

Código:	20798
Asignatura:	Animación Audiovisual
Tipo de asignatura:	Op.
Nº de créditos:	5
Profesorado:	Xavier Ribes (catalán)
Cuatrimestre:	2º.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:

Conocer los principios teóricos y las técnicas y herramientas para crear animaciones, así como sus aplicaciones prácticas para aplicarlas a la producción de mensajes

TEMARIO:

1. Introducción a la animación
 - Resumen histórico
 - Aplicaciones
2. Mercados y formatos
 - Cine
 - TV-Series
 - Internet
 - Videojuegos
 - Multimedia
 - Otros
3. Técnicas
 - Animación tradicional
 - Pixelación
 - Cut Off
 - Animación asistida por ordenador
 - Animación 3D
 - Plastilina, Animatronics, etc
 - Internet
4. Esquema de producción general
 - Preproducción:
 - Idea/Sinopsis/Guión/Pitching
 - Personajes y fondos

- Storyboard
- La Biblia
- Animatic
- Producción:
 - Organización
 - Layouts
 - Locuciones
 - Cartas de rodaje
 - Producción
 - Megamatic
- Postproducción
 - Montaje
 - Sonorización y mezclas
 - Copia Final
- Distribución
- Exhibición

5. Esquemas particulares

Animación 2D

- Historia
- Preproducción
- Producción:
 - Materiales (Pegbars, mesa de luz, papel pivotado)
 - Acetatos/Fotocopias/Limpieza
 - Equipo humano y forma de trabajo
 - Pintura a mano
 - La Truca
- Postproducción

Animación 2D asistida por ordenador

- Historia
- Preproducción: Layout digital?
- Producción:
 - Formatos vectoriales vs. Raster
 - Scan
 - Ink & Paint
- Composición

Animación 3D

- Historia
- Preproducción
- Producción:
 - Modelado: Base, Tipos (Poligonal, NURBS...)
 - Materiales
 - Iluminación
 - La cámara
 - Animación y técnicas
 - Render
 - Composición digital
- Postproducción

Animación para internet
Historia
Tendencias

6. Los 8 Principios de la animación:

Arcos/Curvas
Squash/Stretch
Pose
Timing
Appeal
Movilidad
Exageración
Anticipación

7. Situación de los mercados internacionales

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Bendazzi, Giannalberto:

2003. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y Medio. Madrid

Delgado, Pedro Eugenio

2000. *El cine de animación*. Ediciones JC, DL. Madrid

Levitan, Eli L.:

1980. *Generación electrónica de imágenes*. Ediciones Bellaterra, S.A. Barcelona.

Solomon, Charles:

1994. *Enchanted Drawings. The History of Animation*. Wings Books. New York.

Vivar Zurita, Hipólito:

1988. *La imagen animada: Análisis de la forma y del contenido del dibujo animado*. Editorial de la Universidad Complutense. Madrid.

COMPLEMENTÀRIA:

Bakedano, José J.:

1987. *Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985*. Museo de Bellas Artes. Bilbao.

Mealing, Stuart:

1992. *The Art and Science of Computer Animation*. Intellect Books. Oxford.

Rondolino, Gianni:

1974. *Storia del cinema d'animazione*. Giulio Einaudi editore s. p. a., Torino.

METODOLOGIA DOCENTE:

TEORIA

Las sesiones teóricas se complementaran con material audiovisual

PRÁCTICAS:

Se producirán animaciones utilizando diferentes herramientas y técnicas de animación, en grupos de 2 o 3 personas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

El alumno, individualmente, realizará un trabajo de análisis o descriptivo sobre algun aspecto relacionado con la materia (animadores, estudios, producciones...). Este trabajo supondrá el 40% de la nota final.

Además, se evaluarán las diferentes animaciones producidas en las sesiones prácticas. Estas animaciones supondrán el 60% de la nota final.

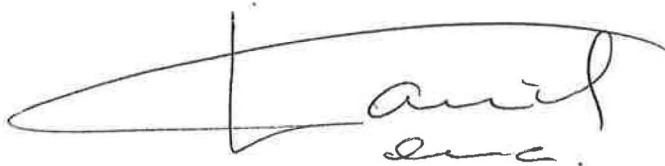
OTRAS CUESTIONES

Se hará uso del Campus Virtual

OBSERVACIONES:

Seria conveniente disponer de un espacio donde poder ver DVDs.

También se requerirá de las aulas de PC (a ser posible la que tiene mesas en el centro de la sala –creo que es PC4-)



Firma del Director del Departamento

Fecha
12/07/04