



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

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 3, Semestre: 0, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

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

- **Juan Carlos Marí Grimalt**

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:** Distinguir entre las infinitas posibilidades técnicas del mundo de la animación.
- 2:** Ser capaces de crear y animar de forma correcta vuestros propios dibujos.
- 3:** Aprender el proceso de elaboración de una película de dibujos animados
- 4:** Aprender y utilizar todas las leyes para dotar de vida a un personaje

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: Dotar de vida a personajes
- 1: Crear animaciones básicas como la locomoción humana.
- 2: Conocer las técnicas y recursos expresivos de la animación.
- 3: Adquirir ciertos conocimientos de dibujo, animación e intercalación.

3: Conocer los fundamentos y leyes 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: Al ser una asignatura fundamentalmente práctica, el alumno deberá desarrollar con éxito las prácticas propuestas en clase.

1. Montaje y puesta en funcionamiento de una mesa de animación profesional. 10% de la nota final.
2. Realización de varios trabajos de línea. 20% de la nota final.
3. Realización de varios trabajos de intercalación. 30% de la nota final.
4. Realización de una práctica final libre de animación, intercalación y línea. 40 % de la nota final.

Los alumnos no presenciales deberán realizar todas las prácticas propuestas y presentarlas el último día de clase.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Teoría sobre la historia y fundamentos de la animación.

Ejercicios prácticos realizados en clase con la mesa de animación, utilizando lápiz y papel.

Una vez finalizadas las animaciones, los dibujos serán escaneados y pintados con el ordenador. Después las animaciones serán montadas y proyectadas.

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:** Trabajo práctico en el aula.
- 1:** Realizar una serie de animaciones propuestas
- 1:** Trabajar la intercalación
- 1:** Desarrollar correctamente el proceso de línea o clean up
- 1:** Conocer y trabajar los aspectos prácticos de la preproducción de un filme animado.

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

- Georgenes, Chris. Animación con flash professional CS5 / Chris Georgenes, Justin Putney Madrid : Anaya Multimedia, [2011]
- Wells, Paul, (1961-). Fundamentos de la animación / Paul Wells Barcelona : Parramón, 2007