



| 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 cuadrimestre  | 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  | Correo electrónico | angel.farina@udc.es |          |
| Web                   | <a href="https://anxotutoriales.blogspot.com/">https://anxotutoriales.blogspot.com/</a>    |                    |                     |          |
| Descrición xeral      | Animación de personaxes. Mecánica corporal. Introducción ó acting e ás expresións faciais. |                    |                     |          |

| 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 &quot; pipeline&quot; (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<br>A10                                       | B1<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B9<br>B10<br>B12<br>B13 |
| 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<br>B2<br>B7<br>B8<br>B9<br>B11<br>B12<br>B13 | C3<br>C7  |

| Contidos                       |  |
|--------------------------------|--|
| Temas                          | Subtemas   |
| Introdución                    | Introdución. Contexto e aplicacións.<br>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   |

| Planificación         |  |   |                         |              |
|-----------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados                | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral      | A7 A10 B1 B2 B4 B5<br>B10 C1 C4 C6 C7 C9 | 13                                      | 13                      | 26           |



|                        |   |     |      |      |
|------------------------|---|-----|------|------|
| Solución de problemas  | A7 A15 B2 B3 B7 B10<br>B11 C4 C7                        | 13  | 19.5 | 32.5 |
| Obradoiro              | A15 B1 B2 B6 B7 B8<br>B9 B12 B13 C3 C7<br>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<br>B13 C3 C9                         | 1.5 | 0    | 1.5  |
| Portafolios do alumno  | A10 A15 B1 B2 B4 B6<br>B7 B8 B9 B11 B12<br>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<br>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-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> |

|                   |
|-------------------|
| <b>Avaliación</b> |
|-------------------|



| Metodoloxías          | Competencias / Resultados                               | Descrición           | Cualificación |
|-----------------------|---|----------------------|---------------|
| Proba mixta           | B1 B2 B3 C1 C9  | Exame teórico        | 10            |
| Proba práctica        | A15 B1 B2 B3 B6 B7<br>B13 C3 C9                         | Exame práctico       | 20            |
| Portafolios do alumno | A10 A15 B1 B2 B4 B6<br>B7 B8 B9 B11 B12<br>B13 C3 C7 C9 | Traballo final       | 30            |
| Obradoiro             | A15 B1 B2 B6 B7 B8<br>B9 B12 B13 C3 C7<br>C8 C9         | Exercicios prácticos | 40            |

## Observacións avaliación

A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (40%) 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 obriga 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 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 obriga 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



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <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> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <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; 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