Universidad de Navarra

Práctica de animación (Fcom)

Guía docente 2023-24

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

A través de diversas prácticas en clase, los alumnos irán incorporando los fundamentos de la animación. Aprenderán a aplicar los 12 principios que rigen cualquier animación 2D y 3D.

Las herramientas técnicas se aprenderán en el aula según las necesidades de la clase práctica. Sí es necesario cursar o estar cursando Animación 3D y CGI.

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: Módulo 7. Materia 1. Optativas
- **ECTS**: 3 ECTS
- **Curso, semestre**: 3˚ y 4˚ año de carrera / Segundo cuatrimestre
- **Carácter**: Optativa
- **Profesorado**: Javier Callejón y María Calatayud
- **Idioma**: Castellano
- **Aula, Horario**: Aula 1140 (Aula Máster) los jueves de 12:00 a 14:00

COMPETENCIAS

Competencias de la asignatura

- Comprender los principios de animación para poder aplicarlos
- Adquirir el conocimiento técnico básico para aprender el proceso de la animación
- Poner en práctica el conocimiento mediante la realización de un proyecto

Competencias del Título

CG4- Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaborac

CE16 - Diseñar y dirigir la puesta en escena de contenidos audiovisuales.

PROGRAMA

. INTRODUCCIÓN

1.1 Conceptos básicos sobre la animación tradicional.

1.2 Conceptos básicos sobre la animación 3D o CGI.

1.3 Los 12 principios de la animación

2. PRÁCTICAS DE ANIMACIÓN

2.1 Graph Editor. Animación de un péndulo y rebote de una pelota para aprender a usar el editor de curvas.

2.2 Animación secundaria. Animar pelo, capas, cola de personajes a través de un ejercicio en clase.

2.3 Squash and stretch. Animación de un personaje exagerando el movimiento.

2.3 Stop Motion. Realización de una práctica para practicar la aceleración y desceleración (slow in – slow out).

2.4 Lypsinc 2D. Animación de una cara usando capas creadas a priori.

2.5 Lypsinc 3D. Gesticulación de caras 3D usando la técnica del morpher.

2.6 Ejercicio de anticipación y reacción. Animar un personaje golpeando a otro.

2.7 Walk cycle. Animar a un personaje andando.

2.8 Exageración. Usando una referencia real, animar un personaje exagerando las poses.

2.9 Poses clave. Inventarse las poses claves de un personaje teniendo como referencia un audio. El personaje no tendrá cara para primar la pose corporal.

2.10 Interpolación. Usando el ejercicio anterior crearemos la animación interpolando y usando el editor de curvas para entrenar los principios de animación trabajados durante el curso.

Todas estas prácticas se realizarán con material entregado por el profesor

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se divide en:

- 2 clases teóricas: 4 horas
- 13 clases prácticas: 26 horas

Las clases prácticas se centrarán en alguno de los principios de la animación utilizando diferentes softwares según la técnica empleada. Para ello los alumnos contarán con material propio (ordenador, principalmente) y material ofrecido por la facultad.

Estas prácticas consisten en pequeños proyectos que empiezan y acaban en clase. La nota se enviará el mismo día y los alumnos podrán retocar el proyecto en casa si desean subir la calificación y tiempo de corrección con el profesor (para ello se prevén una 45 horas durante todo el semestre)

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación se divide en 2 partes:

- 70% las prácticas en clase. Al comienzo de la clase se propone una práctica que habrá que terminarla y entregarla al final. No venir a clase conlleva la no realización de la práctica. Las prácticas se evaluarán según el criterio del profesor.
- 30% práctica final. Ésta corresponde al examen final.

Se valorará la asistencia y participación en clase.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

La **convocatoria extraordinaria** consistirá en la realización de una práctica final similar a la de la primera convocatoria. Valdrá un 30% y el otro 70% será la media de las prácticas realizadas durante el curso.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Prof Javier Callejón (jcallejon@unav.es) y María Calatayud (mcalatadenda@external.unav.es)

- Despacho 2500 Edificio FCOM. Planta segunda

BIBLIOGRAFÍA

a) Artículos (ADI): A lo largo de las sesiones se recomendará el estudio de artículos, documentos o vídeos que se subirán periódicamente al sistema ADI

b) 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

- *Cartoon Animation*. Preston Blair, Walter Foster, 1994

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

-*The Pixar touch.* The making of a company. David A. Price, Knopf, 2008

- *Pixar. Las claves del éxito.* Ana María Pérez Guerrero. Ediciones Encuentro, 2013

- *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios.* Karen Paik, Chronicle Books, 2007

- *Producing Animation.* Catherine Winder and Zahra Dowlatabadi. Focal Press, Boston, 2001

- *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

- *Acting for Animators*. Ed Hooks, Heinemann, 2003

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

- *Layout and Composition*. Ed Ghertner, Focal Press, 2010

c) Enlaces de interés:

https://www.awn.com/

http://www.arteyanimacion.es/

https://www.autodesk.es/

https://3dtotal.com/

https://forums.cgsociety.org/

https://www.3dyanimacion.com/

https://www.animationmagazine.net/