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

Descripción	***Porcentaje***
Prácticas dirigidas	60
Proyecto 1	20
Proyecto 2	20
Total	**100%**

CRONOGRAMA

Fecha	Descripción
SEMANA 1 **12/8/24 - 16/8/24**	Lectura del programa del curso Aspectos técnicos para el curso ¿Qué entendemos por imagen en movimiento?
SEMANA 2 **19/8/24 - 23/8/24**	Influencia de la fotografía en la historia de la animación. Introducción a la Animación tradicional **Pixilación** Secuencia de imágenes Métodos de captura de imagen
SEMANA 3 **26/8/24 - 30/8/24**	Los 12 Principios de la animación **Animación tradicional: Plastimación**
SEMANA 4 **2/9/24 - 6/9/24**	Los 12 Principios de la animación **Animación tradicional: Stopmotion**
SEMANA 5 **9/9/24 - 13/9/24**	**Animación tradicional: Cutout** Proceso de preproducción Storyboard Guiones cinematográficos
SEMANA 6 **16/9/24 - 20/9/24**	**Otras técnicas de animación** Concept Art Preparación de set/props
SEMANA 7 **23/9/24 - 27/9/24**	**Otras técnicas de animación** Introducción a la edición
SEMANA 8 **30/9/24 - 4/10/24**	Animación aplicada: Motion graphics

SEMANA 9 **7/10/24 - 11/10/24**	Animación publicitaria
SEMANA 10 **14/10/24 - 18/10/24**	**Evaluación del 1er proyecto** Motion graphics / Animación publicitaria
SEMANA 11 **21/10/24 - 25/10/24**	Animación narrativa: Principios cinematográficos aplicados
SEMANA 12 **28/10/24 - 1/11/24**	Animación con narrativa clásica Puesta en escena
SEMANA 13 **4/11/24 - 8/11/24**	Animación con narrativa clásica Referencias y propuesta de estilo
SEMANA 14 **11/11/24 - 15/11/24**	Animación con narrativa clásica Postproducción
SEMANA 15 **18/11/24 - 22/11/24**	Preevaluación del 3er proyecto
SEMANA 16 **25/11/24 - 29/11/24**	**Evaluación del 2do proyecto**
SEMANA 17 **2/12/24 - 6/12/24**	**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