

25141 - Animación en 2 y 3D

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación	278 - Graduado en Bellas Artes
Créditos	6.0
Curso	
Periodo de impartición	Anual
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

Este curso inicia a los alumnos en los métodos y las diferentes técnicas de la animación entendida como sistema de producción de imágenes, dentro del marco de las artes audiovisuales. El objetivo principal es entregar una base de conocimiento que le permita al alumno comprender el trabajo de la animación en diferentes sistemas de producción, e iniciar una investigación personal sobre las posibilidades creativas y artísticas del medio.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

Si bien no es necesario tener conocimientos específicos de ningún programa, sí es aconsejable un nivel medio en conocimientos informáticos debido a que la práctica totalidad de la asignatura se desarrolla con el uso de software específico de animación.

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El realizador de dibujos animados o animador es una salida laboral muy interesante para los alumnos graduados en bellas artes, puesto que pueden dedicarse a infinidad de tareas dentro del ámbito de la animación como por ejemplo realizar películas animadas, trabajar como asistente de animación, intercalador o clean up. Es posible también dedicarse a realizar pruebas de línea y animáticas para agencias de publicidad.

1.4. Actividades y fechas clave de la asignatura

Las asignatura se complementa con diversas actividades prácticas en el laboratorio de de audiovisuales junto a clases magistrales teóricas.

Las fechas de entrega de trabajos serán comunicadas con suficiente antelación.

2. Resultados de aprendizaje

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

25141 - Animación en 2 y 3D

Es capaz de reconocer y distinguir las diferentes técnicas del mundo de la animación.

Es capaz de crear y animar sus propios gráficos o dibujos usando correctamente los fundamentos de animación.

Es capaz de crear usando adecuadamente metodologías orientadas a la producción de animación.

Es capaz de usar adecuadamente programas de animación como herramientas de ayuda en el proceso de creación artística.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

El alumno será capaz de crear sus propios cortometrajes de animación.

En la salida al mundo laboral, un animador podría trabajar en:

1. Animaciones para publicidad
2. Animaciones para la web
3. Como animador principal de una serie o película de dibujos animados
4. Como intercalador o cleanup de una serie o película de dibujos animados
5. Formar su propio estudio de animación.
6. Como director de animación.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

1. Conocer el origen, la evolución y las técnicas del cine de animación.
2. Analizar la historia y la evolución de la técnica de la animación.
3. Comprender y descubrir la estética y el estilo de los dibujos animados. Conocer los sistemas de producción tradicional de estos.
4. Valorar la importancia de las diferentes fases de la producción de un audiovisual, para aplicarlas en el proceso de creación.
5. Ampliar los conocimientos de los sistemas de grafismo y animación.

25141 - Animación en 2 y 3D

6. Describir los diferentes materiales que se pueden utilizar en las animaciones descubriendo sus posibilidades creativas y plásticas.

7. Ampliar el conocimiento de los trabajos de diferentes autores y creadores, para despertar el interés del análisis crítico de los resultados obtenidos de sus producciones.

8. Crear las bases para el desarrollo de proyectos personales de los alumnos donde se investigue las posibilidades artísticas y creativas de la animación de imágenes.

3.2. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Crear animaciones básicas siguiendo los fundamentos y leyes de la animación.

Conocer las técnicas y recursos expresivos de la animación.

Conocer el proceso de producción de un filme animado.

4. Evaluación

4.1. Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El alumno podrá optar a la máxima calificación tanto en la modalidad de evaluación continua como en la prueba global final.

MODALIDAD EVALUACIÓN CONTINUA

Dicha evaluación es aplicable a todos alumnos que hayan realizado, como mínimo, el 65% de las actividades presenciales y hayan entregado en los plazos establecidos. La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una renuncia a la evaluación continua.

Las actividades se ponderarán según los siguientes porcentajes.

1.- Estudio teórico de obras artísticas dentro del campo de la animación, análisis de movimiento e investigación del modo de ejecución. Se valora la defensa del mismo (10% de la nota final).

2.- Ejercicios básicos de corta duración realizados íntegramente en clase para la asimilación de conceptos específicos de la materia, comprensión del software y consideraciones especiales del diseño web frente al diseño gráfico tradicional (40% de la nota final).

3.- Ejercicio de larga duración a modo de proyecto. Desarrollado en clase o en casa, supervisado y tutorizado que podrá ser individual o de equipo. Proyecto final de libre técnica y tema en el que el alumno aplicará los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura (50% de la nota final).

MODALIDAD EVALUACIÓN EN PRUEBA FINAL (GLOBAL)

25141 - Animación en 2 y 3D

Dicha evaluación es aplicable a:

- a) Alumnos que no hayan elegido la modalidad de evaluación continua.
- b) Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.
- c) Alumnos que deseen mejorar la calificación obtenida en evaluación continua, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global, consta de dos partes:

- 1.-Proyecto realizado fuera del aula (50% de la nota final). Dicho proyecto que coincide con el punto 3 en la modalidad de evaluación continua, será desarrollado con anterioridad y deberá presentarse y defenderse el día de la prueba global.
- 2.-Examen teórico-práctico en el aula (50% de la nota final). Se desarrollará íntegramente en el aula y coincide con los puntos 1 y 2 en la modalidad de evaluación continua.

Niveles de exigencia

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia

- PLANIFICAR para producir con posterioridad, evitando el concepto de improvisación.
- Conocer y usar con propiedad CONCEPTOS BÁSICOS y terminología propia de la animación y de sus principales técnicas.
- Integrar imagen en movimiento y SONIDO.
- Trabajar con CALIDAD PROFESIONAL las imágenes generadas.

La creatividad, originalidad y madurez conceptual así como el conocimiento y el uso de técnicas avanzadas son los criterios que permiten mejorar sustancialmente la nota.

Criterios de evaluación

Criterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

Si bien los criterios de evaluación son los mencionados a continuación, el peso porcentual en cada actividad de aprendizaje puede variar en función de las necesidades específicas del ejercicio.

1. Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura y los específicos de cada ejercicio.
2. Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
3. Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
4. Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.
5. Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal.
6. Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las correspondientes demostraciones.
2. Aprendizaje Basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumno.
3. Desarrollo de proyectos por parte del alumno, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
4. Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumno con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

5.2. Actividades de aprendizaje

25141 - Animación en 2 y 3D

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Actividad de experimentación. Primera aproximación al movimiento que servirá como base para aclarar conceptos básicos.

Actividades de asimilación de conceptos de animación (fotogramas clave, aceleraciones, deceleraciones, ritmo, contraste de tiempo, anticipación, acción principal, acción secundaria, acción-reacción, compresión-extensión, intercalación, etc.) y de conceptos básicos del software: interpolación, desplazamiento, rotaciones, cambios de escala, importación, exportación, sonido, etc.

Actividad de estudio, análisis e investigación de obras artísticas dentro del campo de la animación.

Actividades de profundización y desarrollo en ejercicios de mayor complejidad a modo de proyectos acompañados de un aumento de la capacidad creativa del alumno: metodologías, planificación, trabajo en equipo, locomoción, sonido.

Actividad de conclusión. Desarrollo de un trabajo final de libre creación que plasme los conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de la asignatura.

Las actividades de aprendizaje de este bloque, de corta duración, se desarrollarán en el aula después de la explicación del correspondiente capítulo y en caso de no poder asistir o no poder completarlo, se dispondrán de un máximo de 14 días para su entrega.

5.3. Programa

- 01 Uso de herramientas gráficas con Flash
- 02 Animación pose a pose. Intercalación tradicional
- 03 Análisis acción animación
- 05 Timing.
- 06 Interpolación. Edición de curvas.
- 07 Principios básicos animación.
- 08 Animación directa. Stopmotion
- 09 Animación limitada.
- 10 Animación 3D
- 11 Análisis onda audio
- 12 Xsheet. Planificación
- 13 Lip Sync
- 14 Animación experimental
- 15 Montaje

- 16 Proyecto Final

25141 - Animación en 2 y 3D

5.4. Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Horas totales para el alumno: 150h [60h presenciales + 90h no presenciales]

PRIMER BLOQUE 75h [45h presenciales + 30h no presenciales]. 50% nota final. En este primer bloque se abordarán simultáneamente conceptos de animación y desarrollo de los mismos con software de animación. Este bloque abarcará íntegramente las 10 primeras semanas de la asignatura. Se irán alternando sesiones orientadas a fundamentos de animación con seminarios destinados a entender los programas informáticos específicos de animación (Flash, Photoshop, Seamonkey, Blender, Krita, Swivel, Audacity, Papagayo,...)

Conceptos básicos a desarrollar en el aula

FUNDAMENTOS ANIMACIÓN

- 01 Introducción: Breve introducción histórica. Principales técnicas de animación. Animación directa y animación pose a pose. Timing. Frames por segundo (FPS). Fotogramas (clave, intermedios). Intercalación vs interpolación.
- 02 Animación tradicional: Velocidad uniforme. Aceleraciones. Deceleraciones. Fotogramas (clave e intermedios). Gráficos de animación. Intercalación.
- 03 Principios básicos de animación.
- 04 Audio en animación. Análisis de la onda. Sincronización.
- 05 Metodología de proyectos. Preproducción. Producción. Postproducción.

PROGRAMA FLASH

Introducción al Flash. Formas. Símbolos gráficos y clip de película. Línea de Tiempo. Papel cebolla. Fotogramas (clave, normales o vacíos). Interpolación en Flash. Aceleración (edición de curvas). Guías de movimiento. Audio en flash.

SEGUNDO BLOQUE 75h [15h presenciales + 60h no presenciales]. 50% nota final.

Dada la importancia de dicho proyecto en la nota final, el inicio del proyecto final se iniciará al menos 8 semanas antes de la finalización del curso. El trabajo es de técnica y temática libre dentro de los aspectos desarrollados durante el curso.

El trabajo final de este bloque requiere un seguimiento; por dicho motivo se podrán fijar entregas parciales durante su desarrollo para poder evaluar el proceso.

La entrega de proyectos, se realizará antes de la finalización del periodo lectivo y deberá defenderse y exhibirse en público (compañeros de aula).

Proyecto final personal

Preproducción. Fase inicial del proyecto. Idea, estructura, metodología, previsión de problemas.

Producción. Desarrollo del proyecto. Diseño, correcciones y modificaciones.

Postproducción. Testeo, ajustes finales, mejoras.

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- BB Blair, P. Cartoon animation / Preston Blair. Laguna Hills : Walter Foster, 1994
- BB Corsaro, S. Flash MX : animación / Sandro Corsaro. Madrid : Anaya Multimedia, 2003
- BB García, R. La magia del dibujo animado (actores del lápiz) / Raul García. Onil : Edicions de Ponent, 2000
- BB García, R. La magia del dibujo animado / Raul García. Madrid : Mario Ayuso, 1995
- BB Georgetes, C. Trucos con adobe flash CS3 : el arte del diseño y la animación / Chris Georgetes. Barcelona : Marcombo, 2007
- BB Georgetes, Chris. Animación con flash professional CS5 / Chris Georgetes, Justin Putney Madrid : Anaya Multimedia, [2011]
- BB Smith, M.S. Dibujos animados con flash / Mark Stephen Smith. Madrid : Anaya Multimedia, 2008
- BB Thomas, F. The illusion of life : Disney animation / Frank thomas, Ollie Johnston. New York : Hyperion, 1995
- BB Webster, Chris. Técnicas de animación / Chris Webster . Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2006
- BB Wells, Paul, (1961-). Fundamentos de la animación / Paul Wells Barcelona : Parramón, 2007
- BB Whitaker, H. Animación : tiempos e intercalaciones / Harol Whitaker. Andoain, Guipúzcoa : Escuela de cine y video, 2008
- BB Wigan, Mark. Imágenes en secuencia : animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas / Mark Wigan . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2008
- BB Willians, R. The animator's survival kit / Richard Willians. London : Faber and Faber, 2012