

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:** Lunes de 15:00 a 17:00

**Correo electrónico institucional:** [maria.solanoaraya@ucr.ac.cr](mailto: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

| <b><u>Descripción</u></b> | <b><u>Porcentaje</u></b> |
|---------------------------|--------------------------|
| Prácticas dirigidas       | 50                       |
| Proyecto final            | 40                       |
| Investigación             | 10                       |
| <b>Total</b>              | <b>100%</b>              |

## CRONOGRAMA

| Fecha                                | Descripción                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SEMANA 1</b><br>11/8/24 - 15/8/24 | Lectura del programa del curso<br>Aspectos técnicos para el curso<br>¿Qué entendemos por imagen en movimiento?                                                                       |
| <b>SEMANA 2</b><br>18/8/24 - 22/8/24 | Influencia de la fotografía en la historia de la animación.<br>Introducción a la Animación tradicional<br><b>Pixilación</b><br>Secuencia de imágenes<br>Métodos de captura de imagen |
| <b>SEMANA 3</b><br>25/8/24 - 29/8/24 | Los 12 Principios de la animación<br><b>Animación tradicional: Plastimación</b>                                                                                                      |
| <b>SEMANA 4</b><br>1/9/24 - 5/9/24   | Los 12 Principios de la animación<br><b>Animación tradicional: Stopmotion</b>                                                                                                        |
| <b>SEMANA 5</b><br>8/9/24 - 12/9/24  | <b>Animación tradicional: Cutout</b><br>Proceso de preproducción<br>Storyboard<br>Guiones cinematográficos                                                                           |
| <b>SEMANA 6</b><br>15/9/24 - 19/9/24 | <b>FERIADO - 15 de setiembre</b>                                                                                                                                                     |
| <b>SEMANA 7</b><br>22/9/24 - 26/9/24 | <b>Otras técnicas de animación</b><br>Concept Art<br>Preparación de set/props                                                                                                        |
| <b>SEMANA 8</b><br>29/9/24 - 3/10/24 | Animación aplicada:<br>Motion graphics                                                                                                                                               |

|                                                |                                                                      |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>SEMANA 9</b><br><b>6/10/24 - 10/10/24</b>   | Animación publicitaria                                               |
| <b>SEMANA 10</b><br><b>15/10/24 - 17/10/24</b> | <b>Revisión 1er avance del proyecto final</b>                        |
| <b>SEMANA 11</b><br><b>20/10/24 - 24/10/24</b> | Animación narrativa:<br>Principios cinematográficos aplicados        |
| <b>SEMANA 12</b><br><b>27/10/24 - 31/10/24</b> | Animación con narrativa clásica<br>Puesta en escena                  |
| <b>SEMANA 13</b><br><b>3/11/24 - 7/11/24</b>   | Animación con narrativa clásica<br>Referencias y propuesta de estilo |
| <b>SEMANA 14</b><br><b>10/11/24 - 14/11/24</b> | <b>Revisión 2do avance del proyecto final</b>                        |
| <b>SEMANA 15</b><br><b>17/11/24 - 21/11/24</b> | Animación con narrativa clásica<br>Postproducción                    |
| <b>SEMANA 16</b><br><b>24/11/24 - 28/11/24</b> | <b>Evaluación del 2do proyecto</b>                                   |
| <b>SEMANA 17</b><br><b>1/12/24 - 5/12/24</b>   | <b>Ampliación</b>                                                    |

## 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 Cómic 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 CICHES:  
[https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento\\_sexual.pdf](https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf)