



Grado en Bellas Artes **25141 - Animación en 2 y 3D**

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 3 - 4, Semestre: 0, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Joaquín José Pérez Gimeno** jjpg@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Es recomendable tener conocimientos mínimos de dibujo y forma.

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.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

- 1:**
Es capaz de reconocer y distinguir las diferentes técnicas del mundo de la animación.
- 2:**
Es capaz de crear y animar sus propios gráficos o dibujos usando correctamente los fundamentos de animación.
- 3:**
Es capaz de crear usando adecuadamente metodologías orientadas a la producción de animación.
- 4:**
Es capaz de usar adecuadamente programas de animación como herramientas de ayuda en el proceso de creación artística.

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.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

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.
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.

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.

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

- 1:
Crear animaciones básicas siguiendo los fundamentos y leyes de la animación.
- 2:
Conocer las técnicas y recursos expresivos de la animación.
- 3:
Conocer el proceso de producción de un filme animado.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

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.

Y muchas opciones más (que ahora no se me ocurren).

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1: EVALUACIÓN CONTINUA

Dicha evaluación es aplicable a todos alumnos que hayan asistido, como mínimo, al 75% de las clases presenciales y hayan entregado en los plazos correspondientes, 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 (40% de la nota final)..
3. Portafolio de ejercicios de media y larga duración a modo de proyectos. Desarrollados en clase o en casa, supervisados y tutorizados que podrán ser individuales o de equipo. Esta parte incluye un 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).

2: EVALUACIÓN FINAL (PRUEBA GLOBAL)

Dicha evaluación es aplicable a:

1. Alumnos que no hayan asistido, como mínimo, al 75% de las clases presenciales o no hayan entregado en los plazos correspondientes varias actividades de aprendizaje.
2. Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.
3. Alumnos que deseen mejorar la calificación obtenida mediante evaluación continua, prevaleciendo en cualquier caso la mayor de las calificaciones.

Dicha prueba global consta de dos partes:

La primera deberá presentarse el día asignado para la prueba final y coincide con los trabajos realizados en la modalidad de evaluación continua y serán desarrollados con anterioridad a la prueba final.

1. Estudio teórico de obras artísticas dentro del campo de la animación, análisis de movimiento e investigación del modo de ejecución (10% de la nota final).
2. Ejercicios de media o larga duración a modo de proyectos (50% de la nota final).

La segunda parte consiste en un examen teórico-práctico que se desarrollará íntegramente en el aula y que estará relacionada con los ejercicios básicos de corta duración mencionados en la evaluación continua.

1. Dicho examen tendrá un peso del 40% de la nota final.

Criterios de evaluación

Criterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

1:

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.

Actividades y recursos

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.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

1:

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

2:

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.

3:

Actividad de estudio, análisis e investigación de obras artísticas audiovisuales.

4:

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.

5:

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

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Las fechas de entregas de trabajos se anunciarán en clase con suficiente antelación.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

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