



GUÍA DOCENTE

ANIMACIÓN 2D DE PERSONAJES I

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Animación 2D de Personajes I
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Animación 2D
Curso:	3º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OBM
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Elena Velasco Alarcón/elena.velasco@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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 profundiza en el dominio visual de la expresión corporal en general, dentro del proceso de la generación de una animación 2d. La asignatura se considera una prolongación de las asignaturas de animación, y sirve como introducción a la capacidad de expresión de un personaje desde su manifestación visual animada.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG8 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las

competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

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.

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE16 - Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE1 - 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.

CE7 - 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.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

CE10 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE11 - Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

ESPECÍFICAS DE LA MENCIÓN

CE2D1: Reflejar el carácter de los personajes a través de la animación 2D de sus expresiones, movimiento y poses características.

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

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

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Utilizar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Conocer los principios físicos que gobiernan los colores para su utilización dramática y narrativa.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Dominar las leyes básicas de la animación tanto en entornos tradicionales como digitales.
- Recrear movimientos fluidos para generar animaciones verosímiles en personajes y objetos.
- Aplicar el lenguaje audiovisual para crear narrativas.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Manejar la interacción entre distintos materiales y sistemas de iluminación en entornos de creación 3D y 2D.
- Programar elementos en una escena 2D o 3D para la simulación de efectos visuales o y la optimización técnica y automatización de las escenas.
- Planificar los estudios de expresión de personajes de una producción de animación 2D.
- Aplicar las poses clave y las físicas básicas necesarias en la animación de un personaje de animación 2D.
- Diseñar el acting de los personajes con atención a los códigos de la pantomima, el lenguaje no verbal, el análisis del subtexto, los diálogos y la interacción entre

personajes.

- Gestionar las interdependencias entre las fases de rough animation, tie down, clean-up e intercalación en proyectos de animación 2D.
- Integrar de manera convincente las partículas y efectos atmosféricos creados mediante diseños o dibujos 2D en las fases de postproducción de animación 2D.
- Corregir el color e igualar las tonalidades de las distintas capas de una composición de animación 2D.
- Utilizar técnicas de control de cámara 2D como soporte de una producción de animación 2D.
- Aplicar técnicas de perspectiva atmosférica en la construcción de ambientes y fondos de animación 2D.
- Determinar el sombreado de los elementos que integran una escena de animación 2D.
- Generar efectos de iluminación mediante técnicas de pintura digital aplicadas a personajes y fondos en 2D.
- Planificar el proceso de coloreado de fotogramas clave de una escena.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.

CONTENIDO

- El proceso de animación en 2D.
- Planificación del trabajo y cartas de animación.
- Poses clave y físicas básicas.
- Rough Animation.
- Tie Down.
- Clean Up & intercalación.

TEMARIO

Teoría 1:

Explicación de Toon Boom Harmony enfocado para la animación tradicional

Las distintas fases de animación: primer pase de rough, rough y tie down, repaso de las leyes de animación básicas.

Como mantener consistencia de un dibujo durante la animación, como hacer inbetweens.

Ejercicio 1: Turn around animado

Teoría 2:

Planificar el timing

Como trabajar las Key poses, break downs e inbetweens. Trabajar en directa y/o pose a pose.

Diferencia entre Tie down y Clean up. Departamentos previos y posteriores a animación en una producción.

Importancia de model sheet y de seguir el modelo.

Teoría sobre overlaps y movimientos de hondas.

Dar toque de personalidad del personaje a partir de las animaciones físicas.

Body mechanics. Peso, equilibrio, posing, etc.

Ciclos de animación.

Ejercicio 2: Animación cuerpo entero de acción sencilla que funcione como ciclo. Vista de perfil.

Teoría 3:

Gráficos de animación. Como preparar una escena correctamente. Referencias, estrategias para pensar la escena antes de empezar. Como manejar el peso del personaje y el levantamiento de objetos. Interacción con props.

Ejercicio 3: Levantamiento de peso.

Teoría 4:

Representación de emociones y expresión facial. Lenguaje corporal. Animación de manos.

Acting. Dibujo y appeal.

Búsqueda de personalidad y de estado de ánimo respecto a guion y secuencia. Comunicación con el espectador. Transmisión del mensaje y narrativa. Montaje de escena. Relación personaje -fondo. Planificación de escenas con más de un personaje.

Ejercicio 4: Animación de acting.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	22,00	22,00
<i>Clases Prácticas</i>	33,75	33,75
<i>Tutorías</i>	4,25	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	35,00	0,00

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	50,75	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,25	4,00
TOTAL	150	61,75

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-2 semanas

Tema 2- 2 semanas

Tema 3- 2 semanas

Tema 4- 2 semanas

Tema 5 - 3 semanas

Tema 6 - 3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se exigirá entregar todos los ejercicios y tener una calificación mínima de 2 puntos sobre 10, para poder optar a que se haga nota media entre todos los ejercicios.

Los ejercicios que no lleguen al nivel de acabado pedido, se pueden considerar suspensos, al margen de la interpretación de las rúbricas. Ejemplo: si se entrega un ejercicio en Rough, pero se pedía acabado en Tie down, las rúbricas no se aplicarán de forma normal.

Durante las teorías, la profesora especifica lo que se requiere del ejercicio (acabado tie down, a doses o treses, hacer todos los inbetweens, etc.), a pesar de que haya estilos de animación que no sigan estos parametros, la evaluación de la asignatura se realizará según estas indicaciones.

No se tendrá ningún tipo de tolerancia ante plagios (no debería hacer falta ni mencionarlo). Si en cualquier momento un alumno tiene dudas de si algo es referencia o plagio, o tiene dificultades para afrontar un ejercicio, puede consultar a la profesora.

No se permite la rotoscopia como técnica válida para los ejercicios, se puede emplear como herramienta en fases tempranas, aunque no está recomendado.

La Evaluación Extraordinaria del primer cuatrimestre estará separada de la del segundo y seguirá criterios distintos escogidos por el profesor de cada cuatrimestre.

La Evaluación Extraordinaria del primer cuatrimestre consistirá en entregar todos los ejercicios realizados durante el cuatrimestre, se calificará con parametros muy parecidos, pero no exactamente iguales.

Reglas de Utad:

Como en todas las demás asignaturas, es necesario un mínimo de 80% de asistencia para aprobar. Si existe algún motivo por el que el alumno no pueda cumplir con la asistencia, debe comunicárselo a la profesora y al centro. De no avisar a tiempo, es posible que no sirva como justificante. Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la secretaria académica a través de Zendesk. Para justificar una falta, podéis acceder en el siguiente link:

<https://u-tadhelp.zendesk.com/hc/es/articles/4407779679890-Justificaci%C3%B3n-de-faltas-de-asistencia>

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

HAYES, Derek & WEBSTER, Chris (2013). Acting and Performance for Animation.

WILLIAMS, Richard (2009): The animator's Survival Kit. Faber & Faber.

Bibliografía recomendada

HOOKS, Ed (2003). Acting for Animators, Revised Edition: A Complete Guide to Performance Animation.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Cintiq

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Toon Boom Harmony