



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Animación de Personaxes	Código	616G02020	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º 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 Rodríguez López, Raquel	Correo electrónico	angel.farina@udc.es raquelrodriguez@udc.es	
Web	<a href="https://anxotutoriales.blogspot.com/">https://anxotutoriales.blogspot.com/</a>			
Descrición xeral	Animación de personaxes. Mecánica corporal. Introducción ó acting, ás expresións faciais e a animación para layout.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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 vanguardia 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
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

Contidos	
Temas	Subtemas
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	Introdución ao set up, workflow e animación de escena de layout

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 &quot; workflow&quot; 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
Portafolios do alumno 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 video-titoriais 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 mixta	B1 B2 B3 C1 C9	Exame teórico	10
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	Exame práctico	10
Portafolios do alumno	A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Traballo final	30
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	Exercicios prácticos	50

## 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 obrigaçón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis 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 avaliábeis 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 obrigaçón 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



<p><b>Bibliografía básica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andrei Tarkovski (2019). Esculpir En El Tiempo. Madrid : Rialp</li> <li>- Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber</li> <li>- Gary Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. New York : Watson-Guption</li> <li>- John Halas &amp; Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. New York : Focal Press</li> <li>- Ollie Johnston &amp; Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions</li> <li>- Preston Blair (1996). Cartoon Animation. California : Walter Foster Pub</li> <li>- Ed. Ghertner (2015). Layout and composition for animation. Burlington : Focal Press/Elsevier</li> <li>- Hayao Miyazaki (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA</li> <li>- Hayao Miyazaki (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA</li> <li>- Hans P. Bacher (2018). Dream worlds : production design for animation . Abingdon, Oxon : Routledge</li> <li>- Joseph Gilland (2009). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington</li> <li>- Tony White (1988). The Animator's Workbook. New York : Watson Guption Publications</li> <li>- Paul Wells (1988). Dibujo para animación. Blume</li> <li>- Peter Lord (2004). Creating 3-D animation : the Aardman book of filmmaking. New York : H.N. Abrams</li> <li>- Chris Webster (1954). Técnicas de Animación. Madrid : Anaya Multimedia</li> <li>- Eric Goldberg (2008). Character Animation Crash Course. Silman-James Press</li> <li>- Paul Wells (2008). Basics Animation 03: Drawing for Animation. AVA Publishing</li> <li>- Paul Wells (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón</li> <li>- Chris Webster (2012). Action Analysis for Animators. Burlington, MA : Focal Press</li> <li>- Ed Hooks (2011). Acting for Animators. Abingdon : Routledge</li> <li>- Tony White (2012). Tony White's Animator's Notebook. Amsterdam : Focal Press</li> <li>- Francis Glebas (2012). The animator's eye: adding life to animation with timing, layout, design, color and sound. Routledge</li> <li>- Derek Hayes (2013). Acting and performance for animation. Burlington, MA : Focal Press</li> <li>- Wayne Gilbert (2014). Simplified drawing for planning animation. San Rafael, CA : Anamie Entertainmen</li> <li>- Dan McLaughlin (2017). Animation Rules. CreateSpace Independent Publishing Platform</li> <li>- Tony White (2009). Animación. Del Lápiz al pixel . Barcelona : Omega</li> <li>- A Chuck Jones Tutorial: Tricks Of The Cartoon Trade-The 12+2 Character Animating Principles-Animation Tips. Thomas &amp; Ollie-A Chuck Jones Tutorial: Tricks Of The Cartoon Trade-The 12+2 Character Animating Principles-Animation Tips. Thomas &amp; Ollie</li> </ul>
<p><b>Bibliografía complementaria</b></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>

**Recomendacións**

**Materias que se recomienda ter cursado previamente**

Animación 2/616G02019  
 Debuxo Anatómico/616G02012  
 Animación 1/616G02018

**Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

Proxecto de Animación/616G02021

**Materias que continúan o temario**

Interpretación de Personaxes Animados/616G02028  
 Animación 2D/616G02029

**Observacións**



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida:1.

A entrega dos traballos documentais; que se realicen nesta materia; 1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático; 1.2. Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de imprimirlos; 1.3. Debe realizarse en papel; Non se empregarán plásticos; Realizaranse impresións 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 natural. 3.

Débase ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais; 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 sexos; propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?); Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas; e influirase na contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade; Deberase detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas; Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns 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