

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

## CREACIÓN DE ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL

Curso 2016-2017.

Actualizada el 18/07/2016

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
COMPLEMENTOS ESPECÍFICOS DE FORMACIÓN PARA ANIMACIÓN Y DISEÑO	DISEÑO DE PRODUCCIÓN	4º	8º	6	OPTATIVA
PROFESOR(ES)		DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)			
JESUS PERTIÑEZ LOPEZ		Dpto. de Dibujo DESPACHO Nº 5, y aula d6			
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE		OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR			
Grado en Bellas Artes					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (Si ha lugar)					
Requisitos previos: Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3.					



**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)**

Procesos híbridos de creación en animación. Animación de objetos virtuales y gráficos. Procesos de creación de animación tridimensional real: stop-motion. Procesos de creación de animación tridimensional virtual. Postproducción, efectos especiales y simulación.

**COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS****COMPETENCIAS GENERALES:**

- CG3. Capacidad de comunicación.
- CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG6. Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG7. Capacidad para trabajar en equipo.
- CG8. Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares.
- CG12. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- CG15. Sensibilidad estética.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

- CE6. Conocimiento del vocabulario, códigos, y concepto inherentes al ámbito artístico.
- CE7. Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular
- CE9. Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
- CE18. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE19. Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE24. Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.
- CE33. Habilidad para establecer estrategias de producción.



**OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS DE APRENDIZAJE)****Competencias Específicas de la Mención en Animación y Diseño (CEMAD) (conceptuales, procedimentales y actitudinales), expresadas como Resultados de Aprendizaje:**

- CEMAD-1. Capacidad de actualización y adaptación a los cambios tecnológicos y a los cambios de la propia disciplina.
- CEMAD-2. Capacidad de desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la Animación y el Diseño.
- CEMAD-3. Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- CEMAD-7. Conocimiento básico de la Historia del Diseño.
- CEMAD-10. Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de producción en Animación.
- CEMAD-11. Conocimiento de los lenguajes, métodos y técnicas de producción asociados a la disciplina.
- CEMAD-12. Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- CEMAD-13. Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.

**TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA**

#### TEMARIO TEÓRICO:

Tema 1. Procesos híbridos de creación en animación. Nuevos medios de creación en animación. Soportes alternativos y mezcla de técnicas.

Tema 2. Animación de objetos virtuales y gráficos. Animación bajo cámara: cut-out, arena, pintura, líquidos...

Tema 3. Procesos de creación de animación tridimensional real. Utilización del software Dragon Frame.

Tema 4. Procesos de creación de animación tridimensional virtual utilizando el software Blender

Tema 5. Postproducción, efectos especiales y simulación. Utilización de After Effects en animación

#### TEMARIO PRÁCTICO:

Práctica 1. Realización de un corto de 20" con la técnica de cut-out real y virtual

Practica 2. Realización de un corto de 20" con el personaje creado de stopmotion

Práctica 3. Creación de un corto de 20" con un personaje en Blender

Estas prácticas tienen por objeto:

- aplicar los principios de animación,
- aplicar los conceptos de síntesis del movimiento y animación mimética.
- fomentar la innovación creativa en la contrucción de historias para animación
- potenciar los recursos expresivos de la animación 3D

Estas tres prácticas se intentarán unir para crear un solo corto de un minuto que mezcle las técnicas y que posteriormente se puedan aplicar las técnicas aprendidas en el Tema 5

....



**BIBLIOGRAFÍA****BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:**

- Alden, Andrew. Time-lapse and Stopmotion animation using the Bolex H16. [www.bolex.co.uk](http://www.bolex.co.uk)
- Brierton, Tom. Stopmotion armature machining. A construction manual. McFarland & Company. 2002
- Cotte, Olivier. Los Óscar de dibujos animados. Ed. Omega. 2009.
- Cueto, Roberto. ANIMATROPIA. Los nuevos caminos del cine de animación. Festival Internacional de Cine de Donostia. 2013.
- Díaz Maroto, Carlos. Ray Harryhausen. El mago del stop-motion. Calamar Ediciones. 2010
- Harryhausen, Ray. Film Fantasy Scrapbook. Titan books, 1989
- Lord, Peter y Sibley, Brian. Craking animation. Thames & Hudson. 1998.
- Pertíñez López, Jesús. Técnicas básicas de stopmotion. Ed. Godel. 2010
- Pettigrew, Neil. The Stopmotion filmography. A critical guide to 297 features using puppet animation. McFarland & Company. 2008
- Purves, Barry J.C. Stopmotion. Passion, process and performance. Focal Press.2008
- Purves, Barry. Stop motion. Blume Animación. 2011
- Ramos, Miguel A. y Ruiz de Samaniego, A. Ray Harryhausen, Creador de Monstruos. Maia Ediciones. 2009
- Ray Harryhausen, Creador de monstruos. Catálogo de exposición en la Fundación Luis Seoane.
- Shaw, Susannah. Stopmotion. Craft skills for model animation. Focal Press. 2005
- Thompson, frank. Tim Burton's Nightmare before Christmas: the film. the art, the vision. Disney Press 2002 .
- Wells, Paul y Hardstaff, Johnny. Re-Imagining animation. The changing face of the moving image. AVA Publishing, 2008.
- Whitaker, Harold y Halas, John. Timing for animation. Focal Press.1981

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:****ENLACES RECOMENDADOS**

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.

- <http://www.rayharryhausen.com>. Página oficial del realizador de Stopmotion
- [http://animatordv.com/download\\_free.php](http://animatordv.com/download_free.php) Página para la descarga gratuita de AnimatorDv
- <http://www.chromacolour.co.uk>. Tienda online de material para animación
- <http://www.armaverse.com>. Venta de armazones metálicos para stopmotion
- <http://www.awn.com>. Todo sobre animación y consulta de la revista Animation World Magazine



- <http://www.stopmotionanimation.com/page/stop-motion-animator-s-handbook>. La mas completa
- <http://www.stopmotionpro.com>. Página oficial del programa StopMotion Pro 6,5
- <http://www.animateclay.com>. Página donde podremos encontrar tutoriales, stikfas, libros ...
- <http://vanaken.com> Venta de plastilina profesional
- <http://www.jwmm.co.uk>. Empresa dedicada a la construcción de armazones para stopmotion. Son los proveedores de los estudios Aardman
- <http://www.blenderfoundations.com>. Página oficial de Blender
- <http://www.blenderswap.com>. Modelos renderizados libres de derechos.

## PROGRAMA DE ACTIVIDADES **Completar**

Semestre	Actividades presenciales							Actividades no presenciales			
	Temas	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Visitas y excursiones (horas)	Exámenes	Otras actividades	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Trabajo individual del alumno (horas)	Otras actividades
	Tema 1										
	Tema 2										
	Tema 3										
	...										
Total horas											

## METODOLOGÍA DOCENTE

**METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE** activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). Las clases teóricas, los seminarios, las clases prácticas, las tutorías, el estudio y trabajo autónomo personal y grupal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### Clases teóricas expositivas

*Descripción:* Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.

*Propósito:* Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

### Seminarios

*Descripción:* Modalidad organizativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje donde tratar en profundidad una temática relacionada con cada una de las materias propuestas incorporando actividades basadas en la indagación, el debate, la reflexión y el intercambio.

*Propósito:* Desarrollo en el alumnado de las competencias conceptuales e instrumentales/procedimentales de la materia.



### Actividades prácticas en el aula-taller

*Descripción:* Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.

*Propósito:* Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

### Actividades no presenciales individuales y/o en grupo (*Estudio y trabajo autónomo*)

*Descripción:* Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, de forma individual y/o grupal, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos.

Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.

Lecturas y estudio.

Salidas de campo consistentes entre otras en: visita de exposiciones y ferias de arte, elaboración de cuadernos de campo relativos al ámbito de conocimiento de la asignatura.

*Propósito:*

- Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.

- Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.

### Tutorías académicas

*Descripción:* manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.

*Propósito:* Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

**Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos.**

## EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### Clases expositivas y seminarios:

- Criterios y aspectos a evaluar:
  - Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
  - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
  - La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- Procedimiento de evaluación:
  - Prueba evaluativa.
  - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo individual del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
  - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.

#### Prácticas y actividades presenciales y no presenciales:

- Criterios y aspectos a evaluar:
  - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
  - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.
  - La constancia en el desarrollo y entrega de las actividades propuestas.



- Destreza para el desarrollo de prácticas y trabajos de creación.
- Nivel de implicación e impulso en su autoaprendizaje.
- Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje.
- Procedimiento de evaluación:
  - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.
  - Análisis de los materiales procedentes del trabajo individual o grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado. **SE3**

Sistema de evaluación SE2 conforme al Grado en Bellas Artes:

- Evaluación de los resultados del aprendizaje a través de pruebas orales o escritas. 20-30%
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller, estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos teóricos, participación y asistencia a clases, seminarios y tutorías académicas. 70-80%

Sistema de evaluación SE3 conforme al Grado en Bellas Artes:

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. 50-60 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. 30-40 %
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10-20 %

Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.

En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 %.

**ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL:** El alumno deberá entregar al final del semestre (en CD o DVD), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.

Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente,





alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

**Descripción de la prueba de “evaluación única final”:**

Realizar un corto de un minuto de duración, en formato HD, a partir de las premisas dadas por el profesor al inicio de la prueba, que podrán ser por escrito o audio. Este corto debe contener elementos generados en Blender y su montaje debe estar realizado en AE.

Tendrá una duración de máxima de 15 h

**INFORMACIÓN ADICIONAL**

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.



*ugr*

Universidad  
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR  
<http://grados.ugr.es>