



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Animación 2	Código	616G02019	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José Silva Díaz, Manuel	Correo electrónico	angel.farina@udc.es m.silva1@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. Conceptos básicos de rigging facial baseado en blendShapes e en joints.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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
Analizar e crear os sistemas de controis avanzados para animar modelos 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.
Introducción al rigging orgánico	Sistema de Skin. Sistema de control. Bind Skin.
Rigging de vehículos	Sistemas simétricos. Optimización do sistema de control. Automatismos.
Rigging corporal	Sistema IK-FK. Sistema bending. Sistema IK-FK spine.



Rigging facial	Conceptos básicos. Máscara de control. Sistema IKhandle simple. Configuración Blend Shapes.
----------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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. 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 vídeo-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>
------------------------------------	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	Exame práctico	10
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	Exercicios prácticos	50
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 (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 obrigaón 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 obrigaón 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.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Eric Allen (2008). Body language : advanced 3D character rigging. Indianapolis : Wiley - Jason Osipa (2010). Stop staring : facial modeling and animation done right. Indianapolis : Wiley - David Rodríguez (2013). Animation Methods - Rigging Made Easy: Rig your first 3D Character in Maya. CreateSpace Independent Publishing Platform - Cheryl Briggs (2021). An Essential Introduction to Maya Character Rigging. Routledge - Brian Tindall (2013). The Art of Moving Points. Facial Articulation. - Uldis Zarins (2017). Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form. Boston : Exonicus LLC - Hayao Miyazaki (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA. - Hayao Miyazaki (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA. - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber - Eric Allen (2008). Body language : advanced 3D character rigging. Indianapolis : Wiley
Bibliografía complementaria	

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

