GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (∞)

CREACIÓN DE ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL

Curso 2020-2021

(Fecha última actualización: 05/07/2020)
(Fecha de aprobación en Consejo de Departamento: 15/07/2020)

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
COMPLEMENTOS ESPECÍFICOS DE FORMACIÓN PARA ANIMACIÓN Y DISEÑO	DISEÑO DE PRODUCCIÓN	4º	8º	6	OPTATIVA

PROFESORES[1]	DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)
JESUS PERTIÑEZ LOPEZ	Dpto. Dibujo, planta Baja , Facultad de Bellas Artes Despachos nº 5. Correo electrónico: jplopez@ugr.es
	HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS[1]
	Lunes y martes, de 17.30 a 20.30
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE	OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR
Grado en Bellas Artes	Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)

- 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.

[1] Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" (http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/!)

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247

15/07/2020

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 ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- 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

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247

alternativos y mezcla de técnicas.
- Tema 2. Animación de objetos reales. Animación bajo cámara: cut-out. Utilización del software Dragon Frame.
- Tema 3. 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:
A. EJERCICIOS DE ANIMACIÓN CON STOPMOTION.
PRINCIPIOS FÍSICOS. ANIMACIÓN DE RECORTABLES
B. EJERCICIOS DE ANIMACION DE 3D, QUE INCLUYEN:ESCENARIO.
1. MOBILIARIO. ANIMACION BÁSICA
Realización de mobiliario
Construcción de un escenario (habitación) con un mobiliario creado a partir de formas geométricas.
Animación de su construcción
2. TEXTURAS UV. ANIMACION BÁSICA
Creación de objetos con textura
Creación de un personajes y aplicación de texturas UV, con movimiento de cámara libre. Animación básicA
3. ANIMACIÓN CON HUESOS
Personaje para cadena de huesos para IK
4. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN
Líneas de movimiento. Principios físicos
Cualquier elemento que se mueve con líneas de movimiento y se le pueda aplicar principios de timing y exageración
5. ANIMACION DE PERSONAJES
Cabeza de personaje gesticulando sentimientos en base a un audio
Cabeza de personaje pronunciando una frase corta, con shapekeys.
Rigging facial
6. ACTING
Fisica de movimiento humano. Ciclos y acting. Escenario con AE
Personaje representando un diálogo, con video personal como referencia

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- 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.
- MENDOZA GUEVARRA, E. Modeling and Animation using blender. Standard Apress. 2020
- PERTÍÑEZ LÓPEZ, Jesús. Técnicas básicas de stopmotion. Ed. Godel. 2010
- SAN, HIRAKO. Eevee rendering engine. Blender
- SHAW, Susannah. Stopmotion. Craft skills for model animation. Focal Press. 2005
- WHITAKER, Harold y HALAS, John. Timing for animation. Focal Press.1981

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- ALDEN, Andrew. Time-Iapse and Stopmotion animation using the Bolex H16. www.bolex.co.uk
- BRIERTON, Tom. Stopmotion armature machining. A construction manual. McFarland & Company. 2002
- CORSARO, S y PARROTT, C. (2004). Hollywood 2D digital animation. Thomson Course Technology
- DÍAZ MAROTO, Carlos. Ray Harryhausen. El mago del stop-motion. Calamar Ediciones. 2010

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247

- HARRYHAUSEN, Ray. Film Fantasy Scrapbook. Titan books, 1989
- LORD, Peter y SIBLEY, Brian. Craking animation. Thames & Hudson. 1998.
- PETTIGREW, Neil. The Stopmotion filmography. A critical guide to 297 features using puppet animatíon. 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.
- 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.
- WIGAN, Mark. (2008) Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups... Gustavo Gili. Barcelona
- WYATT, A. (2010) The complete digital animation course: The principles, practice and techniques of successful digital animation. Thames & Hudson

ENLACES RECOMENDADOS

-ANIMATION WORLD NETWORK
www.awn.com
Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además edita una revista online de referencia internacional sobre animación Animation World Magazine.

-SAS. SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES
http://gertie.animationstudies.org
Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online Animation Studies sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación

- http://www.rayharryhausen.com. Página oficial del realizador de Stopmotion
- http://animatordv.com/download_free.php Página para la des¬carga 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 re¬vista Animation World Magazine
- http://www.stopmotionanimation.com/page/stop-motion-animator-s-handbook. La mas com-pleta
- http://www.stopmotionpro.com. Página oficial del programa StopMotion Pro 6,5
- http://www.animateclay.com. Página donde podremos encon¬trar 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 estu¬dios Aardman
- http://www.blenderfoundations.com. Página oficial de Blender
- http://www.blenderswap.com. Modelos renderizados libres de derechos.
- https://ohmy.disney.com/movies/2016/07/20/twelve-principles-animation-disney/
-https://blenderartists.org/
-https://www.blenderkit.com/
-https://www.blendermarket.com/
-http://ww2.revistablenderianos.org/

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247

CONSULTAR LA WEB DEL PROFESOR

METODOLOGÍA DOCENTE

Las clases son eminentemente prácticas. El profesor expondrá los conceptos básicos aplicables a cada práctica. Se verán ejemplos de autores de reconocido prestigio o que suponga una innovación evidente en su campo.

La docencia utilizará redes sociales, imprescindibles en la actualidad, especialmente la web del profesor y facebook. A través de ellas se irán subiendo videos profesionales, making-of y tutoriales realizador por el profesor para llevar a cabo la práctica. Las clases presenciales se utilizarán para reforzar los conceptos más difíciles y para resolver dudas.

Cada práctica parte de un mínimo que todo alumno debe realizar. A partir de él, tiene que aportar su creatividad, imaginación, dominio…

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

Además del procedimiento de evaluación del Grado, esta asignatura utiliza una rúbrica que se puede consultar en la web del profesor http://wpd.ugr.es/~jplopez/animacion-tridimensional/.
Cada práctica tiene una nota y la calificación final es la suma de todas ellas. Para aprobar la asignatura es imprescindible realizar al menos 9 prácticas, y siempre las 3 últimas.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

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

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
Lunes y martes de 17.30 a 20.30 y correo institucional	CORREO INSTITUCIONAL, GRUPO PRIVADO DE FACEBOOK Y PRADO2

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247
15/07/2020
Pág. 5 de 7

- Las clases teóricas se graban en video, en varios archivos y se suben a plataformas online Facebook y Prado2
- Las prácticas las realiza el profesor y se graban en video, subiéndolo a la misma plataforma Facebook y Prado2
- Los alumnos realizarán las prácticas en casa y en clase

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Descripción: Los estudiantes son evaluados sobre la base de sus producciones audiovisuales (videos, etc.). Pueden entregar un enlace a su producción en un archivo de texto que la presenta y justifica, al tiempo que incluye el material utilizado y las referencias empleadas. En clase tendrán que comentar el proceso de realización

- Criterios de evaluación. Se seguirá la rúbrica de la guía docente que aparece en la web del profesor

Convocatoria Extraordinaria

Descripción. PRESENTACIÓN DE TODAS LAS PRÁCTICAS PLANTEADAS DURANTE EL CURSO. HABRÁ QUE PRESENTAR EL VIDEO FINAL, Y LOS ARCHIVOS DE LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS MÁS LAS REFERENCIAS
Además, el profesor planteará un ejercicio que consistirá en la actuación de un personaje en base a un audio. Se dispondrá de tres días para hacer una animación. El ejercicio se realizará en clase
Criterios de evaluación SE SEGUIRÁ LA RÚBRICA DE LA GUIA DOCENTE

- Porcentaje sobre calificación final Cada ejercicio del temario tiene una nota en la rúbrica, necesitando 50 pts para superar la asignatura. Esa nota hará media con el ejercicio propuesto

Evaluación Única Final

Descripción: 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. Este corto debe contener elementos generados en Blender y su montaje debe estar realizado en AE. Tendrá una duración de máxima de 15 h, dividida en 4 fases y se realizará en el aula, según calendario que fije el Decanato

Criterios de evaluación. Cada fase tendrá una nota y la final será la medida de las cuatro

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
	CORREO INSTITUCIONAL, GRUPO PRIVADO DE FACEBOOK Y PRADO2

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

Las clases teóricas se graban en video, en varios archivos y se suben a plataformas online Facebook y Prado2
Las prácticas las realiza el profesor y se graban en video, subiéndolo a la misma plataforma Facebook y Prado2
Los alumnos subirán a Prado el enlace para descargar el contenido de sus prácticas en las fechas indicadas

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)
Convocatoria Ordinaria
Descripción: Los estudiantes son evaluados sobre la base de sus producciones audiovisuales (videos, etc.). Pueden entregar un enlace a su producción en un archivo de texto que la presenta y justifica, al tiempo que incluye el material utilizado y las referencias empleadas. • Criterios de evaluación. Se seguirá la rúbrica de la guía docente que aparece en la web del profesor
Convocatoria Extraordinaria
Descripción. PRESENTACIÓN DE TODAS LAS PRÁCTICAS PLANTEADAS DURANTE EL CURSO. HABRÁ QUE PRESENTAR EL VIDEO FINAL, Y LOS ARCHIVOS DE LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS MÁS LAS REFERENCIAS Además, el profesor planteará un ejercicio que consistirá en la actuación de un personaje en base a un audio. Se dispondrá de tres días para hacer una animación. Todas las prácticas se subirán a PRADO en las fechas indicadas por el profesor Criterios de evaluación SE SEGUIRÁ LA RÚBRICA DE LA GUIA DOCENTE • Porcentaje sobre calificación final Cada ejercicio del temario tiene una nota en la rúbrica, necesitando 50 pts para superar la asignatura. Esa nota hará media con el ejercicio propuesto
Evaluación Única Final
Descripción: 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. Este corto debe contener elementos generados en Blender y su montaje debe estar realizado en AE. Tendrá una duración de máxima de 15 h, dividida en 4 fases. Se entregarán en PRADO cada fase en la fecha que fije el profesor. Criterios de evaluación. Cada fase tendrá una nota y la final será la medida de las cuatro
INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)

Firma (1): ANTONIO MATIAS SANTIAGO MARTIN
En calidad de: Secretario/a de Departamento

Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): C92FB4CF89441703FC3062A6951D5247
15/07/2020
Pág. 7 de 7