

CURSO ACADÉMICO: 2007-08

LICENCIATURA: Comunicación Audiovisual

CURSO: 4º

Código:	20798
Asignatura:	Animación Audiovisual
Tipo de asignatura:	Op.
Nº de créditos:	5
Profesorado:	Josep Esteve, 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
- 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.

COMPLEMENTARIA:

- 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:

Sería 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-)

Fecha

Firma del Director del Departamento