

804238 - A2D - Animación 2D

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Castellano

Profesorado

Responsable: Díaz Acedo, Ignacio Pablo

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	32h	21.33%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	10h	6.67%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804238 - A2D - Animación 2D

Contenidos

CHARLA DE PRESENTACIÓN E INFORMACIÓN DEL CURSO

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

Descripción:

Charla de presentación del profesor donde se mostrarán trabajos realizados, metodología de trabajo y técnicas de realización.

Después se mostrará el calendario de la asignatura y se explicarán sus apartados y su valor para la evaluación final.

Objetivos específicos:

Presentación del profesor y de su trabajo profesional y dar información al alumno del curso de forma global

804238 - A2D - Animación 2D

<p>INTRODUCCIÓN AL FLASH Y A L'ANIMACIÓN</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 10h</p>
<p>Descripción: Enseñar las herramientas del programa Flash que utilizaremos para animar así como la metodología de uso de dicha herramienta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interfaz de Flash: Timeline, Escena y disposición de las herramientas - Dibujar y colorear - Textos - Trabajar con objetos - Las capas - Símbolos: Gráficos y Clips de Película - Animación de Forma y de Movimiento - Efectos sobre la Animación - Máscaras de capa - Guías de movimiento <p>También se dará una introducción básica a la animación explicando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los diferentes tipos de animación que existen - Los 12 principios de la animación - Breve historia de la animación. <p>METODOLOGIA DOCENTE Las sesiones se distribuirán de la siguiente forma: 45' teóricos 15' de observación de ejemplos e inspiración 60' prácticos, donde el profesor trabajará parcialmente en paralelo y resolverá dudas</p> <p>Los ejercicios prácticos realizados en clase formarán parte del proyecto final a entregar, deberán ser iterados fuera de clase según criterio de alumno para un mejor resultado del proyecto final.</p> <p>Actividades vinculadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizarán una serie de ejercicios básicos que pondrán en práctica las herramientas y metodologías propias de Flash a medida que se vayan enseñando que servirán en un futuro para evaluar la dedicación e interés que el alumno ha prestado a la asignatura. - También se dará documentación para que el alumno estudie en casa que entrará en el control tipo test. - Se le encargará al alumno que realice una sinopsis para una intro de un videojuego de aproximadamente 1 minuto - Se le pedirá al alumno que dibuje un personaje para que protagonice la intro <p>Objetivos específicos: El objetivo es que el alumno descubra y aprenda a utilizar las herramientas de Flash que usaremos durante el curso para animar así como algo de cultura básica en torno a la animación.</p>	

804238 - A2D - Animación 2D

PIXEL ART	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 10h
<p>Descripción:</p> <p>CLASE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación del desarrollo de la asignatura y entrega final. - Fundamentos del Pixel Art. Qué es (y qué no). Estilos y tendencias. - Tamaño y escala. - Do's and Dont's - Búsqueda de recursos - Configuración de Photoshop, herramientas y comandos - Paletas de color - Animar en Photoshop <p>CLASE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar y reusar - HSB y Contraste - Líneas, curvas y formas - Dithering - Anti-aliasing - Iluminación <p>CLASE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de animación en pixel art - Economía de frames - Aplicación de los principios de animación al pixel - Spritesheets <p>CLASE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Backgrounds en pixel art - Debris objects - Perspectiva top-down / Isométrica - Tilesets - Simulación de partículas - Efectos 2.5D y luz dinámica <p>Actividades vinculadas:</p>	

804238 - A2D - Animación 2D

EJERCICIO PRÁCTICO (CLASE 1)

Diseño estático de personaje RTS/RPG en función de proyecto (PNG)

Animación de personaje básica: idle (GIF animado)

EJERCICIO PRÁCTICO (CLASE 2)

Animación de personaje: herido, muerte (GIF animado)

EJERCICIO PRÁCTICO (CLASE 3)

Animaciones de personaje: walking cycle, ataque (GIF animado)

EJERCICIO PRÁCTICO (CLASE 4)

Diseño estático de tilesets para formar background y debris objects. (PNG)

Animación de personaje incluyendo efectos de partículas: revivir (GIF animado)

Objetivos específicos:

PREPARACIÓN ASIGNATURA

Repaso de herramientas principales y funcionamiento básico de Photoshop, software con el que se impartirá el curso. Del mismo modo es necesaria una tableta Wacom por alumno para agilizar el trabajo.

METODOLOGIA DOCENTE

Las sesiones se distribuirán de la siguiente forma:

45' teóricos

15' de observación de ejemplos e inspiración

60' prácticos, donde el profesor trabajará parcialmente en paralelo y resolverá dudas

Los ejercicios prácticos realizados en clase formarán parte del proyecto final a entregar, deberán ser iterados fuera de clase según criterio de alumno para un mejor resultado del proyecto final.

SISTEMA EVALUACIÓN

Entrega final compuesta de:

- 1 spritesheet Personaje: idle, caminar en 4 direcciones, ataque, herido, muerte, revivir)
- 1 spritesheet Background: 4 tilesets, 4 debris object (2 animados)
- 1 GIF animado con el personaje moviéndose en el entorno y haciendo las diferentes acciones

Los ejercicios desarrollados en clase se valorarán juntamente con la entrega final

804238 - A2D - Animación 2D

<p>ANIMACIÓN 2D TRADICIONAL EN FLASH</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción: Una aproximación al proceso de animación tradicional, dibujando cada pose. A través de ejemplos, se aplicarán conceptos básicos de este tipo de animación: fotogramas claves, intercalaciones y técnicas de conservación de modelo.</p> <p>Actividades vinculadas: Realización en clase de ejemplos sencillos referentes a todo lo que se irá explicando.</p> <p>Objetivos específicos: Conocer los conceptos relativos a la animación tradicional. Conocer cómo se desglosa un movimiento dibujo a dibujo. Comprender los procesos a seguir, desde el blocking hasta el clean-up.</p>	
<p>STORYBOARD, ANIMATIC, BACKGROUNDS, ATREZZO Y DISEÑO DE PERSONAJES</p>	<p>Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se explicará qué es un storyboard y cómo realizarlo correctamente para más adelante realizar el Animatic a partir del storyboard. - Se explicará cómo realizar el material necesario para la intro: - Diseño de Personaje: Cómo realizar de forma optima un personaje para animar en Flash - Backgrounds: Cómo diseñar y realizar los fondos que irán en la intro - Atrezzo: Creación y diseño de los elementos del background que interactuarán con el personaje o que tendrán una especial relevancia <p>Actividades vinculadas: En casa el alumno deberá trabajar en el Animatic y los elementos de diseño para estar al día y llegar a la entrega P1 sin problemas</p> <p>Objetivos específicos: El objetivo es que el alumno sepa cómo realizar un Animatic a partir de un storyboard para animación, sepa también cómo realizar de forma óptima todos los elementos básicos que necesitará para la creación de la Intro.</p>	

804238 - A2D - Animación 2D

<p>ANIMACIÓN DE FX EN 2D</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción: Se abordarán procedimientos para afrontar la animación de un FX. Se utilizará la animación directa combinada con la aplicación de filtros en Flash.</p> <p>Actividades vinculadas: Realización en clase de ejemplos sencillos referentes a todo lo que se irá explicando.</p> <p>Objetivos específicos: Conocer el proceso de creación 2d de efectos dibujo a dibujo. Saber buscar referencias. Aprovechar los recursos del Flash para aportar más realismo y credibilidad a los efectos.</p>	
<p>CREACIÓN, ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE INTRO PARA UN VIDEOJUEGO</p>	<p>Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 12h</p>
<p>Descripción: A partir del Animatic realizado y con todos los elementos graficos generados el alumno comenzará a animar la Intro Para tal efecto se le enseñará lo siguiente: - División de la Intro en símbolos (escenas) - Acting - Lipsinc - Intercambiar elementos - Aceleración y desaceleración en la interpolación de movimiento - Cómo compaginar capas y símbolos Gráficos en la animación</p> <p>Actividades vinculadas: El alumno deberá trabajar en casa todo lo que no le de tiempo de realizar en clase</p> <p>Objetivos específicos: El objetivo específico de este proyecto es que el alumno conozca de primera mano todas las partes necesarias para realizar una intro animada para que en un futuro pueda tanto realizar una por sí mismo como encargar y dirigir su realización a terceros.</p>	

Sistema de calificación

- Examen tipo test de 40 preguntas: 15%
- Práctica de Pixel Art: 25%
- Primera parte del proyecto de animación (P1): 20%
- Entrega final del proyecto de animación (P2): 40%

804238 - A2D - Animación 2D

Bibliografía

Básica:

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.