

### BECAS DE LA FUNDACIÓN ROBLES POZO:

La fundación Robles Pozo concederá becas del 100% del importe de la matrícula del curso al alumnado de la Escuela de Arte de Granada que reúna los siguientes requisitos:

1. Ser alumna/o de la Escuela de Arte de Granada durante el presente curso académico, o titulado en los dos cursos anteriores.
2. Ser admitido, en función de los criterios de selección.
3. Rellenar la solicitud aceptando los términos de la convocatoria.

### CRITERIOS DE SELECCIÓN PARA EL PÚBLICO EN GENERAL:

Se tendrá en cuenta el orden de inscripción hasta completar el 30% de plazas disponibles.

### NORMAS DE PARTICIPACIÓN:

Asistencia y puntualidad; en caso de faltar más de un 20% del horario del curso se perderá el derecho a obtener certificado de asistencia y a la devolución de la matrícula.

### CRITERIOS DE SELECCIÓN Y ADJUDICACIÓN DE BECAS PARA EL ALUMNADO DE LA ESCUELA DE ARTE DE GRANADA:

Para el alumnado que esté realizando sus estudios durante el curso 2019-2020 se tendrá en cuenta la nota media del expediente académico.

Para el alumnado de los dos cursos anteriores, el criterio de selección y asignación de la beca se realizará en función de los méritos académicos.

En caso de empate se tendrá en cuenta la nota más alta del trabajo, proyecto, obra final de estudios. Estará excluido el alumnado que tenga más de un 20% de faltas de asistencia injustificadas.

### MATRICULACIÓN:

Los alumnos/as no becados formalizarán su matrícula mediante el ingreso del importe de la misma en la C.C. de la Fundación Robles Pozo, del 10 al 20 de junio de 2020.

Se enviará copia del resguardo del ingreso al correo electrónico (eag.secretaria@gmail.com) indicando Cursos de Verano de la Escuela de Arte de Granada, el nombre completo y el curso en el que se matricula.

En caso de no abonarse el importe de la matrícula, en el plazo previsto, se entenderá que se renuncia al mismo, dando paso al alumnado que estuviese en lista de espera.

# CURSOS DE VERANO ESCUELA DE ARTE DE GRANADA

# CINE DE ANIMACIÓN: PROCESOS, TÉCNICAS Y PROFESIONES

CURSO ONLINE 

### PROFESORADO INVITADO:

**MANUEL SICILIA MORALES, FRANCESCA NICOLL, JOSÉ CAZORLA, GABRIEL GARCÍA POIGNET, JAVIER TOSTADO, RAINER UPHOFF**

### DIRIGIDO A:

Por orden de preferencia:

1. Alumnado de la Escuela de Arte de Granada que realicen sus estudios en el curso 2019-2020. Tendrá preferencia el alumnado de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual. [reserva del 50% de plazas]\*
2. Alumnado que hayan obtenido título en la Escuela de Arte de Granada en los dos cursos anteriores. [reserva del 20% de plazas]\*
3. Público general [reserva del 30% de plazas].

\*En caso de que no se cubran las plazas disponibles se pondrán a disposición del resto de solicitantes.

### PLAZAS:

20 Alumnos/as

### PRECIO:

112€

### CALENDARIO:

Del 29 de junio al 9 de julio de 2020 de 09:00 a 14:00 horas. 35 horas.

### PREINSCRIPCIÓN:

El plazo de preinscripción será del 1 al 10 de junio de 2020. La hoja de preinscripción estará disponible y se presentará en la conserjería de la Escuela de Arte de Granada.

### DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

La industria de la animación está en constante crecimiento y engloba muchas especialidades profesionales diferentes en cada proyecto. Por ello existe una importante demanda de profesionales cualificados para participar en proyectos en áreas como el entretenimiento, la publicidad, la arquitectura, etc.

Debido al carácter introductorio del curso, no es un requerimiento disponer de conocimientos previos en programación, animación o diseño para poder participar.

### PUBLICACIÓN DE ADMITIDAS/OS:

Publicación del listado admitidas/os y excluidas/os en los tablones de anuncios de la Escuela de Arte de Granada día 6 de mayo de 2020.

### MÉTODO DE EVALUACIÓN:

La evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos del curso se realizará a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula-taller.

Se valorará los resultados y exposición de trabajos, así como la asistencia y participación activa.

### CONTENIDOS:

#### 1º MÓDULO. VISIÓN GENERAL DE LA INDUSTRIA Y EL MERCADO DE LA ANIMACIÓN (TÉCNICAS, PLAYERS...).

Iniciación a la producción. La animación es una de las áreas del sector audiovisual con más demanda de trabajo y mayor potencial de exportación.

Los sectores culturales y creativos representan un factor clave para el crecimiento y el empleo en Europa. A lo largo de esta clase se dará una visión del mercado, de sus mecanismos de producción, de los distintos tipos de animación y de las compañías más importantes. Esto nos dará una visión general y sentará las bases para el resto de las clases donde se repasarán los distintos oficios relacionados con la animación.

FRANCESCA NICOLL. Productora Ejecutiva del largometraje animado.

#### 2º MÓDULO. ANIMACIÓN 3D: DESGLOSE DE UNA PRODUCCIÓN, DESDE LA IDEA AL RENDER FINAL. PROFESIONES DE LA ANIMACIÓN 3D.

La realización de una producción de animación 3D es un largo proceso en el que cada etapa lleva asociadas diferentes tareas y perfiles profesionales. Siguiendo el proceso completo desde la idea inicial -en la que suelen estar involucradas unas pocas personas- hasta el etalonaje final y la entrega -momento en el que han

podido trabajar cientos de personas- analizaremos los diferentes oficios asociados en cada una de las fases. Algunos de estos trabajos son: Conceptos iniciales, Diseño de personajes y fondos, storyboard, estudio de color, modelado, texturado, shaders, rigging, animación, creación de FXs, iluminación, render, composición, montaje, etc. En la clase analizaremos las aportaciones de cada una de estas tareas al producto final.

MANUEL SICILIA. Especialista en el mundo de la animación.

#### 3º MÓDULO. LOS PROCESOS DE ILUMINACIÓN, TEXTURADO Y COMPOSICIÓN EN ANIMACIÓN 3D.

Los departamentos de shading, iluminación y composición son los responsables de la estética final de la película. A partir de los materiales que les llegan de arte y el resto de departamentos, estos equipos trabajan en colaboración para llegar al resultado final. Las tareas de las que son responsables son: mapeado y texturado, creación de materiales -asignando las propiedades básicas de reflexión de la luz, color y transparencia a las superficies de los modelos-, iluminación y render - en las que siguiendo métodos muy similares a la iluminación de una película de imagen real se llega a la estética final de los fotogramas-, composición y etalonaje final.

PEPE CAZORLA. Director de fotografía 3D y supervisor de los departamentos de iluminación y render en películas.

MANUEL SICILIA. Especialista en el mundo de la animación.

#### 4º MÓDULO. INTRODUCCIÓN A LA STOP-MOTION (ANIMACIÓN, FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN).

La técnica de animación Stop-Motion o la animación fotograma a fotograma es por un lado una de las más antiguas en el mundo de la animación y por otro una de las más versátiles e innovadoras. Grandes películas como "Kubo", "Piratas" o "Coraline" y series como "La Oveja Shaun" o "Wallace y Gromit" demuestran que el stop-motion puede aportar originalidad a la animación más comercial. En este módulo se dará un repaso a la técnica y fundamentos de una producción stop-motion, desde la construcción de personajes y decorados a la animación, iluminación y fotografía, repasando a su vez los perfiles y oficios empleados en una producción de este tipo.

PANGUR ANIMATION. Estudio especializado en stop motion y producción de ficción infantil.

#### 5º MÓDULO. INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D.

El trabajo del departamento de animación es uno de los principales pilares narrativos en cualquier película de este tipo. Habitualmente a los animadores se les califica como "los actores" de las películas de animación. Durante esta clase se explorarán las distintas fases del trabajo del animador, su metodología y la relación con dirección y las herramientas que usan. También se repasarán las distintas técnicas y los fundamentos de la animación para que la animación y su relación con otros departamentos como modelado de personajes y rigging.

GABRIEL GARCIA. Director de animación y lead animator. Coordinador y profesor de Masters de Animación con la Universidad de Granada.

#### 6º MÓDULO. AUTÓNOMO, STARTUP O EMPLEADO: FUNDAMENTOS DE LA GESTIÓN PROFESIONAL Y EMPRESARIAL EN EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN

Conceptos básicos de la empresa, tipologías, emprendimiento. Análisis de cualidades personales y desarrollo de proyectos. Estudio de mercado.

RAINER UPHOFF. Empresario. Consultor de empresas.

### COMPETENCIAS DEL ALUMNADO:

#### A. EL ALUMNADO SABRÁ:

1. Iniciarse en el conocimiento de la industria de la animación y las especialidades profesionales diferentes en cada proyecto.
2. Explorar los procesos y técnicas que permiten pasar de las ideas y conceptos iniciales al resultado final.

#### B. EL ALUMNADO SERÁ CAPAZ DE:

1. Identificar las distintas profesiones que se requieren para hacer películas animadas.
2. Conocer los procesos y técnicas del cine de animación 3D.
3. Conocer el futuro profesional para participar en películas de animación.

### PROGRAMA:

1º Módulo	Miércoles 24 de junio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas
2º Módulo	Jueves 25 de junio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas
3º Módulo	Viernes 26 de junio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas
4º Módulo	Lunes 29 de junio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas
5º Módulo	Martes 30 de junio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas
6º Módulo	Miércoles 01 de julio de 09:00 a 14:00 h.	5 horas