

## **Universidad Nacional Tres de Febrero**

### **Departamento Arte y Cultura**

### **Licenciatura en Artes Electrónicas**

**Año Académico: 2015**

**Cuatrimestre: Primero**

**Materia: ANIMACIÓN DIGITAL**

**Código: 664**

**Profesora Titular: Elena Isabel Laplana**

#### **Marco de referencia: Fundamentación**

El futuro licenciado en Artes Electrónicas desarrollará su tarea en un mundo donde la integración entre diversas plataformas de trabajo será su paisaje cotidiano. En este sentido, los fundamentos generales de la carrera puntualizan que el egresado deberá manejar la más moderna tecnología, y el producto terminado, fruto de su trabajo profesional, englobará diversas disciplinas con un marcado perfil multimedia e interactivo.

Desde este punto de vista, y considerando que el egresado de esta carrera deberá necesariamente dirigir o integrarse a equipos de trabajo multidisciplinarios, resulta de gran importancia incluir al más alto nivel en su formación diversos conceptos relativos a la producción de los lenguajes de la animación digital, a las diferentes técnicas, a la reflexión crítica sobre la integración imagen fija versus imagen en movimiento, tanto en su aspecto técnico como estético.

#### **OBJETIVOS ESTRUCTURALES**

Son objetivos estructurales de la materia que el/la alumno/a desarrolle capacidades técnicas y estéticas que le permitan incorporar los conceptos del movimiento aplicados a cualquier técnica, soporte y/o plataforma. La inserción de esta materia en el programa de la carrera, tiene como finalidad lograr que los alumnos inclinados por la Licenciatura en Artes Electrónicas: vinculen los contenidos teóricos con el análisis y la generación de imágenes animadas digitales que amplíe su potencial creativo y desarrolle su capacidad analítica de tal forma de permitirles resolver los problemas que se le presentarán a futuro.

#### **UNIDADES DIDACTICAS**

##### **Unidad 1. Historia y evolución de la animación.**

Historia de la animación Digital. Pioneros. Primeras experiencias de gráficos en movimiento. La revolución digital llega a la animación. Usos y aplicaciones. Reseña histórica. Animación en dos y en tres dimensiones. Animación Digital experimental; ensayos, experiencias y análisis de obras.

## **Unidad 2. Conceptos de animación. (2D y 2.5)**

Introducción a la animación digital: AfterEffects y aplicaciones de edición “no-lineal”. La metodología de trabajo en After Effects. El entorno de trabajo. El proyecto. Los “Footage” o elementos del proyecto. El diagrama de flujo. Técnicas básicas de composición: Creación de un proyecto. Las capas. Edición de capas. Técnicas básicas de animación y visualización. Configuración y conceptos básicos de animación. Línea de Tiempo y Keyframes. Animar posición, rotación, tamaño y opacidad. Control de velocidad. Expresiones. Concepto de 2.5D en AfterEffects: Creación de objetos 2.5D. Animación de gráficos 2.5D. Cámaras y luces. Render de animaciones: El proceso de render. Render a partir de una composición. Formatos: SD (*NTSC-PAL*), HD.

## **Unidad 3. Técnicas de animación**

Producción y técnicas de animación: capas de forma y sólidos, técnica y desarrollo. Rotoscopia, técnica e instrumentación. Recortes (cut animation), capas primarias y secundarias. Descomposición del movimiento en varias fases. El proceso de animación. Estudio sobre física de los cuerpos. Inercia. Masa. Arcos. Anticipación. Acción y reacción. Acción secundaria. Animación directa y animación cuadro por cuadro. Articulación del lenguaje en fotogramas, Timing, y espaciado.

## **Unidad 4. Composición y diseño**

Storyboard / Animatic (parámetros): Instancia de Pre-producción. De la idea al storyboard. Viñetas, separación en escenas. Del storyboard al animatic. Layout, fondos, capas: under y over . Estructura de la narración. Sincronización dramática. Sincronización sonora. Boceto final de la película. Ajustes finales.

### **BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:**

Paul Wells , Johnny Hardstaff , Paperback edition, 2008.  
Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image

Richard Williams, Paperback , 2002. The Animator's Survival Kit

<http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>

<http://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/moritz1.2.html>

### **BIBLIOGRAFIA SUGERIDA:**

Jon Krasner: Motion Graphic Design and Fine Art Animation  
Focal Press; 2004

### **MODALIDADES DEL PROCESO DE ORIENTACION DEL APRENDIZAJE:**

El mecanismo de orientación y evaluación de este aprendizaje se realiza a través de: Conceptos teóricos, planteo y resolución de problemas. Análisis de obras.

### **MODALIDAD DEL CURSADO:**

La asignatura se desarrollará en una clase semanal de cuatro horas, dividida en dos partes y con un receso entre ambas.

Durante la primera parte se presentan los contenidos teóricos de las unidades temáticas y en la segunda, se orienta hacia la realización de ejercicios y análisis de obras. Según corresponda al tema que se esté dictando.

#### MODALIDAD DE EVALUACION:

Cada asignatura se aprueba por régimen de examen final, exámenes parciales y recuperatorios.

Existen dos evaluaciones parciales, la primera al promediar el cuatrimestre y la segunda al finalizar el mismo.

Existe una instancia recuperatoria, en un solo día, para ambos parciales, a la finalización de cada cuatrimestre.

Se entenderá "ausente" el alumno que no obtenga calificación alguna en dos instancias de evaluación parcial.

La asignatura se entenderá "cursada" cuando se "aprueben" todos los exámenes parciales (en primera instancia o por recuperatorio). La calificación asignada al examen recuperatorio (cualquiera sea el resultado) anula y reemplaza, a todos los efectos, a la obtenida en el examen parcial que se recupera.

La calificación final se calculará como promedio de los exámenes parciales rendidos y aprobados.

De esta manera, la calificación final para la asignatura "cursada" será superior o igual a 4 puntos.

Los exámenes parciales (y sus recuperatorios) calificados con 3 o menos puntos se entenderán "aplazados" y no podrán ser recuperados. Cuando ocurran dos aplazos en los exámenes (parciales y/o recuperatorios) se entenderá que la asignatura está "aplazada" y deberá ser recursada.

Si la asignatura resultara con una calificación final, calculada como promedio de los exámenes parciales (o sus recuperatorios) rendidos y no aplazados, de 4 o más puntos, se entenderá "cursada" y podrá ser aprobada por examen final. La calificación necesaria para aprobar el examen final será de 4 o más puntos.

Además de las evaluaciones parciales, se ha de contemplar la elaboración de trabajos prácticos, al final de cada unidad didáctica, cuya evaluación formará parte de una nota conceptual.

La evaluación final tendrá carácter oral o escrito e individual en el marco de las condiciones y características que oportunamente determine la cátedra.

#### REGIMEN DE TRABAJOS PRACTICOS:

Los trabajos prácticos son obligatorios y se dictarán en dos modalidades:

Clases de demostración y problemas de aplicación.

Los alumnos deberán llevar una carpeta de TRABAJOS PRACTICOS individual, conteniendo trabajos en soportes impresos y/o magnéticos según el caso.

La carpeta completa deberá ser presentada antes de las evaluaciones parciales correspondiente a cada cuatrimestre, constituyendo requisito indispensable la aprobación de la misma para rendir las evaluaciones parciales.

#### SISTEMA DE CALIFICACION:

Los exámenes parciales (y sus recuperatorios) se entenderán "aprobados" cuando la calificación asignada, en una escala de 0 a 10 puntos, resulte superior o igual a 4 puntos.

Las condiciones para acceder al examen final, son las requeridas por el régimen de promoción.

#### REGIMEN DE PROMOCION:

Para acceder al examen final, son requisitos:

Una asistencia mínima del 75% a las clases teóricas y práctica.

Obtener, en las evaluaciones parciales, una nota no menor a cuatro (4) puntos.

Aprobación de los trabajos prácticos requeridos.

#### LISTADO DE TRABAJOS PRACTICOS:

- 1- Bumpers T.V.
- 2- Estirar y aplastar
- 3- Animación por recortes.
- 4- Tipografía como personaje.
- 5- Rotoscopia
- 6- Animación 2.5
- 7- Storyboard y Animatic.
- 8- Mapping

#### CRONOGRAMA DE CLASES TEORICAS Y PRÁCTICAS:

17-Marzo: Bienvenida. Presentación de la materia.

Teórica: Historia de la animación Digital. La revolución digital en animación, reseña histórica. Análisis de Obras.

24-Marzo:Teórica/práctica: El Timing. Selección y análisis de Bumpers de TV. Metodología de trabajo en After Effects.

31- Marzo: Teórica/práctica: Visualización y análisis de Bumpers e Identidad en TV. El ritmo, la duración y permanencia de elementos en la composición. T.P. 1: Bumper TV

07 Abril: Teórica/práctica: After effects: Técnicas básicas de composición. Edición de capas. Exportar película. Herramienta puppet. Video y animación. Distorsión como lenguaje. TP 2: Estirar y aplastar

14-Abril: Teórica/practica: El personaje. Diseño, creación de carácter y actuación. Keyframes. Control de velocidad. cuadro por cuadro. TP 3: Animación por recortes.

21-Abril: Teórica/practica: Estudio sobre física de los cuerpos. Inercia. Masa. Arcos. Anticipación. Acción y reacción. Acción secundaria. T.P.

28- Abril: Teórica/práctica: La tipografía, estilos, rellenos, texturas, simbología.  
T.P.4. Tipografía como personaje.

05- Mayo: Teórica/práctica: Video y animación. Técnica de rotoscopia, aplicaciones prácticas. Visionado de obras. TP.5 Rotoscopia.

12- Mayo: Teórica/práctica: Capas de formas, contornos, rellenos. Animaciones pre establecidas. Animación directa.

19- Mayo: Teórica/práctica: Concepto de 2.5D en AfterEffects: Creación de objetos 2.5D. Animación de movimientos 2.5D. Animación de Cámaras y luces. T.P.6: Realización de animación 2.5.

26-Mayo: Práctico: selección, recorte, separación en capas y composición de elementos para preparar estructura 2.5. TP 6: Animación 2.5

02- Junio: Teórica/práctica: Instancia de Pre-producción. Storyboard. Como contar la historia en viñetas. (parámetros). Estructura de la narración. Análisis de distintos tipos de storyboard.

09 Junio: Teórica/práctica: Animate (parámetros). Sincronización dramática. Sincronización sonora. Boceto final de la película. Ajustes finales previos a la realización. Introducción del Sonido: sincronización. T.P. 7: realización de storyboard y Animate.

16 Junio: Teórica/práctica Mapping. Técnica de mapeo. Selección de objetos a mapear. Visionado y análisis de Obras. . T.P. 8: Mapping.

23 Junio: Evaluación parcial.

30 Junio: Recuperatorios. Cierre de materia y condiciones de presentación a final.