

25141 - Animación en 2 y 3D

Información del Plan Docente

Año académico	2018/19
Asignatura	25141 - Animación en 2 y 3D
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. Objetivos de la asignatura

1. Conocer el origen, la evolución y las técnicas de producciones de animación.
2. Comprender los sistemas de producción tradicional.
3. Descubrir las posibilidades digitales en animación respecto a métodos tradicionales.
4. Ampliar el conocimiento mediante el análisis de trabajos de diferentes autores.
5. Valorar la importancia de las diferentes fases de la producción, para aplicarlas en el proceso de creación.
6. Adquirir los fundamentos básicos para el desarrollo y creación de proyectos personales de animación.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El conocimiento de técnicas, procesos y conceptos relativos a la animación se convierten imprescindibles en el marco del creativo como perfil profesional; y la proliferación de nuevas tecnologías junto con la alta demanda de contenidos audiovisuales es un hecho con tendencia al alza.

La realización de esta asignatura es una introducción que tiene como objetivo diversas salidas laborales; desde la animación tradicional, a la animación digital 2D o 3D orientada a publicidad, videojuegos, educación, etc. Aunque hay que tener en cuenta que esta asignatura, dada su duración, es una aproximación al campo de la animación de niveles superiores.

25141 - Animación en 2 y 3D

1.3.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.

2.Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

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

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CG02 - Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las

CG03 - Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos

CG14 - Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios para el desarrollo del trabajo artístico.

CG15 - Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.

CE09 - Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE14 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico

CE27 - Capacidad de documentar la producción artística Utilizar las herramientas y recursos necesarios para contextualizar y explicar la propia obra artística.

CE29 - Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artística. Desarrollar la comprensión y especulación de los problemas artísticos en su totalidad

CE35 - Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

2.2.Resultados de aprendizaje

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

- 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.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

- Solucionan los problemas gráficos específicos de una animación frente a otras disciplinas artísticas.

25141 - Animación en 2 y 3D

- Desarrollan destrezas y habilidades que permitan extrapolar los conceptos básicos de animación al uso de otros programas de animación.
- Adquieren capacidad de proyectar usando metodologías específicas del proceso de la animación.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

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

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).

PRUEBA FINAL (GLOBAL)

Dicha evaluación es aplicable a:

1. Alumnos que no hayan elegido la modalidad de evaluación continua.
2. Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.
3. 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.

Criterios de evaluación

Criterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

Si bien los criterios de evaluación genéricos 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

25141 - Animación en 2 y 3D

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.

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.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. 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.

4.2. Actividades de aprendizaje

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.

- Actividad de experimentación. Primera aproximación al movimiento que servirá como base para aclarar conceptos básicos.
- Actividades de asimilación de conceptos básicos 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 **larga duración**.

- 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, 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.

4.3. Programa

25141 - Animación en 2 y 3D

1. Introducción. Animación tradicional (intercalación).
2. Flash. Herramientas gráficas (interpolación).
3. Timing y principios básicos de animación.
4. Animación directa y pose a pose. Stopmotion.
5. Audio y sincronización.
6. Animación experimental. Motion Graphics.
7. Proceso y metodologías.
8. Proyecto Final.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

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,...)

Conceptos básicos a desarrollar en el aula

FUNDAMENTOS ANIMACIÓN

1. 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.
2. Animación tradicional: Velocidad uniforme. Aceleraciones. Deceleraciones. Fotogramas (clave e intermedios). Gráficos de animación. Intercalación.
3. Principios básicos de animación.
4. Audio en animación. Análisis de la onda. Sincronización.
5. Metodología de proyectos. Preproducción. Producción. Postproducción.

SOFTWARE 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).

25141 - Animación en 2 y 3D

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.

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, siempre con un mínimo de 14 días antes de la entrega.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados