

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Principios de dinámicas del cuerpo / Principles of
body dynamics**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Animación / Animation
Denominación de la asignatura:	Principios de dinámicas del cuerpo / Principles of body dynamics
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Rafael Cano
E-mail:	rafael.cano@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia Animación está orientada a que los alumnos adquieran las competencias que les permitan transmitir emociones a través del movimiento y la actuación de los personajes utilizando la técnica de la animación 3D y adquiriendo el conocimiento de otras técnicas de animación experimental.

Aplicarán los conceptos de la anatomía y la mecánica del movimiento del cuerpo humano y los principios de animación tradicional a la animación 3D y experimental, trasladándolos a acciones de creciente complejidad, tanto en la simulación física del movimiento como en la transmisión de emociones a través de la actitud y gestos del personaje.

Subject description

The Subject Animation is intended for the students to acquire the necessary competence to convey emotions through the movement and acting of the characters using the 3D

animation technique and acquiring knowledge of other experimental animation techniques.

The student will apply the anatomy and human body movement mechanics concepts and the principles of traditional animation to 3D and experimental animation, transferring them to actions of increasing complexity, both in the physical simulation of movement as well as in the transmission of emotions through the attitude and character's body and facial language.

Descripción de la asignatura

La asignatura "Principios y Dinámicas del Cuerpo" pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias profesionales de un animador. Ya sea fundamentando su aprendizaje en la tradicionalidad de la animación 2D, por ser una técnica pionera que sienta las bases del sector de la animación, como su traducción al lenguaje actual de esta forma de cine que es el 3D. Desarrolla capacidades del alumno que van más lejos del mero aprendizaje de técnicas y herramientas de trabajo dentro de la animación, y son fundamentales para el correcto ejercicio de la profesión de animador. Entre ellas destacan el acting, las acciones secundarias, el overlapping, las interactuaciones entre personajes, la representación de emociones o la ampliación de su capacidad de observación del entorno como base de trabajo.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 3.-Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano
CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

4. CONTENIDOS

- Construcción de personajes: física, equilibrio y pose.
- Acciones, aspectos y atributos físicos
- Acciones secundarias simples y complejas
- Ciclos de andar y de correr

English contents

- *Character construction: Physics, equilibrium and pose*
- *Actions, physical aspect and attributes*
- *Simple and complex secondary actions.*
- *Walking and running cycles*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	10	100%
AF2 Clases Prácticas	16	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	17	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	24	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	25%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Richard Williams, (2002). The Animator's Survival Kit. ISBN-10: 0571202284 | ISBN-13: 978-0571202287

Eric Goldberg (1600). Crash Course: Silman-James Pr; Paper/DVD edition ASIN: B00BQ1WRNK

Bibliografía recomendada

John Halas (2002). Timing for Animation ISBN-10: 0240517148 | ISBN-13: 978-240517148