Animació 3D II

COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLEN A L'ASSIGNATURA

Generals:

G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.

Transversals:

T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Específiques:

E11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtmetratges lineals d'animació.

DESCRIPCIÓ DE L'ASSIGNATURA

Animació 3D II és una assignatura que està emmarcada en l'àrea artística del grau i que pretén aprofundir i expandir els coneixements bàsics d'animació 3D que els alumnes han adquirit en el tercer curs per tal que siguin capaços d'idear i realitzar animacions a l'altura dels videojocs, *indies* i comercials, que hi ha actualment al mercat. A més a més, l'obtenció d'aquests coneixements més avançats els permetrà saber quines són les tasques i els problemes als quals s'ha d'enfrontar l'equip d'animació d'una empresa de videojocs i així podrà comprendre'ls i tractar amb ells si treballa en qualsevol altre departament molt vinculat a l'animació, com els departaments de disseny, producció o programació, entre d'altres. Aquesta assignatura és una continuació d'animació 3D que permet a l'alumne obtenir coneixements que no es poden aprendre en el trimestre que dura l'assignatura prèvia i es basa en els fonaments bàsics de l'animació apresos també en Animació 2D.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

En acabar l'assignatura, l'alumne és capaç de:

- Dissenyar l'animació 3D de personatges i objectes del videojoc.
- Animar personatges i objectes 3D de forma realista i/o coherent amb el món virtual dissenyat.
- Idear i animar accions complexes i d'interacció dels personatges amb elements o altres personatges del joc.
- Preparar i desenvolupar animacions facials
- Ser capaç d'idear i dur a terme cinemàtiques

METODOLOGIA DE TREBALL

L'assignatura consistirà en un conjunt de classes teòriques on s'impartiran els conceptes d'animació necessaris perquè l'alumne pugui idear i crear animacions adequades per a videojocs, i alhora d'un seguit de classes pràctiques que serviran perquè l'alumne pugui experimentar i posar en pràctica tot el que ha après en les sessions teòriques i així aprendre realment com fer animacions més complexes amb personatges i objectes 3D.

La part pràctica es podrà dur a terme a la mateixa aula, ja que per a l'assignatura serà necessari que cada alumne dugui el seu propi ordinador portàtil. Els grups de pràctiques no haurien de superar les 12 persones, ja que així el professor podrà estar més pendent de cada alumne i així poder dedicar més temps a les pràctiques que hagin de realitzar per tal que realment millorin les seves aptituds com animadors.

CONTINGUT

1. Introducció a animacions complexes: córrer i salts acrobàtics
2. Interacció amb elements de l'entorn: Sensació de pes i carregar objectes/personatges
3. Animacions de combat: Estil i funcionalitat
4. Animació facial: Preparació i animació
5. Creació de cinemàtiques

ACTIVITATS D'APRENENTATGE

En el cas d'aquesta assignatura, la idea és que cada tema vagi acompanyat per una activitat pràctica relacionada amb els continguts del mateix i que els alumnes hauran de desenvolupar durant les hores de pràctiques i a casa seva. Aquestes activitats pràctiques els hi permetran acabar d'entendre i aplicar els coneixements obtinguts durant la teoria i així podran acabar d'entendre quines són les tasques i les dificultats que es pot trobar l'equip d'animació d'un estudi de videojocs.

Així, els alumnes hauran de fer 5 pràctiques diferents:

- Animar un personatge corrents i saltant fent una acrobàcia
- Animar un personatge carregant o empenyent un objecte pesant
- Animar un personatge colpejant un altre
- Animar un personatge dient una o dues frases
- Animar una breu cinemàtica

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Les activitats d'aprenentatge s'avaluaran de la següent manera: Les 4 primeres pràctiques formaran part d'un sol bloc que valdrà 5 punts de la nota final, valent cada una d'elles 1,25 punts. L'última pràctica, que farà alhora d'examen final i s'haurà d'entregar el dia que s'estableixi, valdrà els 5 punts restants de la nota degut a la seva major complexitat.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica

Williams, Richard. 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 and Faber, 2012. ISBN 978-0865478978.

Complementària

Halas, John; Whitaker, Harold; Sito, Tom. Timing for animation. Focal Press, 2009. ISBN 978-0240521602