>
Principios da animación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudo e análise dos 12 principios clásicos da animación.</li> <li>- Adaptación dos principios clásicos e principios adicionais aplicados á animación 3D.</li> </ul>
Introducción ao rigging	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos básicos de rigging.</li> <li>- Xerarquías e grupos. Joints. Controis e restricións. Deformadores.</li> <li>- Cinemática directa e inversa. IK/FK setup.</li> <li>- Skinning: pesos e influencias</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A10 B2 B3 B4 B5 B10 B12 C1 C4 C6 C7 C8	18	0	18
Obradoiro	A7 A10 A15 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C3 C9	21	31.5	52.5
Traballos tutelados	A7 A10 A15 B1 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C3 C9	12	30	42
Portafolios do alumno	A7 A10 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	0	36.5	36.5
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	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. Estas clases son o punto de partida para o resto de actividades previstas.



Obradoiro	A actividade de taller permite aos estudantes aprender e afianzar os coñecementos adquiridos. Nestas clases, os estudantes realizarán exercicios prácticos relacionados cos contidos teóricos expostos, baixo a supervisión da profesora.
Traballos tutelados	Durante esta actividade, realizarase o seguimento e darase solución aos problemas que se presentan na realización do traballo específico.
Portafolios do alumno	O alumnado realizará un traballo final individual no que aplicará todos os coñecementos adquiridos durante o curso.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Obradoiro Portafolios do alumno	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.  No caso das titorías telepresenciales utilizarase Teams e correo electrónico para titorías específicas; e o foro de Moodle para dúbidas xerais.  No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e con dispensa académica (exención de asistencia) terán a posibilidade de realizar titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de Teams.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A7 A10 A15 B1 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C3 C9	Avaliación da traballo práctico específico.	20
Obradoiro	A7 A10 A15 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C3 C9	Avaliación dos exercicios prácticos relacionados cos contidos teóricos expostos. Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.	40
Portafolios do alumno	A7 A10 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Avaliación do traballo final.	40

### Observacións avaliación

Os criterios de avaliación para a primeira oportunidade, a segunda oportunidade e a terceira oportunidade serán os mesmos. Para poder aprobar a materia débese alcanzar un valor igual ou superior a 5 puntos en cada unha das partes (prácticas, traballo tutelado, portafolio). Para realizar a avaliación continua, todos os traballos e prácticas deberán entregarse nas datas indicadas segun o cronograma da materia dispoñible en Moodle. Aqueles/as estudantes que non realicen o seguimento continuo, deberán entregar prácticas e traballos específicos, distintos aos realizados durante o curso. A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (45% da nota final), prácticas específicas (30%) e un traballo de rigging/animación (25%). 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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> <li>- Frank Thomas &amp; Ollie Johnston (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. Hyperion</li> <li>- John Halas &amp; Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. CRC Press</li> <li>- Preston Blair (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing</li> <li>- Isaac Victor Kerlow (2009). The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. John Wiley &amp; Sons Ltd</li> <li>- Andrew Selby (2013). La animación. Blume</li> <li>- Tina O'Hailey (2013). Rig it right! Maya animation rigging concepts. Routledge</li> </ul>
----------------------------	---



<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chris Webster (2005). The Mechanics of Motion . Focal Press</li><li>- Angie Jones, Jamie Oliff (2006). Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Course Technology PTR</li><li>- Wayne Gilbert (2014). Simplified Drawing for Planning Animation. Anamie Entertainment Ltd</li><li>- Lee Montgomery (2012). Tradigital Maya: A CG Animator's Guide to Applying the Classical Principles of Animation. Routledge</li><li>- Andy Wyatt (2010). The Complete Digital Animation Course: Principles, Practice, and Techniques: A Practical Guide for Aspiring Animators. Barron's Educational Series</li><li>- Tony White (2012). Animator's notebook. Focal Press</li><li>- Walt Stanchfield (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Vols. 1-2. Routledge</li><li>- Tony White (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Focal Press</li><li>- Stephen Cavalier (2011). The World History of Animation. University of California Press</li><li>- Jaume Durán Castells (2008). Guía para ver y analizar: Toy Story. John Lasseter (1995). Naullibres</li><li>- Catherine Winder &amp; Zahra Dowlatabadi (2011). Producing Animation. Routledge</li><li>- 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</li></ul>
------------------------------------	---

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelaxe 1/616G02015

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materiais e Iluminación/616G02017

### Materias que continúan o temario

Animación 2/616G02019

### 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