



PRESENTACIÓN

Breve descripción: Asignatura práctica centrada en enseñar los principales tipos de animación y cómo trabajarlos. En concreto, los alumnos aprenderán sobre stop-motion, motion graphics 2D y 3D.

- **Titulación:** Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia:** Módulo 6. Materia 1. Formación Complementaria
- **ECTS:** 3 ECTS
- **Semestre:** Segundo Cuatrimestre
- **Carácter:** Optativa
- **Profesorado:** Beñat Antoñana (Profesor Responsable) y María Calatayud (Profesora Invitada)
- **Idioma:** Castellano
- **Aulas:** Aula 1550 (Aula Multimedia).
- **Horario:** Viernes de 12:00 a 14:00.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (competencias)

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. CONOCIMIENTOS

RAO1. Conocer los elementos específicos de diversas áreas de interés profesional.

RAO3. Reconocer los movimientos estéticos y culturales de la historia del cine, del arte, de la imagen y de la fotografía.

RAO4. Conocer las nociones básicas sobre composición de la imagen y las reglas de la gramática audiovisual.

2. HABILIDADES

RAO6. Aplicar el pensamiento creativo y habilidades prácticas en el desarrollo de proyectos de diseño.

RAO10. Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

RAO13. Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases de la elaboración de contenidos audiovisuales.

3. CAPACIDADES

RAO14. Aplicar los conocimientos teóricos de comunicación institucional a proyectos prácticos de comunicación.

PROGRAMA

1. ORIGENES DE LA ANIMACIÓN Y LIMITES DEL MEDIO



1.1. Primeros uso de animación y su características.

1.2 La animación en el mundo actual.

2. STOP MOTION

2.1. Fotogramas por segundo en la animación.

2.2. Tipos de Stop-Motion.

2.3. Los 12 Principios de la animación.

3. 2D & MOTION GRAPHICS

3.1. ¿Qué es el Motion Graphics?

3.2. Uso de After Effects.

3.3. Animación con poses clave y keyframes.

3.4. Uso de cámara / 2D vs 2.5D.

4. DISEÑO 3D

4.1. Modelado.

4.2. Texturizado y Mapas UV.

4.3. Animar en 3D y uso de vídeos de referencia.

4.4. Uso de Cámara y Luz en 3D.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases presenciales: 26 horas.

La primera hora de la clase se centrará en analizar las prácticas recibidas, explicar teórica complementaria a los softwares o usar los programas, mientras que la segunda hora tomará la forma de una clase taller, donde los alumnos trabajarán en el ejercicio de la semana siguiente.

- Trabajos dirigidos: 39 horas.

Se trabajarán 3 bloques diferentes de animación: Stop-motion, 2D y 3D. Para esto, se harán ejercicios casi todas las semanas que permitan al alumno entender cada estilo de animación.

- Tutorías: 1 hora.
- Estudio personal: 7 horas.
- Pruebas de evaluación o exámenes: 2 horas.



EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación se divide en 3 partes:

- 60% las prácticas hechas durante el periodo de clases.

La entrega puntual y siguiendo las descripciones de cada práctica es más relevante para la evaluación que la calidad de la pieza en sí misma.

- 30% práctica final. Ésta corresponde al examen final.

El examen práctico es obligatorio y tendrá la forma de un ejercicio que refleje el conocimiento del programa y la capacidad de montaje.

- 10% asistencia y participación.

Para aprobar la asignatura es necesario asistir al 70% de las clases. Se valorará la exposición y participación en ellas. En caso de no poder asistir presencialmente deberán hacerlo a través de un sistema remoto.

La no asistencia a clase no exime de la entrega de los ejercicios.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Para la convocatoria extraordinaria se realizará un trabajo en vídeo similar al examen final.

BIBLIOGRAFÍA

The Illusion of life: Disney Animation. Frank Thomas & Ollie Johnston, Hyperion, 1997

The Alchemy of Animation. Making an Animated Film in the Modern Age. Don Hahn, Disney Editions, 2008

The Animator Survival Kit. Richard Williams, Faber&Faber, 2012

Acting for Animators. Ed Hooks, Heinemann, 2003

Timing for Animation. Harold Whitaker & John Halas, Focal Press, 1981

Cartoon Animation. Preston Blair, Walter Foster, 1994

Layout and Composition. Ed Ghertner, Focal Press, 2010

Principles of three-dimensional computer animation: modeling, rendering and animating. Michael O'Rourke, W.W Norton&Company, New York, 1998

The Art of 3D Computer Animation and Effects. Isaac V. Kerlow. Wiley, New Jersey, 2004

Innovate the Pixar way. B.Capodagli & Lynn Jackson, McGraw Hill, 2009.

OTROS RECURSOS RECOMENDADOS



Universidad
de Navarra

<https://www.awn.com/>

<http://www.arteyanimacion.es/>

<https://www.autodesk.es/>

<https://3dtotal.com/>

<https://forums.cgsociety.org/>

<https://www.3danimacion.com/>

<https://www.animationmagazine.net/>

HORARIOS DE ATENCIÓN

Prof Beñat Antoñana (bantonana@unav.es)

- Despacho 2500 Edificio FCOM. Planta segunda