

Contingut

Dades generals	2
Competències.....	2
Bàsiques i generals	2
Específiques.....	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent.....	4
Activitats formatives.....	6
Avaluació i qualificació	7
Avaluació Continuada.....	7
Revaluació	7
Avaluació única	9
Revaluació	10
Criteris específics de la nota No Presentat:	10
Bibliografia.....	11
Assignatures recomanades	11
Altres	11

ANIMACIÓ 3D AVANÇADA PER ACTORS VIRTUALS

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 202315
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** L'assignatura es centra en aprofundir en els conceptes, tècniques d'actuació i interpretació focalitzat a personatges en 3D.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Sí
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** tercer
- **Semestre:** 5S
- **Professorat:** Elisabet Fonts

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

[CB5] Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competències generals:

[CG2] Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

[CG5] Adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz

Específiques

[CE7] Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.

[CE8] Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.

[CE9] Utilizar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conocer y emplear las principales plataformas de creación digital artística en materia de ilustración, modelado 2D y 3D y animación

Continguts

Descripció

En aquest curs s'animarà personatges complexos, amb ells es treballarà la mecànica del cos. Com també tècniques més avançades com pot ser l'actuació i interpretació dels personatges. Per una altra banda, es seguirà veient el treball per animar aquests personatges i obtenir resultats professionals.

Índex

1. Actuació i Pantomima

- 1.1. Personatge i escena
- 1.2. Definició del personatge
- 1.3. Objectius del personatge
- 1.4. Acting beats and Phrasing
- 1.5. Phrasing

2. Animals i criatures

- 2.1. Anatomia
- 2.2. Animal Walking
- 2.3. Estudi d'animals amb personalitat
- 2.4. Monstres

3. Introducció a d'Interpretació I

- 3.1. Ser actor en el món de l'animació
- 3.2. Estudi de les emocions corporals
- 3.3. Posada en escena
- 3.4. Expressivitat de les mans
- 3.5. Llenguatge Corporal

4. Actuació amb diàleg I

- 4.1. Anàlisi dels diàlegs
- 4.2. Planificació
- 4.3. Opcions d'acting

5. Acció Secundària

- 5.1. Us i abús
- 5.2. El timing en l'acció secundària
- 5.3. Utilització de props
- 5.4. Clichés

6. Una mirada al passat

- 6.1. Els pioners de l'aniamció

- 6.2. Els anys 60 i 80
- 6.3. L'època daurada de l'aniamció
- 6.4. El naixement de l'animació digital

7. Actuació amb diàleg II

- 7.1. Refine
- 7.2. Introducció al lipsync i animació facial
- 7.3. Polishing final

8. Els ulls

- 8.1. La mirada
- 8.2. Blinks
- 8.3. Timming i emoció

9. Les mans

- 9.1. Posar
- 9.2. Actuar
- 9.3. Constraints i contactes

10. Expressió facial

- 10.1. Unitats de la cara
- 10.2. Formes gràfiques
- 10.3. Contrast

11. Motion Capture

- 11.1. Definició de Motion Capture
- 11.2. Tipus de Motion Capture
 - 11.2.1. Rotoscòpia
 - 11.2.2. Origen de la rotoscòpia
 - 11.2.3. Cinema amb rotoscòpia
- 11.3. Fotometria
- 11.4. La tècnica aplicada a:
 - 11.4.1. Cinema
 - 11.4.2. Videojocs
- 11.5. Animatrònic una eina més enllà del l'animació al cinema

Metodologia docent

Les sessions són pràctiques i dinàmiques, amb exercicis que es desenvoluparan a l'aula aplicant conceptes i mètodes per treure el màxim partit de l'animació 3D. Els instruments didàctics inclouen recerca online, ús d'aplicacions i plataformes digitals, anàlisi de productes, tècniques de creativitat. Per altra banda, hi haurà un seguiment per part del tutor en cada pràctica que es vagi realitzant segons avança el curs.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Clases magistrales	Presencial	20	0	20
Trabajos prácticos	Treball dirigit	40	0	40
Elaboración de proyectos	Aprendizaje autónomo	0	35	35
Estudio	Aprendizaje autónomo	0	25	25
Actividades de evaluación	Presencial	0	25	25
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set 3	Treball pràctic (Individual)	Action II
AA2	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set 6	Treball pràctic (Individual)	Pantomime
AA3	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set 9	Treball pràctic (Individual)	Animal shot and walking animal
AA4	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set 11	Treball pràctic (Individual)	Poses Face
AA5	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set 14	Treball pràctic (Individual)	Acting
AA6	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Avaluació	Treball pràctic (Individual)	Short

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA6}] * 0.4 + (([\text{AA1}] + [\text{AA2}] + [\text{AA3}] + [\text{AA4}] + [\text{AA5}]/5) * 0.6)$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament
AA2	Treball pràctic	AR2	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament
AA3	Treball pràctic	AR3	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament
AA4	Treball pràctic	AR4	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament
AA5	Treball pràctic	AR5	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament
AA6	Treball pràctic	AR6	Revaluació	Treball pràctic (Individual)	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR6}] * 0.4 + (([\text{AR1}] + [\text{AR2}] + [\text{AR3}] + [\text{AR4}] + [\text{AR5}]/5) * 0.6)$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set. 6	Treball pràctic (Individual)	Pantomime No presencial
AA2	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set. 13	Treball pràctic (Individual)	Animal Walking and running No presencial
AA3	[CB2], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Set. 14	Treball pràctic (Individual)	<i>Acting</i> No presencial
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE8], [CE9]	Avaluació	Treball Pràctic (Individual)	Short No presencial

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = [\text{AA4}] * 0.4 + (([\text{AA1}] + [\text{AA2}] + [\text{AA3}] / 3) * 0.6$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic individual	Pantomime No presencial
AA2	Treball pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Animal Walking and running No presencial
AA3	Treball pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic Individual	Acting No presencial
AA4	Treball pràctic	AR4	Revaluació	Treball Pràctic individual	Entrega Vídeo Reel No presencial

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR4}] * 0.4 + (([\text{AR1}] + [\text{AR2}] + [\text{AR3}] + / 3) \cdot 0.6$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- E. Williams, Richard (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber; Edició: Main.
- Sito, Tom (2013). *Timing for Animation*. Focal Press; Edició: 2.
- Johnston, Ollie; Thomas, Frank. (2014) *Illusion of life: Disney Animation*. Disney Press, Div. Of Disney Bk. Publishing, Inc.; Edició: 01 Disney Editions Deluxe.
- Roy, Kenny (2013). *How to Cheat in Maya: Tools and Techniques for Character Animation*. Focal Press.
- Docter, Pete (2014). *Walt Disney Animation Studios: The Archive Series: Walt Diney's Nine Old Men*. Archive Series. Editor: Hachette Book Group USA; Edició: Box Gtf DI.
- Deja, Andreas (2015) *The Nine Old Men: Lessons, Techiques and Inspiration from Disney's Great Animators*.

Complementària:

- András Szunyoghy & György Fehér – Escuela de dibujo de anatomía (Humana / animal/ Comparada)

Recursos online:

- Feng Zhu: <http://fengzhudesign.com/tutorials.htm>

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Escenografia Digital en Entorns 3D
- Animació 3D bàsica per a actors virtuals

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.