

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Departamento de Filosofía Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas

AP-0903

Principios de animación

Horas: 4 (teórico-prácticas, no discriminadas)

Créditos: 2

Requisitos: AP-7111-Diseño Gráfico III , AP-7114-Medios Digitales III

Correquisitos: No tiene

Ciclo: OPTATIVO

Clasificación: Propio

Nivel de virtualidad: Bajo Virtual

Profesor (a): Verónica Solano Araya

Grupo: 01

Atención a estudiantes: Miércoles de 8:00 a 10:00

Correo electrónico institucional: maria.solanoaraya@ucr.ac.cr

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En la actualidad el mercado laboral del diseño se ha diversificado hacia nuevas de áreas de trabajo, especialmente por el impacto de las tecnologías digitales en los medios de comunicación y el uso abundante de recursos audiovisuales y multimedia en sitios web, aplicaciones móviles, videojuegos, TV, cine, etc., en este contexto la animación digital es una de las áreas con mayor crecimiento, por esta razón se ha convertido en una habilidad altamente valorada. Ante dicho panorama, este curso pretende acercar al estudiantado de la carrera Diseño Gráfico al conocimiento de los principios básicos de la animación digital.

No importa la técnica de animación que se use, ya sea clásica, vectorial, cuadro a cuadro (*stop motion*) o 3D; el conocimiento y la puesta en práctica de los

principios de animación son la base de cada producto animado que se realice. Junto a estos principios debe considerarse como fundamental el dibujo, ya que es la primera herramienta que tiene la persona animadora-artista para dar forma y perfilar su producto más allá de la técnica usada. En este módulo se hará conciencia de la importancia de ambos aspectos en el quehacer de la animación, además, se introducirán otros temas relacionados con la preproducción, producción, postproducción y el contexto nacional de la animación.

OBJETIVOS

Al finalizar el curso se debe ser capaz de:

OBJETIVO GENERAL

Aplicar los conceptos básicos y fundamentos de la animación para el desarrollo de todo tipo de proyectos de animación digital

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar productos animados para la comprensión de los elementos que los componen y de su potencial de uso en las distintas plataformas audiovisuales y multimedia disponibles en el mercado.
2. Elaborar diversos productos animados para el aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las técnicas utilizadas al ámbito del diseño.
3. Utilizar software especializados para la producción de animaciones digitales que enriquecen los procesos de diseño.

CONTENIDOS

1. Módulo 1: Procesos de producción

El proceso de producción para animación aplicado a diversos productos
Principales características de la técnica clásica y sus diferencias con el resto de técnicas de animación

2. Módulo 2: Principios básicos

Dibujo para animación: Importancia y desarrollo

Los doce principios de animación de Disney

Los nuevos principios de animación

Ejercicios fundamentales: Entrada lenta y salida lenta, movimiento constante, el péndulo con entrada lenta y salida lenta, la pelota que rebota, el salto

3. Módulo 3: Storyboard y Storyreel

Storyboard vs. animatic: Diferencias y similitudes

Storyreel vs. animatic: Diferencias y similitudes

METODOLOGÍA

El curso será de carácter teórico-práctico, bajo la modalidad de taller, por lo tanto, los conocimientos teóricos adquiridos se deberán poner en práctica por medio de ejercicios que demuestren este conocimiento. Los principales conceptos teóricos los transmitirá la persona docente con exposiciones, análisis y discusión de ejemplos; estos conocimientos teóricos se fortalecerán al realizar ejercicios de experimentación durante las clases, supervisados por la persona docente.

Por la naturaleza del curso, cada estudiante debe ser responsable de su participación y seguimiento de las indicaciones durante las clases y desarrollo de los proyectos asignados, ya que en cada clase se aprenden herramientas nuevas, que deben ser implementadas en los ejercicios y prácticas para un adecuado aprovechamiento y consecución de los objetivos planteados.

Modalidad del entorno Virtual: Bajo virtual

En el espacio de mediación virtual se compartirá material didáctico complementario. La entrega de proyectos, tareas y prácticas se realizará por medio de esta plataforma.

ESTRATEGIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6. Evaluación

<i>Descripción</i>	<i>Porcentaje</i>
Prácticas dirigidas	30
Proyecto 1	20
Proyecto 2	20
Proyecto 3	20
Presentación	10
Total	100%

CRONOGRAMA

Fecha	Descripción
del 14 al 18 de agosto	Feriado: Día de las madres
del 21 al 25 de agosto	Lectura del programa del curso Aspectos técnicos para el curso ¿Qué entendemos por imagen en movimiento? Influencia de la fotografía en la historia de la animación. Animación tradicional: Plastimación Secuencia de imágenes Métodos de captura de imagen
del 28 de agosto al 1 de septiembre	Introducción a la Animación tradicional Pixilación
del 4 al 8 de septiembre	Stopmotion Los 12 Principios de animación
del 11 al 15 de septiembre	Otras técnicas de animación Inicio del 1er proyecto: Técnica libre Proceso de preproducción Storyboard Guiones cinematográficos Preparación de set/props
del 18 al 22 de septiembre	Concept Art Desarrollo del primer proyecto Introducción a la edición
del 25 al 29 de septiembre	1ra Evaluación: Animación Tradicional

del 2 al 6 de octubre	Motion graphics
del 9 al 13 de octubre	Motion graphics
del 16 al 20 de octubre	Motion graphics
del 23 al 27 de octubre	Evaluación del 2do proyecto
del 30 de octubre al 3 de noviembre	Animación con narrativa clásica
del 6 al 10 de noviembre	Animación con narrativa clásica
del 13 al 17 de noviembre	Animación con narrativa clásica
del 20 al 24 de noviembre	Preevaluación del 3er proyecto
del 27 de noviembre al 1 de diciembre	Evaluación del 3er proyecto
del 4 al 8 de diciembre	Ampliación

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y RECURSOS

- Bancroft, T. (2006) *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill Publications
- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor*. Focal Press
- Blair, P. (1999). *Dibujos Animados: El Dibujo de las Historietas a su Alcance*. Evergreen
- García, R. (2000). *La Magia del Dibujo Animado*. Edicions de Ponent
- Glebas, F. (2009) *Directing the Story*. Focal Press
- Goldberg, E. (2008) *Character Animation Crash Course*. Silman-James Press
- Hooks, E. (2011). *Acting for Animators*. Routledge
- Katz, S. (2000) *Plano a Plano: De la Idea a la Pantalla*. Plot Ediciones
- Lee, S. y Buscema, J. (1999) *Cómo Dibujar Cómics al Estilo Marvel*. Ediciones Martínez Roca
- Pease, A. y Pease, B. (2010). *El lenguaje del cuerpo: Cómo interpretar a los demás a través de sus gestos*. Amat Editorial

Richmond, T. (2011) *The Mad Art of Caricature!* Deadline Demon Publishing
Scalera, B. (2006) *People and Poses*. Impact Books
Shaw, S. (2004). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Focal Press
Simon, M. (2005) *Facial Expressions*. Watson-Guptill Publications
Thomas, F. y Johnston, O. (1995) *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions
Whitaker, H. y Halas J. (2008) *Timing for Animation*. Focal Press
Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber Limited

OTRA INFORMACIÓN IMPORTANTE

*Enlace al Reglamento de la CICHS:
https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf