

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO
PROGRAMA ASIGNATURA: INSTRUMENTOS PARA LA PLANIFICACIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL (240600C)

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N° 51/23)¹

Área: Producción Multimedial

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 1° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial o Semipresencial.

Carga Horaria: 48 (cuarenta y ocho) horas con un máximo de 24 (veinticuatro) horas virtuales.

Vigencia: a partir del 1° Cuatrimestre 2025

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: regularidad

Responsable de la asignatura: Roberto DE ROSE

Programa elaborado por: Lucrecia E. FRASSETTO

Fundamentación:

El diseño de la planificación es una herramienta fundamental para desarrollar proyectos audiovisuales y de animación. Armar una estrategia permite vincularse desde el inicio del proceso creativo con las formas adecuadas para llegar a la concreción final de la obra, sin que sea algo abstracto el proceso de producción. Son herramientas que sirven tanto para el arte digital como para una propuesta de branding o el trabajo por encargo en una productora. En este sentido, se busca incentivar la capacidad de resolver estratégicamente y encontrar el flujo de trabajo adecuado para cada proyecto desde la idea a la entrega final, realizando un formato que conviva y potencie el trabajo en equipo.

Cada unidad está desarrollada para cubrir un panorama de la realización integral de una pieza audiovisual de Animación (Unidad I) y Motion Graphics (Unidad II). Se vinculan tanto herramientas teóricas de diseño y animación como prácticas y técnicas orientadas a usar cada programa de composición y animación. Se abordarán las interfaces y herramientas específicas de distintos programas como Adobe After Effects, orientando a los estudiantes en las principales técnicas y formas de resolver objetivos estéticos y prácticos de un proyecto de animación.

Se busca que el perfil profesional se enriquezca a la hora de resolver propuestas estéticas y técnicas que sean presentadas por pedidos externos, para que puedan familiarizarse con las demandas del ámbito laboral a la hora de generar gráficas y narrativas en movimiento.

Objetivos Generales:

- Internalizar conocimientos de planificación pertinentes en relación a la magnitud de los proyectos multimediales a desarrollar.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por RESOL-2024-544-APN-SE#MCH

- Adquirir nociones del trabajo en 2D y 3D para su posterior producción, adecuados a los diversos requerimientos.
- Comprender las necesidades de las producciones para que sea exportado correctamente a las diferentes plataformas o programas de trabajo.

Contenidos mínimos:

Representación de la imagen bidimensional. Historia de la animación. Storyboards. Estilos de animación 2D: tradicional/ stop motion/ recortables. Escala de tiempo. Diseño digital. Estilos. Software de diseño. Resolución. Perfiles de color. Capas de trabajo. Papel cebolla. Entintado digital. Efectos. Exportación de proyectos. Sprite sheets. Diseño 3D. Softwares para el desarrollo 3D. Conceptos básicos dentro del mundo del 3D. Modelado en Low y en High. Mapas. Texturizado en PBR. Diferentes estilos de modelados. Introducción al modelado 3D. Conceptos básicos de Zbrush y Autodesk Maya. Preparación de un objeto para esculpir. Hard Surface. Texto en 3D. Capas y selección. Materiales. Producción y renderizado. Concepto de pipeline. Pipeline para la industria de videojuegos y la industria audiovisual. Retopología. Exportar modelos. Texturizado en modelos. Exportación en postproducción y render final.

Programa:

Unidad 1: Introducción al diseño y planificación

Introducción a la historia de la animación, distintas técnicas y estilos: tradicional/ stop motion/ cut out. Diseño y planificación de la realización integral de una animación. Proceso creativo y etapas de producción hasta llegar a la finalización y entrega final. Búsqueda de referencias. Paleta de colores. Definición del estilo y la técnica. Bocetos y pruebas de fondos, personajes y estética. Desglose de elementos, storyboard y animatic. Transiciones y elementos de composición. Desarrollo de técnicas de animación cut-out. Principios de la animación, sentido del peso. Importancia del timing y los planos. Arco de acción. Planificación de las acciones. Los intercalados y los extremos. Fotogramas claves. Diseño de personajes. Diseño de fondos y técnicas. Storyboard. Animatic. Articulaciones, lógica del rigging. Composición con fondos y espacialidades. Animación de personajes y fondos. Capas de trabajo. Papel cebolla. Renders y entrega final. Salidas y formatos de entrega

Unidad 2: Introducción al Motion Graphics digital y técnicas mixtas

Transiciones y estilos. Búsqueda de elementos compositivos. Referencias y búsquedas de la identidad visual, el concepto de la pieza. Diseño en el espacio-tiempo. Movimiento y direcciones. Transiciones entre las composiciones y planos. Etapas de prueba y entrega de instancias previas para aprobación. Composición en After Effects. Lógica de trabajo con capas y pre-composiciones. Alpha Matte. Croma. Cámara y capas 3D en AE. Animación de elementos en relación a la pieza final. Export y formatos de transparencia. Armado de un Portfolio y Reel para presentación de perfil laboral.

Bibliografía:

BRARDA, María Cecilia (2016). Motion Graphics Design: la dirección creativa en branding de TV /, Editorial Gustavo Gili.

ITTEN, Johannes (1975). El arte del color. Editorial Bouret

VALIENTE, R. S. (2006). Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Ediciones de la Flor.

WELLS, Paul; Quinn, Joanna; Mills Les (2010). Dibujo para animación. Editorial Blume.

WILLIAMS, R. (2009). The Animator's Survival Kit.

Objetivos de aprendizaje:

- Desarrollar las capacidades de planificación para la concreción de proyectos audiovisuales de animación, tanto creativos como laborales
- Gestionar, coordinar y participar en la producción y posproducción de proyectos artísticos animados
- Adquirir confianza en la proyección y búsqueda laboral, fomentando la potencialidad de las capacidades de cada alumno
- Complementar las búsquedas estéticas personales con nuevas referencias y herramientas técnicas concretas, que hagan que los estudiantes amplíen sus posibilidades creativas
- Favorecer el desenvolvimiento en los distintos roles y etapas que conlleva la realización audiovisual, entendiendo que son procesos de paciencias y persistencia así como de trabajo en equipo
- Desarrollar los distintos recursos técnicos de composición de After Effects para el diseño en movimiento

Objetivos pedagógicos:

- Potenciar la capacidad resolutive y de planificación a la hora de abordar distintas técnicas de animación y motion graphics
- Facilitar herramientas de composición en el espacio para generar sensación de movimiento y profundidad así como coherencia a la hora de seguir una propuesta de diseño.
- Capacitar en el diseño de personajes y elementos que sean animables y versátiles a la hora de componer los proyectos.
- Incentivar la organización y planificación desde el inicio del proceso creativo mostrando referentes y ejemplos de distintos artistas que han realizado piezas de animación para películas, series y proyectos audiovisuales.
- Capacitar a las/os estudiantes en el diseño de personaje y fondos para una propuesta creativa consistente al proyecto a desarrollar.
- Facilitar conocimientos de los distintos formatos de entrega de los proyectos y renders finales.

Metodología de trabajo:

El enfoque de las estrategias de planificación se orientará tanto para las animaciones con personajes como los diseños motion graphics, teniendo en cuenta que las etapas son similares para cada proceso (búsqueda de referencias, paleta de colores, desglose, formatos de entrega) pero requieren cierta especificidad a la hora de realizar pruebas de personajes, poses, fondos, estéticas.

Se trabajará en la asignatura, ya sea en el espacio áulico presencial o en el aula virtual, en modalidad taller, donde se plantearán actividades, ya sean de forma individual o grupal, según el desarrollo de los contenidos. Los encuentros presenciales incluirán presentaciones de avances de los trabajos prácticos, correcciones individualizadas, charlas teóricas que ordenen el proceso metodológico y producción en el aula.

En su modalidad virtual, la asignatura trabajará en el aula virtual de la plataforma de la UNM, donde, de manera sincrónica o asincrónica, se presentarán conceptos teóricos y distintos perfiles de animadores actuales y a lo largo de la historia de la animación que hayan resuelto distintas propuestas de maneras diversas, con videos, además de textos

de lectura y clases teóricas al inicio de cada propuesta de trabajo. A través de los recursos que la plataforma cuenta, se propiciará el intercambio y debate sobre los contenidos de la asignatura y/o de las propuestas de los/as estudiantes.

Estos recursos tienen como objetivo incentivar la búsqueda de una estrategia personal durante los procesos creativos que fortalezca la estética, creatividad y perfil profesional de cada alumno/a.

Evaluación y aprobación

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará por medio de ejercitación en clase, la entrega y aprobación de trabajos prácticos intermedios y el trabajo final. Se valorará no solo las producciones finales, sino también el proceso de cada estudiante, dando importancia a la participación en las clases, el trabajo colectivo, el respeto y convivencia con la comunidad educativa.

Para la aprobación de la asignatura, se adoptará la siguiente modalidad:

- Por promoción directa:

Para aprobar la asignatura, el/la alumno/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Asistencia al 75% de las clases presenciales.
- b) Aprobación de los trabajos prácticos y la entrega final con una calificación de 4 (cuatro) o superior.