



Guia docent

804238 - A2D - Animació 2D

Última modificació: 15/09/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Maria Pagés

Altres: Maria Pagés
Javier Ruiz

CAPACITATS PRÈVIES

L'assignatura d'animació 2D presenta una introducció als principis de l'animació i el seu context dintre del llenguatge cinematogràfic general. Els conceptes a treballar van des de la comprensió de la seva història dins del cinema, el seu llenguatge i eines fins a una sèrie d'activitats pràctiques per dominar les seves bases. Aquestes activitats concluirán amb la creació i animació de personatges de videojocs.

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEVJ 7. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 9. Aplicar tècniques de modelatge i animació avançada, postproducció i efectes especials per a l'elaboració de continguts digitals i / o la seva inclusió en un projecte de videojoc.

Transversals:

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

CT4. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat, i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

METODOLOGIES DOCENTS

L'assignatura proveirà tres recursos teòrics per tal de poder executar una sèrie de pràctiques que resumeixen el paper general que té un animador dins d'una producció: La primera serà una documentació cultural sobre el món del cinema d'animació, la seva història i les seves figures principals a més de recomanacions setmanals per tal d'enriquir la visió global de la matèria. Cada pràctica també té una fórmula teòrica per tal d'afrontar-la amb facilitat i per últim un exemple pràctic per part del professor durant la classe. Aquestes pràctiques rebran tant feedback com l'alumne necessiti abans de la data d'entrega.

El total de pràctiques i continguts es resumiran en un examen que englobarà els aspectes principals treballats durant l'assignatura.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Dominar els fonaments i principis de l'animació.
- Entendre les fases de producció de l'animació 2D.
- Aprendre les tècniques tradicionals i Cut-Out de l'animació en 2D.
- Mostrar coneixement i saber aplicar conceptes relatius a l'control de la visualització d'objectes i escenes mitjançant visors i càmeres sintètiques.
- Mostrar comprensió dels conceptes bàsics i dels procediments implicats en l'animació 2D, així com dels fonaments matemàtics i físics.
- Mostrar capacitat d'anàlisi de el moviment en objectes, éssers humans i animals i capacitat d'aplicar les tècniques d'animació per ordinador i els seus fonaments matemàtics i físics en animació 2D.
- Mostrar coneixement i domini dels procediments, de les tècniques, de les tecnologies i dels programes informàtics gràfics i capacitat per seleccionar el més adequat en cada cas i per a aplicar-los, en el procés de composició i animació d'objectes i personatges 2D en la creació de videojocs.
- Mostrar coneixement de les fases de creació d'una pel·lícula 2D o 3D i capacitat per planificar el procés.
- Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores grup mitjà	32,0	21.33
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores activitats dirigides	10,0	6.67

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

PRESENTACIÓ I INFORMACIÓ DEL CURS

Descripció:

Presentació del curs, personal i introducció a l'història i concepte de l'animació 2D.

Objectius específics:

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

Dedicació: 7h 30m

Grup gran/Teoria: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 5h



INTRODUCCIÓ A L'ANIMACIÓ

Descripció:

- Principis d'animació
- El treball de l'animador, eines i tècniques
- Processos de producció

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 30h

INTRODUCCIÓ AL GUIÓ I L'STOYBOARD PER ANIMACIÓ

Descripció:

- Introducció a l'estructura de guió d'aventures aplicades a la animació.
- Composició i moviment de càmera a Toonboom
- Storyboard a Toonboom

Dedicació: 7h 30m

Grup gran/Teoria: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 5h

CREACIÓ D'UNA BIBLIA D'ANIMACIÓ

Descripció:

Conceptes d'una biblia d'animació.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 5h

Aprenentatge autònom: 5h

CREACIÓ I RIGGING D'UN PERSONATGE

Descripció:

Conceptes de dibuix, color i rigging de personatge per Toonboom.

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

CHARACTER ANIMATION PER VIDEOJOC

Descripció:

Aplicacions d'animacions avançades per a un personatges de videojocs.

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 30h



ACTIVITATS

EASY BALL

Descripció:

Animació d'una pilota traslladant-se horitzontalment per tal d'aprendre el concepte de easy in i easy out.
1- 25 dibuixos d'una pilota traslladant-se horitzontalment del frame 1 al 25 amb timing continu.
2- 21 dibuixos d'una pilota traslladant-se horitzontalment del frame 1 al 25 amb un easy in i un easy out.

Dedicació: 1h

Activitats dirigides: 1h

BOUNCING BALL SOLID

Descripció:

Animació tradicional d'una pilota sòlida botant verticalment fins la seva aturada.

Dedicació: 1h

Activitats dirigides: 1h

BOUNCING BALL SOFT

Descripció:

Animació tradicional d'una pilota tova botant horitzontalment fins la seva aturada. Cal posar en pràctica els conceptes d'easy in i easy out i de squash i stretch.

Dedicació: 2h

Activitats dirigides: 2h

BOUNCING BALL OBSTACLE

Descripció:

Animació Cut-Out d'una pilota bontant desde un punt alt fins la seva aturada a terra a través d'una sèrie de senzills obstacles.

Dedicació: 2h

Activitats dirigides: 2h

POSE TO POSE FACE

Descripció:

Animació tradicional d'una cara simple mirant d'un costat a un altre. Cal aplicar els conceptes d'easy in i easy out, squash i stretch, timing, breakdown i inbetween.

Dedicació: 2h

Activitats dirigides: 2h



POSE TO POSE BODY

Descripció:

Animació Mixta d'un cos canviant el seu pes d'una cama a un altre aplicant els conceptes del pose to pose anterior.

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

JUMP

Descripció:

Animació tradicional d'un personatge fent un salt horitzontal aplicant el pose to pose.

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

WALKING CYCLE

Descripció:

Animació tradicional d'un personatge caminant amb un cicle de Richard Williams.

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

BIBLIA DE PROJECTE

Descripció:

Creació d'una biblia en grup.

- 1- Portada
- 2- Index
- 3- Sinopsis
- 4- Estructura de guió
- 5- Moodboard
- 6- Disseny de personatges
- 7- Disseny d'un BG
- 8- Storyboard d'una escena
- 9- Animació simple de l'escena

Dedicació: 12h

Activitats dirigides: 12h

CHARACTER CREATION

Descripció:

Disseny i rigging d'un personatge en Toonboom

Dedicació: 6h

Activitats dirigides: 6h



CHARACTER ANIMATION IDLE

Descripció:

Animació Cut-Out d'un IDLE per videojocs

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

CHARACTER ANIMATION WALKING

Descripció:

Animació Cut-Out d'un caminar per un personatge de videojocs

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

CHARACTER ANIMATION STRIKE

Descripció:

Animació Cut-Out d'un atac per a un personatge de videojocs.

Dedicació: 3h

Activitats dirigides: 3h

CHARACTER ANIMATION FINAL

Descripció:

Animació Cut-Out d'un personatge de videojocs encadenant animacions.

Dedicació: 4h

Activitats dirigides: 4h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- Activitats pràctiques setmanals 45%
- Parcial 15%
- Examen d'animació 30%
- Actitut 10%

Els alumnes suspesos per l'avaluació curricular tindran l'opció de presentar-se a l'examen de reavaluació. La nota d'aquest examen substituirà la nota dels exàmens parcial i final i, en cas d'aprovar l'assignatura, la nota màxima final serà un 5.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.



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.