



Guía para el profesor

Introducción a la animación

LSDG2402



Índice

Información general del curso	1
Metodología	1
Evaluación	3
Bibliografía	4
Tips importantes	5
Temario	6
Notas de enseñanza	8
Evidencia	8

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: **LSDG2402**
- Modalidad: semestral

Competencia del curso

Desarrolla proyectos de animación para adquirir habilidades creativas, análogas y digitales mediante el conocimiento y análisis de la evolución de la animación hasta nuestros días.



Metodología

Estimado colega:

El presente documento es una guía de lo que puedes esperar en el curso de Introducción a la animación, con el fin de poder brindar el apoyo a para los estudiantes y acompañarlos durante su aprendizaje.

El Certificado de Introducción a la Animación, como su nombre lo indica, es una introducción a esta disciplina donde el objetivo principal no es tanto aprender a animar, sino enamorarse de la animación. Sabemos que la animación requiere trabajo y dedicación, y que, por lo general, el alumno cree que es más fácil de lo que realmente es, lo que puede llevar a la desilusión.

En este certificado, necesitamos de tu apoyo para que los alumnos comprueben que el esfuerzo vale la pena. Los llevarás en un recorrido desde los orígenes hasta la animación actual, aprenderán sobre la historia, animadores, técnicas e incluso cómo vender su trabajo. Recorrerán el pipeline de una producción animada y descubrirán que existe un espacio dentro de este universo donde pueden desarrollar sus capacidades y talentos. Guíalos con tu ejemplo, tu experiencia de vida y mucho entusiasmo.

Durante el primer módulo, haremos un recorrido histórico donde aprenderán sobre los inventos precursores y el trabajo de los primeros animadores. Haz las clases entretenidas: descarga los ejemplos y muestra los videos de cada invento y animador mencionado en los temas. El tema de Disney y los principios de la animación están en módulos separados debido a la importancia de Walt

Disney en la historia de la animación. Hay mucha información con la que puedes enriquecer la historia de Disney, incluyendo videos educativos que Walt Disney creó para niños. Puedes hacer clases muy entretenidas.

Puedes también realizar ejercicios para hacer la clase más dinámica. Aunque no haya una puntuación específica, puedes usar parte del puntaje de la actividad para estos ejercicios. Otra forma de trabajar en clase es comenzar la actividad desde el tema 2. Lee la actividad I para que los estudiantes puedan empezar a trabajar en clase. Tú decides el tema de su animación y puedes sortear las técnicas para que en la entrega final puedan ver resultados de cada una de las técnicas.

Es muy importante que trabajen y practiquen fuera del aula. Rétalos a encontrar información y cierra la clase con una pregunta que les interese responder. Busca técnicas para que lean e investiguen más. Tienes "esponjas" en clase que necesitan nutrirse de información.

En el segundo módulo, harán la transición de la animación tradicional a la digital, y aprenderán elementos básicos tanto de 2D como de 3D. En los primeros temas, céntrate en que los estudiantes comprendan las similitudes y diferencias: aunque la animación básicamente funciona igual en una pantalla que en papel, lo digital optimiza el tiempo y la hace más accesible para que cualquiera pueda animar desde una computadora.

Cada módulo tiene dos actividades. Ten en cuenta que la actividad II abarca un tema del primer módulo y uno de este módulo. Lee todas las actividades para saber cómo trabajarlas en clase. Recuerda que debes hacer las clases lo más dinámicas posible. La capacidad de atención de un alumno con un perfil de diseño es muy corta, así que utiliza poca teoría y muchas imágenes. Explícales cómo funcionan los softwares, descarga videos y muestra tu trabajo.

En el tercer módulo aprenderán cómo funciona la industria de la animación. En este módulo, es muy importante que compartas tu experiencia en el área, destacando la importancia del trabajo colaborativo y las diversas oportunidades disponibles según sus capacidades y talentos.

Es fundamental que en este módulo emules cómo trabajarían en la vida real: cómo venderían un proyecto, cómo se crea un demo reel, etc. Queremos que en este nuevo plan de estudios, los alumnos sientan mayor certeza sobre su lugar en el mundo laboral al que van a ingresar.

Usa tu experiencia, busca casos de éxito y crea alguna simulación. Dales seguridad de que, con mucho trabajo y esfuerzo, pueden llegar a donde quieran en el futuro.



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Porcentaje
5	Actividades	30
1	Avance del reto final	30
1	Reto final	35
1	Presentación del reto final	5
Total		100 puntos

Bibliografía

- Adobe Systems Incorporated. (2023). *Centro de ayuda*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/mx/support.html> <https://helpx.adobe.com/mx/support.html>.
- Williams, R. (2021). *Kit de supervivencia del animador*. Estados Unidos: Farrar, Straus & Giroux.

Comentado [NC1]: Página no encontrada.



 **Tips importantes****Módulo 1**

- Hay tres temas sobre la historia de la animación. No solo des teoría, aliméntala con videos. En YouTube están disponibles las animaciones de todos los mencionados en los temas.
- Solo hay una actividad en este módulo; la segunda se entrega en el segundo módulo. Lee la actividad para que sepas cómo repartir el tiempo de las clases y que la realicen contigo. Es la primera y necesitarán tu guía.

Módulo 2

- Es el módulo donde hacen la transición a lo digital, tienes a tu disposición toda la suite de Adobe, Animate es el más sencillo de usar, sin embargo, no está de más que aprendan un poco de after effects para que sepan lo que es el rigging con DUIK y los motion graphics.
- Para 3D, recomendamos Blender porque es más fácil y amigable para aprender, los estudiantes, más adelante, llevarán asignaturas especializadas en 3D, donde verán otros softwares.

Módulo 3

- En este módulo, como mencionamos antes, aprenderán cómo funciona la industria. Sería ideal que consigas una plática con alguien relacionado con el medio, como directores creativos, animadores, artistas, etc. Otra opción es llevarlos de visita a algún estudio de tu ciudad. Si la clase es en línea, puede ser una visita virtual.
- Muéstrales organigramas originales de una compañía productora y pregúntales dónde se ven en todo el espectro de puestos creativos. Con el proyecto final, haz una simulación donde cada uno tenga un rol con responsabilidades diferentes. La animación es un trabajo colaborativo, y es importante mostrarles cómo lograrlo.


Temario

Tema 1	Introducción a la animación
1.1	Definición de la animación
1.2	Historia de la animación
1.3	Inventos precursores previos al cinematógrafo
1.4	Los primeros animadores y sus obras
Tema 2	La animación tradicional
2.1	Primeras técnicas de animación análoga
2.2	Características elementales de la animación
Tema 3	La era de Walt Disney
3.1	La relevancia de Disney en la historia de la animación
3.2	Aportaciones técnicas de Disney a la animación
Tema 4	Los principios de la animación
4.1	Historia de los principios de la animación
4.2	Definición y ejemplos de cada principio de la animación
Tema 5	Introducción al arte conceptual de la animación
5.1	Arte conceptual de fondos y universos
5.2	Arte conceptual de personajes
5.3	Evolución de la animación análoga a la digital
5.4	Personajes claves en la historia de la animación digital
Tema 6	La animación digital
6.1	Paralelismos entre la animación análoga y digital
6.2	Elementos básicos de la línea de tiempo digital
6.3	Técnicas de animación digital
6.4	La animación cuadro por cuadro
6.5	La rotoscopia.
Tema 7	Las interpolaciones en la animación digital
7.1	Definición y tipo de interpolaciones
7.2	Cinemática inversa y deformadores
Tema 8	Animación 2D
8.1	Áreas creativas y laborales de la animación 2D

8.2	Softwares para desarrollo de proyectos en 2D
8.3	Motion graphics y la animación comercial
8.4	Rigging y marionetas en la animación de personajes
Tema 9	Introducción a la animación 3D
9.1	Softwares para desarrollo de proyectos en 3D
9.2	Los elementos básicos para trabajar en el espacio 3D
Tema 10	Modelado en 3D
10.1	Características y herramientas de la manipulación de la malla poligonal
10.2	Técnicas de modelado en softwares 3D
Tema 11	Animación en 3D
11.1	El keyframing en softwares 3D
11.2	Técnicas básicas de animación 3D
11.3	Conceptos básicos del renderizado
11.4	Motores de renderizado 3D
Tema 12	Efectos visuales (VFX)
12.1	Introducción a los efectos visuales
12.2	Introducción a after effects
Tema 13	Proceso y organización de proyectos animados
13.1	Pipeline y workflow de un proyecto animado
13.2	Organigrama de participantes en una empresa de animación
Tema 14	El pitch y la venta de proyectos de animación
14.1	¿Qué es la biblia y cuál es su uso?
14.2	¿Cómo se hace la biblia de un producto animado?



Notas de enseñanza

Actividad I Animación con técnica tradicional que incluya los 12 principios

Observaciones y recomendaciones

El reto es un cortometraje en equipo, como es su primer trabajo, será uno muy corto, al ser el primero, te recomendamos que lo hagan mayormente en clase para que puedan contar con tu guía.

Esta animación es manual, por lo que les debes de enseñar técnicas simples para que hagan el montaje de sus fotos, hay incluso recursos en el celular para lograrlo. Otro tema importante son los 12 principios, enséñales a aplicarlos, es muy corto el trabajo para que puedan usarlos todos, pero ponles ejemplos con su mismo trabajo de cómo se aplican.

Actividad II Proyecto de animación con rotoscopia

Observaciones y recomendaciones

Casi todas las actividades, incluido el reto final, son en equipo. Siempre busca que se repartan responsabilidades y que aprendan tanto de disciplina como de liderazgo. El trabajo es ideal para que los alumnos aprendan a usar una tableta digital para dibujar, ya que Animate detecta la presión e inclinación de la pluma táctil. No es obligatorio que la compren, pero si les interesa hacerlo o ya tienen una, enséñales a usarla.

No todo en el proyecto es rotoscopia. Como en cualquier corto, aunque sea de 10 segundos, debe ocurrir algo; debe haber un desenlace y un mensaje a comunicar. Déjalos mezclar técnicas: el requisito es que cinco segundos sean de rotoscopia, y el resto puede ser con la técnica de su elección.

Actividad III Certificación de LinkedIn Learning

Observaciones y recomendaciones

La certificación es la misma que tuviste que haber llevado previamente, la diferencia es que ellos no solo deben de ver los videos, igual deben hacer los ejercicios, para sacar el 100.

Actividad IV Modelado 3D y animación simple

Observaciones y recomendaciones

La idea de la figurita de Lego es porque es una forma simple de modelar en poco tiempo. Con esto, ellos obtendrán los conocimientos básicos de los puntos más importantes del 3D: topología poligonal, materiales, luz, textura, rigging y animación. Recuerda que es un nivel básico; es solo un acercamiento y una invitación para seguir explorando la disciplina, especialmente para aquellos que elijan optativas de 3D.

Como recomendación, haz que personalicen sus figuritas. Hay muchas plantillas para "vestir" en 3D al personaje; elijan una y en Photoshop enséñales a modificarla para que se parezca a ellos, lo mismo cuando les enseñes a esculpir el cabello. Hay diversas técnicas para aplicar la textura, pero, en este caso, te recomiendo que lo hagan con UVs. En Blender, es muy amigable de usar, especialmente con figuras simples. Si no estás familiarizado con Blender, hay manuales y foros excelentes.

Actividad V Demo reel

Reto 6

Observaciones y recomendaciones

Es muy importante para los alumnos aprender a hacer su portafolio, saber cómo pedir trabajo y cómo venderse, dales toda tu experiencia, practica con ellos su presentación final, muéstrales los reels de otras personas del medio. Una de las principales dudas e inquietudes al final de su carrera es eso, por eso, hacemos mucho hincapié en hacerlo desde el principio para ir formando poco a poco una seguridad en su trabajo.

Como recomendación, ya que apenas están empezando y realizando sus primeras actividades, es importante seleccionar los mejores trabajos para el demo reel. Haz que la selección ocurra dentro de sus propios trabajos, es decir, que solo incluyan los mejores momentos de sus animaciones. Y como última recomendación, enséñales edición de video básica para que puedan lograr el mejor y más creativo reel posible.



Reto final

A continuación, podrás revisar los objetivos y comentarios del reto final.

Avance de reto final

Descripción

Desarrollar un cineminuto animado en equipo, siguiendo todas las fases de producción.

Objetivo

Demostrar sus conocimientos adquiridos en el curso mediante un proyecto que siga las directrices de un producto audiovisual profesional.

Reto final

Queremos que el reto final sea toda una experiencia para ellos, que sientan que están haciendo algo sólido. Aunque todavía están en el primer semestre, deben ver que son capaces de hacer un gran trabajo. Estimúlalos a dar su 100% y no se conformen con las primeras versiones. Exige, como parte de su calificación, que corrijan los cambios del avance, pero también aplaude sus logros.

En su presentación, aunque solo vale cinco puntos, hazlos sentir la importancia del momento en el que todos verán su trabajo. Enséñales a hablar en público, dales técnicas de cómo presentar sin muletillas, dirigir la mirada al público, vestirse adecuadamente y, sobre todo, a tener seguridad en que su trabajo es bueno.

