

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **Composición y Efectos 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:	Composición y Efectos 2D
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Jorge Garcia de Diego
E-mail:	<a href="mailto:jorge.diego2@ext.live.u-tad.com">jorge.diego2@ext.live.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. De esta forma los alumnos podrán adquirir cierta intensificación de sus conocimientos a nivel de grado en una técnica en la que se precisa un uso intensivo del dibujo para la creación de contenidos, ya sea mediante herramientas digitales o tradicionales.

### Descripción de la asignatura

La asignatura se centra en la composición de capas y la simulación de efectos para producciones de animaciones 2D, con particular énfasis en la creación de efectos en animación 2D, el morphing, los efectos de partículas 2D, la integración de elementos en 2D, la corrección de color y etalonaje y los movimientos de cámara 2D y camera tracking.

## 3. COMPETENCIAS

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

CG9.- Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CT4.- Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

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

CE 8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

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

CE12.- Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

CE 17.- Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE2D2: Integrar fondos y personajes animados en 2D en un plano utilizando las técnicas de composición y layout 2D.

## 4. CONTENIDOS

- Creación de efectos en animación 2D
- Morphing
- Efectos de partículas 2D
- Integración de elementos en 2D
- Corrección de color y etalonaje
- Movimientos de cámara 2D y camera tracking

## 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	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	52	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

WHITE, Tony (2012): Tony White's Animator's Notebook: Personal Observations on the Principles of Movement. CRC Press.

WILLIAMS, Richard (2001): The Animator's Survival Kit. Faber and Faber.

### Bibliografía recomendada

BLAIR, Preston (1994): Cartoon Animation. Walter Forster.

GARCÍA, Raúl (2000): La magia del dibujo animado: Actores de lápiz. Ediciones de Ponent.

JOHNSTON, Ollie & Thomas, Frank (1997): The Illusion of Life. Hyperion.

Luhta, Eric (2013): How to cheat in Maya 2013. Focal Press.

WHITE, Tony (2012): Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Taylor & Francis.