

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

ANIMACIÓN de PERSONAJES (I)

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Animación		
Denominación de la asignatura:	Animación de Personajes (I)		
Código:	50021		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Ana Cobo, Sergio Díez		
Profesor/a:	Ana Cobo, Sergio Díez		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: ana.cobo@ live.u-tad.com sergio.diez@ live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura de “Principios de Animación”
Aconsejables:
Podía complementarse con la asignatura de “Diseño de Personajes”

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas Digitales / Materia: Animación Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Animación de personajes (I) es una ampliación de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de animación anteriores, aportando nuevos contenidos de cara a la animación de personajes bípedos en 3D. La asignatura de animación de personajes (I) les proporcionará conocimientos avanzados a nivel técnico y teórico de cara a la animación de mecánicas del cuerpo y Pantomima en personajes.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura permitirán a los animadores entender de manera clara la mecánica del cuerpo en personajes bípedos a nivel fisiológico y técnico. Permitiéndoles resolver cualquier ejercicio relacionado con físicas, tanto básicas como avanzadas. Introducción al acting mediante la pantomima (actuación sin diálogo), desarrollo del lenguaje corporal y de las emociones de cara a resolver un plano de acting en producción.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE11 - Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo de la imagen en los distintos ámbitos de aplicación de la animación.</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la transmisión de sentimientos y emociones.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p>	<p><i>Comprender las diversas partes del pipeline de la producción digital</i></p> <p>Capacitar al alumno para expresar y narra mediante procesos de animación</p> <p>Utilizar las técnicas de animación de personajes de la animación digital</p> <p>Conocer y dominar tanto la forma como la proporción en los personajes animados</p> <p>Aprender las técnicas avanzadas de la animación digital</p> <p>Entender y aplicar las cualidades y leyes que rigen la animación y el movimiento</p> <p>Capacitar al alumno para realizar animaciones de personajes con cualidades realistas</p> <p>Comprender y utilizar la gestualidad como vehículo expresivo. Uso del lenguaje corporal</p> <p>Entender y dominar la actuación y dramatización de personajes</p> <p>Conocer y aplicar las últimas técnicas aplicadas a la producción animada</p> <p>Conocer y utilizar principios de animación relacionados el desarrollo digital</p>

<p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE23 - Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	
--	--

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Bases de la animación

- 1.1 Repaso de los 12 principios de la animación
- 1.2 La Pose
- 1.3 Overlap avanzado y arcos en la animación
- 1.4 Appeal avanzado y Curvas contra rectas
- 1.5 Caminar
 - 1.5.1 Introducción al caminar
 - 1.5.2 Poses clave
 - 1.5.3 Caminar con personalidad
- 1.6 Anticipaciones y exageración
- 1.7 Peso y equilibrio
- 1.8 Correr y correr con personalidad

2. Mecánica del cuerpo

- 2.1 Metodología de trabajo (introducción)
 - 2.1.1 Planificación
 - 2.1.2 Storytelling blocking
 - 2.1.3 Blocking Plus
 - 2.1.4 Refine
 - 2.1.5 Polish
- 2.2 Analizando la videoreferencia
- 2.3 "Storytelling Blocking"
- 2.4 Empezando con la Mecánica del cuerpo
- 2.5 Gimbal, local, world
- 2.6 Física con peso
- 2.7 Timing avanzado (Snappy animation)
- 2.8 Blocking plus

2.9 Animación de manos

3. Pantomima

- 3.1 Introducción al lenguaje corporal
- 3.2 Tipos de encuadre (favoreciendo el “Staging”)
- 3.3 Constrains
- 3.4 “Keep It Simple”
- 3.5 Fraseo de las acciones y fraseo emocional
- 3.6 Acción secundaria y props
- 3.7 El “take” en la animación
- 3.8 Emociones básicas
- 3.9 Animación de los ojos, los ojos como centro de interés

4. Introducción al acting

- 4.1 Introducción a la interpretación
- 4.2 Análisis de una actuación
- 4.3 Introducción al audio
- 4.4 Como entretener en un plano
- 4.5 Subtexto (la verdad detrás del contexto)
- 4.6 El cliché (como detectarlo y evitarlo)

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Enero/Febrero
Tema 2	Febrero
Tema 3	Marzo
Tema 4	Abril/Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		59	91	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Salto con bola Salto con Overlap	Timing y arcos Timing, arcos y overlap	20%

Ciclo de andar	Pies, cadera y tronco	
Mecánica del cuerpo <ul style="list-style-type: none"> • Videoreferencia • Blocking • Blocking plus • Refine • Polish 	Aplicación minuciosa de los principios de la animación y de la pose. Conseguir una animación limpia y físicamente correcta	40%
Pantomima <ul style="list-style-type: none"> • Videoreferencia • Blocking • Blocking plus • Refine • Polish 	Aplicación minuciosa de los principios de la animación y de la pose. Aplicar los principios del acting y el lenguaje corporal. Evitar Cliché. También se valorará la originalidad	40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deberán alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.

La convocatoria extraordinaria se registrá por las mismas consideraciones que la evaluación general.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

"The Animator's Survival Kit" (Richard Williams). Faber and Faber. 2001

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

"The Illusion of Life" (Ollie Johnston and Frank Thomas) Hyperion. 1997

"La magia del dibujo animado: actores de lápiz" (Raúl Garcia). Ediciones de Ponent. 2000

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula equipada con ordenadores

MATERIALES:

No son necesarios

SOFTWARE:

Autodesk Maya

Software 2D por definir (Harmony/TVpaint)