

Fecha de aprobación: 20/06/2022

Guía docente de la asignatura

Creación de Animación Tridimensional (26011F2)

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades
--------------	-----------------------	-------------	---------------------

Módulo	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	Materia	Diseño de Producción
---------------	---	----------------	----------------------

Curso	4 ^o	Semestre	2 ^o	Créditos	6	Tipo	Optativa
--------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	---	-------------	----------

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Prerrequisitos: Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3.

Recomendaciones: Haber superado la asignatura Dibujo Animado.

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 ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG08 - 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



- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE09 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- 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

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

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 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



PRÁCTICO

- A. Ejercicios de animación con stopmotion.
 - Principios físicos. Animación de recortables
 - B. Ejercicios de animación de 3D, que incluyen:escenario.
1. Mobiliario. Animación básica
 - Realización de mobiliario
 - Construcción de un escenario (habitación) con un mobiliario creado a partir de formas geométricas.
 2. Texturas UV. Animación 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. Animación 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
 - Física de movimiento humano. Ciclos y acting. Escenario con AE
 - Personaje representando un diálogo, con video personal como referencia

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- COTTE, O. (2009) Los Óscar de dibujos animados. Ed. Omega.
- CUETO, R (2013). Animatropía. Los nuevos caminos del cine de animación. Festival Internacional de Cine de Donostia.
- GASEK, T. (2012) Frame-to-Frame stop motion.The guide to non-traditional animation techniques. Focal Press-Elsevier
- HESS, R. (2012) Blender production. Creating shot animations from start to finish. Focal Press-Elsevier
- MENDOZA, E. (2020) Modeling and Animation using blender. Standard Apress.
- PERTÍÑEZ, J. (2010) Técnicas básicas de stopmotion. Ed. Godel.
- SAN, H. Eevee rendering engine. Blender
- SHAW, S. (2005). Stopmotion. Craft skills for model animation. Focal Press.
- WHITAKER, Harold y HALAS, John. Timing for animation. Focal Press.1981

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ALDEN, Andrew. Time-lapse 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
- 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 animation. MFarland & 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

- [The Ray and Diana Harryhausen Foundation](#). Página oficial del realizador de Stopmotion
- [Página para la descarga gratuita de AnimatorDv](#)
- [Chromacolour](#). Tienda online de material para animación
- [Armaverse](#). Venta de armazones metálicos para stopmotion
- [AWN](#). Todo sobre animación y consulta de la revista Animation World Magazine
- [Stop Motion Magic](#). Página donde podremos encontrar tutoriales, stikfas, libros ...
- [Van Aken](#). Venta de plastilina profesional
- [John Wright Modelmaking](#). Empresa dedicada a la construcción de armazones para stopmotion. Son los proveedores de los estudios Aardman
- [Blender Foundation](#). Página oficial de Blender
- [Blender Artists](#)
- [Blenderkit](#)
- [Blender Market](#)

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Clases expositivas
- MD02 - Seminarios
- MD03 - Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 - Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 - Actividad autónoma del alumnado
- MD06 - Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la



calificación final)**EVALUACIÓN ORDINARIA**

- SE3 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. 60%
- SE4. Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública. 25%
- SE4. Elaboración de memoria final/ portfolio: 10%

Para el desarrollo de estos dos criterios, esta asignatura utiliza una rúbrica que se puede consultar en la [web del profesor](#).

En la rúbrica aparecen al menos diez prácticas y cada una tiene una nota en función de su dificultad y de los conceptos a poner en práctica (desde la mínima 2/100 a la máxima 34/100). La calificación final es la suma de todas ellas.

Para aprobar la asignatura es imprescindible realizar todas las prácticas.

- SE4 Participación activa en los procesos de tutorización académica: 5%

Además de las prácticas que figuran en la Guía y en la rúbrica, se proponen una serie de trabajos optativos para aquellos que quieran ampliar conocimientos, pero no influirán en la calificación.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En el día, hora y lugar fijado por el Decanato se deberá entregar todas las prácticas propuestas en clase. La entrega consistirá en la exposición oral de las prácticas realizadas, explicando los métodos, procesos y conceptos utilizados en su realización. Al ser una evaluación práctica, la nota final se obtendrá de las notas parciales de cada ejercicio.

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. Al inicio de la prueba, en el día, hora y lugar fijado por el Decanato, el profesor suministrará una dirección web desde la que los examinandos deberán descargar los elementos que obligatoriamente deben usar en su animación y que podrán ser personajes, props y audios. Con estos elementos deberán crear una animación.

Tendrá una duración de máxima de 15 h. El ejercicio se realizará en la clase en las sesiones



necesarias en función de la disponibilidad del aula. Al final se entregará el archivo blender y el video renderizado.

- Criterios de evaluación:
 - Utilización de los elementos aportados por el profesor - 20%
 - Sincronización del audio con el video final - 10%
 - Creación de las Golden Poses - 50%
 - Variedad de Interpolación - 10%
 - Utilización de NLA y Bibliotecas de Movimientos - 5%
 - Utilización de cámaras y luces. - 5%

INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

