

# Guía docente 804393 - A2D - Animación 2D

Última modificación: 17/12/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 Créditos ECTS: 6.0 Idiomas: Catalán

#### **PROFESORADO**

**Profesorado responsable:** Pagès Rovira, Maria

Otros:

### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

Las clases de aprendizaje dirigido se estructuran en sesiones de dos horas. Durante parte de las sesiones, el profesor/a expone los conceptos teóricos y lo ejemplifica mediante ejemplos que se resuelven, dentro de lo posible, de forma participativa por parte de los estudiantes. Otra parte de la sesión se dedica a que los estudiantes practiquen los conceptos introducidos resolviendo una serie de ejercicios propuestos por el profesorado y, cuando proceda, también se dedicará tiempo para la resolución de dudas y problemas con los que se hayan encontrado durante la realización de los ejercicios. Se hará un uso intensivo del campus virtual, tanto para publicar el material de la asignatura (apuntes, enunciados de problemas, soluciones propuestas, recopilación de links, etc.) como mecanismo de comunicación para publicar avisos, pedir las revisiones de las diferentes pruebas, etc.

### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA**

- Reconocer las fases de creación de una película 2D o y ser capaz de planificar y desarrollar el proceso de producción.
- Analizar las técnicas utilizadas en los diferentes tipos de producciones audiovisuales para aplicarlas posteriormente mediante el uso de software.
- Aplicar los conceptos básicos y los procedimientos implicados en la animación 2D, así como de los fundamentos de la representación del movimiento en objetos, seres humanos y animales en las diversas técnicas de animación por ordenador.

### HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h



## **CONTENIDOS**

## Tema 1 – La animación. Definición y contexto. Introducción a la herramienta de animación 2D.

#### Descripción:

- 1. Historia de la animación 2D. Estado del arte
- 2. Técnicas de animación 2D
- 3. Fases de la producción
- 4. Introducción al software de animación. Ámbitos de uso

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

### Tema 2 – Leyes de movimiento. Principios de animación.

#### Descripción:

- 1. Leyes de movimiento y su interpretación mediante técnicas de animación 2D
- 2. Timing, spacing & flexibility
- 3. 12 principios de animación

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

### Tema 3 - Expresión del peso y la velocidad

# Descripción:

- 1. Técnicas de animación 2D para la expresión del peso
- 2. Textura de los materiales: plásticos, elásticos y rígidos
- 3. Técnicas para expresar velocidad en animación 2D

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

# Tema 4 - Análisis de acción

#### Descripción:

- 1. Simulación, representación e interpretación
- 2. Las cuatro aes de la animación: activity, action, animation, acting
- 3. Jerarquía de una acción animada
- 4. Análisis y aspectos básicos de la marcha, carrera y salto en el humano y personajes bípedos
- 5. Análisis y aspectos básicos de la marcha en personajes cuadrúpedos
- 6. Análisis y aspectos básicos de acciones de vuelo en aves e insectos
- 7. Técnicas para la realización de animaciones cíclicas

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

**Fecha:** 31/12/2023 **Página:** 2 / 4



### Tema 5 - Técnicas y procedimientos digitales de animación 2D

### Descripción:

- 1. Frame by frame
- 2. Interpolación
- 3. Morphing
- 4. Cutout

5. Deformation: bones, curves, envelope

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

## Tema 6 - Construcción de personajes para animación 2D

### Descripción:

- 1. Breakdown y rigging
- 2. Creación de librerías
- 3. Símbolos
- 4. Creación de templateso

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

## Tema 7 - Sonido y lipSync

# Descripción:

- 1. Expresividad facial y acting
- 2. Creación de librerías faciales
- 3. Importación de audio
- 4. LipSync. Detección automática

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

#### Tema 8 - Composición de la escena. Efectos. Movimientos de cámara

#### Descripción:

- 1. Importación e integración de los elementos de una escena.
- 2. Posicionar y animar la cámara.
- 3. Multiplano.
- 4. Efectos de animación 2d tradicional: splats, solarización, stagger, agua, fuego, humo.
- 5. Efectos digitales. Animación y previsualización de efectos
- 6. Exportación de la escena a vídeo o secuencia de frames

**Dedicación:** 18h 45m Grupo grande/Teoría: 7h 30m Aprendizaje autónomo: 11h 15m

**Fecha:** 31/12/2023 **Página:** 3 / 4



# SISTEMA DE CALIFICACIÓN

P01: 10%P02: 15%P03: 15%1er Parcial: 20%Examen final: 30%

• Participación y actitud de aprendizaje (PAA): 10%

Para poder superar la asignatura mediante evaluación continua se deberán entregar al menos 2 prácticas de las 3 propuestas en la guía docente.

#### RE-EVALUACIÓN

Los alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba de reevaluación. En esta prueba se reevalúan las notas correspondientes a EP (Examen parcial 20%) y EF (Examen final 30%). Las prácticas (EP) y nota de PAA no se reevalúan. La nota final de asignatura que resulte no podrá superar el 5.

# NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Una parte de los ejercicios se pueden realizar durante las clases con el profesor de la asignatura. Los estudiantes también tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario), para realizar los ejercicios. Para hacerlos se deberán seguir las indicaciones especificadas en el documento de trabajo.

El ejercicio una vez finalizado será depositado en el Campus Virtual en la entrega del aula de la sección en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para valorar aquellos ejercicios entregados antes de la fecha límite.

Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente con respecto a los nombres de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

#### Rásica:

- Johnston, O.; Thomas, F. Illusion of life: Disney animation. 1997: Abbeville Press, 1997. ISBN 9780786860708.

Fecha: 31/12/2023 Página: 4 / 4