

Curso Académico: 2025/26

201917 - Animación 3D-2

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201917

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Obligatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: Jesse Anthony Lago López

Profesorado: Jesse Anthony Lago López

1. Descripción general

Asignatura en la que se aprende tanto la creación y desarrollo de personajes tridimensionales complejos como la capacidad artística y técnica para la animación de dichos personajes para la creación de secuencias audiovisuales.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** Comunicar mensajes audiovisuales.
- **[A02]** Crear productos audiovisuales.
- **[A03]** Gestionar proyectos audiovisuales.
- **[A04]** Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- **[A05]** Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
- **[A07]** Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- **[A08]** Conocer la tecnología audiovisual.
- **[A11]** Conocer las metodologías de investigación y análisis.
- **[A12]** Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- **[B08]** Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[B09]** Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y

orientadas al bien comun.

- **[C02]** Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- **[C03]** Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- **[C04]** Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad para crear y animar actores virtuales para la interpretación de papeles en obras audiovisuales	A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8 A11 A12	B8 B9	C2 C3 C4

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Modelado para animación: <ul style="list-style-type: none"> - Anatomía humana - Topología correcta para animación - Modelado de cabeza - Modelado de cuerpo - Modelado de expresiones - Mapeado UV de objetos orgánicos 			
Tema	Preparación de personajes para animación: <ul style="list-style-type: none"> - Setup - Esqueletos - Rigging - Skinning - Rigging facial - Expresiones faciales mediante blendshapes 			
Tema	Animación de bípedos: <ul style="list-style-type: none"> - Estudio del movimiento humano - Animación del movimiento de andar - Corrección y refinamiento de curvas de animación - Animaciones secundarias 			
Tema	Animación facial y sincronización labial: <ul style="list-style-type: none"> - Animación de blendshapes - Animación de expresiones faciales - Sincronización labial con audio 			
Tema	Animación no lineal: <ul style="list-style-type: none"> - Manejo no lineal de fragmentos de animación 			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Tutorías personalizadas y de grupo para aclarar conceptos teóricos y ayudar a resolver los problemas que surgan durante la realización de los trabajos prácticos. Estas tutorías se harán principalmente de manera telepresencial.	6,00	0,00	0,00	
Sesión magistral [MAG39]	Explicación de los fundamentos teóricos de cada tema de la asignatura. Se realizará principalmente mediante contenidos que se proporcionarán de manera telepresencial.	24,00	0,00	24,00	A01, A02, A03, A04, A05, A07, A08, A11, A12, B08, B09, C02, C03, C04.
Trabajos tutelados [MAG42]	Explicación de la técnica para la realización del trabajo tutelado requerido consistente en el diseño, creación, modelado, preparación del personaje para animación (setup) y animación corporal y facial del mismo.	18,00	0,00	78,00	A01, A02, A03, A04, A05, A07, A08, A11, A12, B08, B09, C02, C03.
Suma de horas por tipo		48,00	0,00	102,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajo individual de creación de un personaje animado. Este trabajo incluirá el diseño, modelado, preparación para animación (rig) y la animación corporal y facial del personaje. Cada una de estas partes deberá tener un mínimo de calidad, en caso contrario el trabajo se considerará suspenso. El alumno debe obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en el trabajo para aprobar la asignatura	100,00	A01, A02, A03, A04, A05, A07, A08, A11, A12, B08, B09, C02, C03.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

- Para poder superar la materia, el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. En caso de no cumplirlo, la calificación será de suspenso (0).
- Los documentos correspondientes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de que estas comiencen. Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).
- Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados, podrán hacer que dichos documentos se consideren no aceptables y, por tanto, no presentados (calificación de 0).
- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:
 - Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
 - Las presentaciones y recursos utilizados en la materia estarán a disposición del alumnado.
- Todos los aspectos normativos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán por la normativa académica vigente de la UDC

5.2. Segunda oportunidad

- Para poder superar la materia, el alumnado deberá asistir a todas las presentaciones de la convocatoria en la que se presente. En caso de no cumplirlo, la calificación será de suspenso (0).
- Los documentos correspondientes a los trabajos tutelados se entregarán el mismo día de las presentaciones y antes de que estas comiencen. Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).
- Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad de los documentos presentados, podrán hacer que dichos documentos se consideren no aceptables y, por tanto, no presentados (calificación de 0).
- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:
 - Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
 - Las presentaciones y recursos utilizados en la materia estarán a disposición del alumnado.
- Todos los aspectos normativos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se regirán por la normativa académica vigente de la UDC

5.3. Oportunidad adelantada

El alumnado será evaluado mediante una prueba gráfico/teórica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior.

5.4. Dispensa académica

- El alumnado que cuente con una excepción académica deberá dirigirse al profesorado para establecer el método de seguimiento de la materia y la elaboración de los trabajos necesarios para superarla en primera convocatoria.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Allen, Eric., Murdock, Kelly L. (2008). Body language : advanced 3D character rigging. Wiley. Libro. [\[URL\]](#)
- Briggs, Cheryl, autor (2021). Essential introduction to Maya character rigging. CRC Press, Second edition.. Libro. [\[URL\]](#)
- Giesen, Rolf, autor, Khan, Anna, autor (2018). Acting and character animation : the art of animated films, acting, and visualizing. CRC Press Taylor & Francis Group. Libro. [\[URL\]](#)
- O'Hailey, Tina. (2013). Rig it right! : Maya animation rigging concepts. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Palamar, Todd (2016). Mastering Autodesk Maya 2016. John Wiley & Sons Inc. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Cooper, Jonathan (2021). Game Anim : video game animation explained. Crc Press, Second edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Hooks, Ed, autor (2023). Acting for animators. Routledge, Fifth edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Katatikarn, Jasmine, autor, Tanzillo, Michael, autor (2020). Lighting for animation : the art of visual storytelling. CRC Press Taylor & Francis Group A Focal Press Book. Libro. [\[URL\]](#)
- Kinder, Bill (Film editor), author., O'Steen, Bobbie, 1952- author. (2022). Making the cut at Pixar : the art of editing animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Kundert-Gibbs, John L., VLeBooks; Kundert-Gibbs, Kristin. (2009). Action! : acting lessons for CG animators. Wiley Pub, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Shannon, Tom, autor (2018). Unreal Engine 4 for design visualization : developing stunning interactive visualizations, animations, and renderings. Addison-Wesley. Libro. [\[URL\]](#)
- Webster, Chris, 1954- (2012). Action analysis for animators. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Winder, Catherine, author., Miller-Zarneke, Tracey, author.; Dowlatabadi, Zahra, author. (2019). Producing animation. Bloomsbury Publishing (UK); CRC Press, Third edition.. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Infografía 3D- 1/616G01024

Infografía 3D- 2/616G01026

Animación 3D-1/616G01032

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Animación 3D-1/616G01032

Materias que continúan o temario

Efectos especiales en animación/616G01040