



804238 - A2D - Animació 2D

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCs (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCs (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Castellà

Professorat

Responsable: Díaz Acedo, Ignacio Pablo

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	32h	21.33%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	10h	6.67%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804238 - A2D - Animació 2D

Continguts

XERRADA DE PRESENTACIÓ I INFORMACIÓ DEL CURS

Dedicació: 2h

Grup gran/Teoria: 2h

Descripció:

Xerrada de presentació del professor on es mostraran treballs realitzats, metodologia de treball i tècniques de realització.

Després es mostrarà el calendari de l'assignatura i s'explicaran els seus apartats i el seu valor per a l'avaluació final.

Objectius específics:

Presentació del professor i de la seva feina professional i donar informació a l'alumne del curs de manera global

804238 - A2D - Animació 2D

<p>INTRODUCCIÓ AL FLASH I A LA ANIMACIÓ</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 10h</p>
<p>Descripció: Ensenyar les eines del programa Flash que fem servir per animar així com la metodologia d'ús d'aquesta eina.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interfície de Flash: Timeline, Escena i disposició de les eines - Dibuixar i pintar - Textos - Treballar amb objectes - Les capes - Símbols: Gràfics i Clips de Pel·lícula - Animació de Forma i de Moviment - Efectes sobre l'Animació - Màscara de capa - Guies de moviment <p>També es donarà una introducció bàsica a l'animació explicant:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Els diferents tipus d'animació que existeixen - Els 12 principis de l'animació - Breu història de l'animació. <p>METODOLOGIA DOCENT Les sessions es distribuïran de la següent manera: 45 'teòrics 15 'd'observació d'exemples i inspiració 60 'pràctics, on el professor treballarà parcialment en paral·lel i resoldrà dubtes</p> <p>Els exercicis pràctics realitzats a classe formaran part del projecte final a lliurar, hauran de ser iterats fora de classe segons criteri d'alumne per a un millor resultat del projecte final.</p> <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es realitzarà una sèrie d'exercicis bàsics que posaran en pràctica les eines i metodologies pròpies de Flash a mesura que es vagin ensenyant que serviran en un futur per avaluar la dedicació i interès que l'alumne ha prestat a l'assignatura. - També es donarà documentació perquè l'alumne estudiï a casa que entrarà en el control tipus test. - Se li encarregarà a l'alumne que realitzi una sinopsi per a una intro d'un videojoc d'aproximadament 1 minut - Se li demanarà a l'alumne que dibuixi un personatge perquè protagonitzi la intro <p>Objectius específics: L'objectiu és que l'alumne descobreixi i aprengui a utilitzar les eines de Flash que farem servir durant el curs per animar així com una mica de cultura bàsica al voltant de l'animació.</p>	

804238 - A2D - Animació 2D

PIXEL ART	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 10h
<p>Descripció:</p> <p>CLASSE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicació del desenvolupament de l'assignatura i lliurament final. - Fonaments del Pixel Art. Què és (i què no). Estils i tendències. - Mida i escala. - Do 's and Dont' s - Recerca de recursos - Configuració de Photoshop, eines i comandaments - Paletes de color - Animar a Photoshop <p>CLASSE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar i reutilitzar - HSB i Contrast - Línies, corbes i formes - Dithering - Anti-aliasing - Il·luminació <p>CLASSE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipus d'animació en píxel art - Economia de frames - Aplicació dels principis d'animació al píxel - Spritesheets <p>CLASSE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - backgrounds en píxel art - Debris objects - Perspectiva top-down / Isomètrica - tilesets - Simulació de partícules - Efectes 2.5D i llum dinàmica <p>Activitats vinculades:</p> <p>EXERCICI PRÀCTIC (CLASSE 1) Disseny estàtic de personatge RTS / RPG en funció de projecte (PNG) Animació de personatge bàsica: aneu-li (GIF animat)</p> <p>EXERCICI PRÀCTIC (CLASSE 2) Animació de personatge: ferit, mort (GIF animat)</p> <p>EXERCICI PRÀCTIC (CLASSE 3) Animacions de personatge: walking cycle, atac (GIF animat)</p> <p>EXERCICI PRÀCTIC (CLASSE 4) Disseny estàtic de tilesets per formar background i debris objects. (PNG) Animació de personatge incloent efectes de partícules: reviure (GIF animat)</p>	

804238 - A2D - Animació 2D

Objectius específics:

PREPARACIÓ ASSIGNATURA

Repàs d'eines principals i funcionament bàsic de Photoshop, programari amb el qual s'impartirà el curs. De la mateixa manera cal una tauleta Wacom per alumne per agilitzar la feina.

METODOLOGIA DOCENT

Les sessions es distribuïran de la següent manera:

45 'teòrics

15 'd'observació d'exemples i inspiració

60 'pràctics, on el professor treballarà parcialment en paral·lel i resoldrà dubtes

Els exercicis pràctics realitzats a classe formaran part del projecte final a lliurar, hauran de ser iterats fora de classe segons criteri d'alumne per a un millor resultat del projecte final.

SISTEMA AVALUACIÓ

Lliurament final composta de:

- 1 spritesheet Personatge: aneu-li, caminar en 4 direccions, atac, ferit, mort, reviure)
- 1 spritesheet Background: 4 tilesets, 4 debris object (2 animats)
- 1 GIF animat amb el personatge movent-se en l'entorn i fent les diferents accions

Els exercicis desenvolupats a classe es valoraran juntament amb el lliurament final

ANIMACIÓ 2D TRADICIONAL EN FLASH

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

Descripció:

Una aproximació al procés d'animació tradicional, dibuixant cada posí. A través d'exemples, s'aplicaran conceptes bàsics d'aquest tipus d'animació: fotogrames claus, intercalacions i tècniques de conservació de model.

Activitats vinculades:

Realització a classe d'exemples senzills referents a tot el que s'anirà explicant.

Objectius específics:

Conèixer els conceptes relatius a l'animació tradicional.

Conèixer com es desglossa un moviment dibuix a dibuix.

Comprendre els processos a seguir, des del blocking fins al clean-up.

804238 - A2D - Animació 2D

<p>STORYBOARD, ANIMATIC, BACKGROUNDS, ATREZZO I DISENY DE PERSONATJES</p>	<p>Dedicació: 12h Grup gran/Teoria: 12h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'explicarà què és un storyboard i com realitzar-lo correctament per a més endavant fer el Animatic a partir de l'storyboard. - S'explicarà com realitzar el material necessari per a la intro: - Disseny de Personatge: Com realitzar de forma òptima un personatge per animar en Flash - Backgrounds: Com dissenyar i realitzar els fons que aniran a la intro - Atrezzo: Creació i disseny dels elements del background que interactuaran amb el personatge o que tindran una especial rellevància <p>Activitats vinculades:</p> <p>A casa l'alumne haurà de treballar en el Animatic i els elements de disseny per estar al dia i arribar al lliurament P1 sense problemes</p> <p>Objectius específics:</p> <p>L'objectiu és que l'alumne sàpiga com realitzar un Animatic a partir d'un storyboard per animació, sàpiga també com realitzar de forma òptima tots els elements bàsics que necessitarà per a la creació de la Retorn.</p>	
<p>ANIMACIÓ DE FX EN 2D</p>	<p>Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h</p>
<p>Descripció:</p> <p>S'abordaran procediments per afrontar l'animació d'un FX. S'utilitzarà l'animació directa combinada amb l'aplicació de filtres en Flash.</p> <p>Activitats vinculades:</p> <p>Realització a classe d'exemples senzills referents a tot el que s'anirà explicant.</p> <p>Objectius específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conèixer el procés de creació 2D d'efectes dibuix a dibuix. Saber buscar referències. Aprofitar els recursos del Flash per aportar més realisme i credibilitat als efectes. 	

804238 - A2D - Animació 2D

<p>CREACIÓ, ANIMACIÓ Y REALITZACIÓ DE INTRO PER A UN VIDEOJOC</p>	<p>Dedicació: 12h Grup gran/Teoria: 12h</p>
<p>Descripció: A partir de l'Animatic realitzat i amb tots els elements gràfics generats l'alumne començarà a animar l'Intro Per a tal efecte se li ensenyarà el següent:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divisió de la Intro en símbols (escenes) - Acting - Lipsinc - Intercanviar elements - Acceleració i desacceleració en la interpolació de moviment - Com compaginar capes i símbols Gràfics en la animació. <p>Activitats vinculades: L'alumne haurà de treballar a casa tot el que no li doni temps de fer a classe</p> <p>Objectius específics: L'objectiu específic d'aquest projecte és que l'alumne conegui de primera mà totes les parts necessàries per a realitzar una intro animada perquè en un futur pugui tant realitzar una per si mateix com encarregar i dirigir la seva realització a tercers.</p>	

Sistema de qualificació

- Examen tipus test de 40 preguntes: 15%
- Pràctica de Pixel Art: 25%
- Primera part del projecte d'animació (P1): 20%
- Entrega final del projecte d'animació (P2): 40%

804238 - A2D - Animació 2D

Bibliografia

Bàsica:

- NFGman. Character design for mobile devices: mobile games, sprites and pixel art. Mies, Switzerland: Rotovision, 2006. ISBN 9782940361120.
- Commodore 64: a visual compendium. Bitmap Books, 2016. ISBN 9780993012983.
- Méndez, S. 1x1: pixel-based illustration & design. Mark Batty, 2004. ISBN 9780972563628.
- Sinclair, C. Sinclair ZX spectrum: a visual compendium. Bitmap Books, 2015. ISBN 9780993012921.
- Bendinelli, J.; Günzel, S. Push > Start: the art of video games. Hamburg: Edel Germany, 2014. ISBN 9783943573091.
- Lam, F. Pixelworld. Wan Chai, Hong Kong: Systems Design Limited: Laurence King, 2003. ISBN 1856693686.
- Williams, R. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. 2nd ed. London: Faber & Faber, 2012. ISBN 9780865478978.
- Retrogamer magazine. Imagine Publishing,
- Caldwell, B. Action! cartooning. New York: Sterling Publishing, 2004. ISBN 9780806987392.
- Blair, P. Cartoon animation. Laguna Hills: Walter Foster, 1994. ISBN 9781560100843.
- Thomas, F.; Johnston, O. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995. ISBN 0786860707.
- Hamm, J. Cartooning the head & figure. New York: Perigee Books, 1982. ISBN 9780399508035.