

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Ink & Paint 2D**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Mención en Animación 2D
Denominación de la asignatura:	Ink & Paint 2D
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	María Pagán Vicente
E-mail:	<a href="mailto:maria.pagan@u-tad.com">maria.pagan@u-tad.com</a>
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## **Descripción de la materia**

Los estudiantes que cursen la Mención en Animación 2D deberán cursar esta materia.

Esta materia, como parte de la mención en Animación 2D se centra en el desarrollo de la técnica de animación 2D, desde el layout 2D, a la animación 2D, el clean up o el ink and paint y composición 2D, como complemento a la formación común en técnicas 2D del grado en sus contenidos obligatorios.

## **Descripción de la asignatura**

Mediante esta asignatura los alumnos podrán adquirir conocimientos de coloreado en producciones de animación 2D, dominando recursos como la perspectiva atmosférica, la simulación de aplicación de sombreados, texturas y efectos de iluminación, así como la ilustración de fotogramas clave.

## 3. COMPETENCIAS

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG 4.- Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CE 1.- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2.- Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación

CE 11.- Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE2D3: Aplicar las técnicas de Ink & Paint digital a la creación de personajes y fondos animados en 2D.

## 4. CONTENIDOS

- Ink & Paint para animación 2D.
- Perspectiva atmosférica.
- Simulación de la aplicación de texturas.
- Ilustración de fotogramas clave.
- Simulación de efectos de iluminación a través del color.
- Sombreado para animación 2D

## 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	22	100%
AF2 Clases Prácticas	34	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	36	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	50	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%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica**

ALEKSANDER, Nykolaj; TILBURY, Richard (2014): Beginner'S Guide to Digital painting in Photoshop. 3d Total Publishing.

GREENWAY, Tom (2012): Photoshop for 3d artist. Acanto.

### **Bibliografía recomendada**

AMIDI, Amid (2009): The Art of Pixar. Chronicle Books.

BACHER, Hans P.; SURYAVANSHI, Sanatan (2018): Vision: Color and composition for film. Laurence King Publishing.

LARDNER, Joel (2012): Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas. Acanto.