

**CURS ACADÈMIC: 2005-06**

**LLICENCIATURA: Comunicació Audiovisual**

**CURS: 4art.**

<b>Codi:</b>	<b>20798</b>
<b>Assignatura:</b>	<b>Animació Audiovisual</b>
<b>Tipus d'assignatura:</b>	<b>Op.</b>
<b>Nº de crèdits:</b>	<b>5</b>
<b>Professorat:</b>	<b>Josep Esteve, Xavier Ribes (català)</b>
<b>Quatrimestre:</b>	<b>2on.</b>

**OBJECTIUS DE L'ASSIGNATURA:**

Conèixer els principis teòrics i les tècniques i eines per crear animacions i les seves aplicacions pràctiques per aplicar-les a la producció de missatges

**TEMARI:**

1. Introducció a l'animació
  - Resum històric
  - Aplicacions
  
2. Mercats i formats
  - Cine
  - TV-Series
  - Internet
  - Videojocs
  - Multimedia
  - Altres
  
3. Tècniques
  - Animació tradicional
  - Pixelació
  - Cut Off
  - Animació assistida per ordinador
  - Animació 3D
  - Plastilina, Animatronics, etc
  - Internet
  
4. Esquema de producció general
  - Preproducció:
    - Idea/Sinopsi/Guió/Pitching
    - Personatges i fons

- Storyboard
- La Bíblia
- Animatic
- Producció:
  - Organització
  - Layouts
  - Locucions
  - Cartes de rodatge
  - Producció
  - Megamatic
- Postproducció
  - Muntatge
  - Sonorització i mescles
  - Copia Final
- Distribució
- Exhibició

## 5. Esquemes particulars

- Animació 2D
  - Història
  - Preproducció
  - Producció:
    - Materials (Pegbars, taula de llum, paper pivotat)
    - Acetats/Fotocopies/Neteja
    - Equip humà i forma de treball
    - Pintura a mà
    - La Truca
  - Postproducció

- Animació 2D assistida per ordinador
  - Història
  - Preproducció: Layout digital?
  - Producció:
    - Formats vectorials vs. Raster
    - Scan
    - Ink & Paint
  - Composició

- Animació 3D
  - Història
  - Preproducció
  - Producció:
    - Modelat: Base, Tipus (Poligonal, NURBS...)
    - Materials
    - Il·luminació
    - La càmera
    - Animació i tècniques
    - Render
    - Composició digital
  - Postproducció

Animació per internet  
Història  
Tendències

6. El 8 Principis de l'animació:

Arcs/Corbes  
Squash/Stretch  
Pose  
Timing  
Appeal  
Mobilitat  
Exageració  
Anticipació

7. Situació dels mercats internacionals

**BIBLIOGRAFIA BÀSICA:**

**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

**Levitán**, 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 DOCENT:**  
**TEORIA**

Les sessions teòriques es complementaran amb material audiovisual

**PRÀCTIQUES:**

Es produiran animacions utilitzant diferents eines i tècniques d'animació, en grups de 2 o 3 persones.

**SISTEMA D'AVALUACIÓ:**

L'alumne, individualment, haurà de fer un treball d'anàlisi o descriptiu sobre algun aspecte relacionat amb l'animació (animadors, tècniques, produccions...). Aquest treball suposarà un 40% de la nota final.

A més, s'avaluaran les diferents animacions creades en les sessions pràctiques. Les animacions suposaran un 60% de la nota final.

**ALTRES QÜESTIONS**

Es farà ús del Campus Virtual

**OBSERVACIONS:**

Seria convenient disposar d'un espai on es puguin visionar DVDs.

També es requerirà de les aules de PC (a ser possible la que té les taules al mig de la sala –crec que és PC4-)

Data  
12/07/04

Signatura del Cap del Departament