

Fundamentos de la Animación

Código: 104743
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OB	2	2

Contacto

Nombre: Francesc Xavier Ribes Guardia
Correo electrónico: xavier.ribes@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

No hay requisitos previos

Objetivos y contextualización

Conocer:

La evolución tecnológica de las técnicas de creación de animación.
Las principales teorías de la animación audiovisual.
La complejidad del proceso de producción de una obra de animación.
La importancia de las diferentes fases previas que intervienen antes de empezar a animar.
Las aplicaciones prácticas y las posibilidades expresivas de la animación.
Concebir y producir una obra audiovisual empleando alguna de las técnicas de animación.

Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Concebir, crear, animar e integrar espacios, personajes y objetos virtuales y de realidad aumentada.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- Vincular los procesos y las teorías matemáticas y físicas y su aplicación al mundo de las bases de datos, a la creación de interfaces y a la realidad virtual aumentada.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar las desigualdades por razón de sexo/género y los sesgos de género en el ámbito de conocimiento propio.
2. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
3. Animar personajes en 2D y 3D comenzando por métodos manuales para finalizar con los más sofisticados softwares existentes.
4. Aplicar los conceptos físicos y matemáticos para crear y animar personajes de forma creíble.
5. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
6. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
7. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
8. Dominar la composición de plano y la creación de personajes así como las técnicas de animación facial.
9. Encontrar lo sustancial y relevante en documentos de todo tipo sobre los fundamentos de la animación.
10. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
11. Planificar y ejecutar trabajos académicos sobre animación para el mundo virtual.
12. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
13. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
14. Proponer nuevas maneras de medir el éxito o el fracaso de la implementación de propuestas o ideas innovadoras.
15. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
16. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
17. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
18. 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.
19. Valorar cómo los estereotipos y los roles de género inciden en el ejercicio profesional.

Contenido

Tema 1. Introducción a la animación

- Introducción a la animación
- Juegos prácticos
- Principios de la animación
- Vocabulario básico
- Generadores de movimiento: ("pose to pose", "pixilación", "stop-motion" y rotoscopia/captura de movimiento)

Tema 2. La concepción

- El proceso de creación, desde la idea a la copia de emisión.
- Comparación entre las diferentes técnicas.
- Procesos comunes y elementos diferenciales.

Tema 3. Técnicas

- Técnicas
- Introducción a las mismas (software)

Tema 4. Modelos de producción

- Modelo óptimo de organización de una producción de animación.
- Diferentes modelos organizativos prácticos de los productores.
- Producciones americano y japonés
- Producto europeo
- Estructuras de servicios: Modelos asiáticos.

Tema 5. La preproducción

- Idea-argumento-guía.
- Story-board (diferentes modelos).
- Animática
- La creación de los personajes (fichas de modelos).
- La definición de los ambientes.
- El Concept Art.
- El Animatic/leica reel.
- Los layouts de escenografía.
- Los layouts de animación.
- Los carteles de rodaje.

Tema 6. La producción

- La dirección de la animación.
- Animación (2D y 3D)
- Asistencia (2D).
- Int/limpieza (2D).
- Ink&Paint (2D).
- Composición.

Tema 7. La postproducción

- Muntatge/editió.
- Sonorización y meses.
- Còpia final.

Tema 8. La sonorización

- Sonorización:
- La música al dibujo animado.
- Metodología de trabajo.
- Las locuciones: pregrabación vs. grabación
- Los efectos.
- Los meses.

Metodología

Las sesiones teóricas se complementan con otras de carácter práctico.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. También en Campus Virtual el alumno podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales didácticos y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informará de los cambios que se produzcan en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Una vez impartidas estas sesiones, los alumnos, en parejas o grupos (dependiendo del número de alumnos matriculados) desarrollarán una animación, de casi 1 minuto de duración,

Los profesores harán el seguimiento de la producción con tutorías obligatorias para guiar durante el transcurso

de la elaboración del curt. En estas tutorías, se presentará material disponible, los y las alumnas tendrán de llevar el material solicitado únicamente por los profesores con la finalidad de comprobar el correcto desarrollo

del curtmetratge y poder solucionar los problemas que se plantean como evaluar en la producción.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Prácticas en el laboratorio	33	1,32	3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 9
Seminarios	0	0	
Sesiones teóricas	19,5	0,78	6, 7, 11, 9
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7,5	0,3	6, 7, 11, 13, 9
Tipo: Autónomas			
Creación de una pieza de animación de al menos un minuto	60	2,4	3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 9
Preparación presentación	11	0,44	4, 6, 7, 11, 13
Visionado del material recomendado	11	0,44	6, 7, 9

Evaluación

1) La evaluación de la asignación se hará mediante la presentación de diferentes peces audiovisuales que cubren diferentes partes del proceso de producción y en las que se utilizan diferentes técnicas

2) A lo largo del curso se han entregado obligaciones de trabajos prácticos (animaciones y material que se vagi sol·licitant referent als processos de la producció de les peces audiovisuals com story-board, animàtic, concept art...)

3) Los trabajos parciales evaluables serán: - Animática (5%) - Proyectos de Pixilación (5%) y Stop Motion (10%). Se valora la ordenación del proyecto / guía / preproducción / storyboard / animación / postproducción (edición/audio). Calibrará un mp4 con la producción y los documentos del proyecto - Proyecto de Motion Graphics (10%) consistente en la animación de un cinegrama o una fotografía multiplaza -

Los trabajos finales evaluables serán el Proyecto final, combinando los conocimientos aprendidos, entre motion graphics, pixelación, rotoscopia o stop motion o combinando técnicas (30%) y la presentación del proyecto (15%). Se valorará la ordenación del proyecto / guía / preproducción / storyboard / animación / postproducción (edición/audio)

La presentación del proyecto conforma un 15% de la nota final

4) El 10% de la nota final quedará fijado por la asistencia y participación en las clases.

Reevaluación:

En función de los resultados obtenidos entre los ejercicios / prácticas y la gente en grupo habrá un nuevo ejercicio para reevaluar los aspectos no superados. Esta reevaluación se hará en las fechas previstas en el calendario académico.

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pudiera instruirse. En caso de que se produzcan varias irregularidades, en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Entregas Parciales (Entrega de trabajos)	30%	4	0,16	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 9, 19
Entregas finales (prácticas)	45%	2	0,08	2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 15, 18, 9
Participación en clase	10%	0	0	4, 5, 6, 7, 11, 17
Presentación del proyecto	15%	2	0,08	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 14, 16, 17, 9, 19

Bibliografía

Bendazzi, Giannalberto 2003. Cartoons: 110 años de cine de animación. Ocho y Medio. Madrid.

Delgado, Pedro Eugenio 2000. El cine de animación. Ediciones JC, DL. Madrid.

Lord, Peter; Sibley, Brian 1998. Cracking Animation. The Aardman Book of 3-D Animation. Thames & Hudson.

MacLean, Fraser 2011. Setting the Scene. The Art and Evolution of Animation Layout. Chronicle Books, San Francisco.

COMPLEMENTÀRIA:

Bakedano, José J. 1987. Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985. Museo de Bellas Artes. Bilbao.

Levitan, Eli L. 1980. Generación electrónica de imágenes. Ediciones Bellaterra, S.A. Barcelona.

Mealing, Stuart 1992. The Art and Science of Computer Animation. Intellect Books. Oxford.

Rondolino, Gianni 1974. Storia del cinema d'animazione. Giulio Einaudi editore s. p. a., Torino.

Solomon, Charles: 1994. Enchanted Drawings. The History of Animation. Wings Books. New York.

Vivar Zurita, Hipólito 1988. La imagen animada: Análisis de la forma y del contenido del dibujo animado.

Editorial de la Universidad Complutense. Madrid.

Software

- Da Vinci Resolve

- Softwares Stop Motion
- Affinity Photo
- Masterclass Adobe After Effects