



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

ANIANIMACION AVANZADA

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Animación Avanzada
Curso:	4
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Matías Marcos
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Matías Marcos
Datos de contacto:
matias.marcos@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual
Profesor:
Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
El alumno deberá tener conocimientos de dibujo y anatomía
Aconsejables:
-Destreza en dibujo de apunte del natural. -Nociones de dibujo en perspectiva. -Dominio del color -Conocimientos de Autodesk Maya y/o otros programas

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece a la rama de arte y es una materia de Expresión Gráfica.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Animación Avanzada es una asignatura en la que el alumno aprenderá la leyes básicas de la animación a dotar de movimiento a personajes y objetos, Acting y lipsync En el área artística, el alumno necesitará las bases aprendidas en "Diseño de personajes", "dibujo artístico", "Composición".

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Animaciones I proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para dotar de movimiento a personajes, objetos y efectos.

El alumno aprenderá a expresarse por medio de sus personajes y animarlos con personalidad propia en la actuación y el dialogo

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno podrá desarrollar con un equipo de trabajo humano ideas y llevarlas a cabo además de poder expresarlas y comunicarlas en presentaciones debidamente estructuradas.
- Dominar el software de trabajo de la asignatura, y saber resolver cualquier problema para lograr un resultado profesional en las animaciones.
- Implementará una animación, teniendo en cuenta las herramientas de Maya 3d. Será capaz no sólo de realizar un proyecto en Maya sino que podrá volcar todo lo aprendido en cualquier tipo de video.
- Será capaz de aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo de animaciones.
- Será capaz de entender el desarrollo de animación como un proyecto en equipo en el que intervienen profesionales de varias disciplinas.
- El alumno podrá afrontar con una base bien consolidada cualquier cinemática, tráiler o video promocional para su proyecto, siguiendo unas reglas cinematográficas aplicadas a la animación de la que disponemos en un programa de animaciones 3D, pero también válidas para cualquier proyecto 2D. Posteriormente, este conocimiento será especialmente útil en la creación de proyectos audiovisuales de animación.
- El alumno podrá planos y escenas cinematográficas donde podrá integrar los contenidos de animación que haya realizado hasta el momento e interactuar con ellos.
- Aplicará conceptos matemáticos y físicos básicos para el desarrollo de movimientos.
- El alumno será capaz de buscar el mejor camino para afrontar sus animaciones y así sacarle el máximo provecho posterior.
- A partir de una animación interpretar movimientos personalizados en un ser inanimado. Así mismo, el alumno será capaz de desarrollar movimientos complejos con métodos y formulas sencillas.

- El alumno podrá aplicar a sus animaciones una serie de efectos para optimizar y hacer más naturales sus proyectos. El alumno sabrá utilizar estos efectos para lograr la máxima naturalidad con el mínimo número de dibujos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Programa de diseño y animación. Introducción. Uso de la interfaz e integración con otros programas.
- Herramientas, configuración y procedimientos básicos.
- Dibujo. Leyes básicas de animación.
- Aspectos esenciales de la animación. Ciclos, acting y efectos.
- Acción en la línea de tiempo.
- Interacción de personajes y objetos y otros conceptos de interacción.
- Gestión de sonido lipsync.

Temario detallado

Tema 1.Introducción

- Leyes básicas de animación y su aplicación. Los 12 principios
- Claves de animación, Blockin, timing
- Anticipación, reacción y recuperación
- Volumen, inercia, frenada, posición de cámara
- Posiciones en silueta, simetrías.
- Planteamiento de un plano-acción , tiempo, thumbnails, siluetas, gráficos

Tema 2.Acción y Acting

- Personaje en acción.
- Acting.
- Lipsync, ejercicio dialogo
- Ejercicio de acción de andares con dialogo e interpretación

Tema 3.Lipsyncn y Acting

- Vocalización y dialogo
- Expresión facial
- Video referencias

Tema 4. Lipsyn y Acción. Cuadrúpedos y cartoon

- Antonia humana
- Diferentes Cuadrúpedos
- Personaje cartoon y exageración. timing

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción a la Animación 3D. Los 12 principios	Octubre – Noviembre
Tema 2. Acción y Acting.	Diciembre – Enero
Tema 3. Lipsyn y Acting	Febrero--marzo
Tema 4. Lipsyn y Acción. Cuadrúpedos y Cartoon	Abril--mayo

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Ejercicios prácticos	80%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	(Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%)	5%
Asistencia Participativa	- Formal: claridad estructuración (2.5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%) - Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %)	15%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Cartoon Animation (Collector's Series) 1994 by Preston Blair
Timing for Animation, Sep 4, 2009 by John Halas and Harold Whitaker
The Animator's Survival Kit, Jan 7, 2002 by Richard Williams

Bibliografía complementaria

The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.