

Animació Audiovisual

2015/2016

Codi: 103039

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	0

Professor de contacte

Nom: Hilari Pujol Lozano

Correu electrònic: Hilari.Pujol@uab.cat

Utilització de llengües

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Prerequisites

Calen coneixements bàsics de guió i de llenguatge televisiu / cinematogràfic.

Objectius

Conèixer:

- L'evolució tecnològica de les tècniques de creació d'animació.
- Els principis teòrics de l'animació audiovisual.
- Les eines i tècniques per crear animacions.
- Les aplicacions pràctiques i les possibilitats expressives de l'animació.

Concebre i produir una peça audiovisual emprant alguna de les tècniques d'animació.

Competències

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Demostrar capacitat creativa en la realització audiovisual.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
- Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
- Demostrar esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea.
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
- Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els principis teòrics als processos creatius.
2. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
3. Aplicar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre informació per als nous gèneres i formats audiovisuals multimèdia.

4. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
5. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
6. Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
7. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
8. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
9. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
10. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
11. Dominar les eines tecnològiques per a la realització audiovisual.
12. Generar productes audiovisuals de qualitat i amb una estètica innovadora.
13. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
14. Gestionar el temps de manera adequada.
15. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
16. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
17. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

Tema 1

Introducció a l'animació:

-formats

-tècniques

Vocabulari bàsic d'animació.

Principis generals de l'animació.

Tema 2

Model òptim organitzatiu d'una producció d'animació.

Diferents models organitzatius pràctics de les productores.

Altres models de producció:

-Estructures més o menys consolidades:

Producte americà i nipó

-Estructures per consolidar:

Producte europeu

-Estructures de serveis

Models asiàtics.

Tema 3

La logística:

Mecanismes de control.

Responsables del procés.

Coordinació entre les diferents àrees que intervenen.

Equip de producció necessari.

Tema 4

Sonorització:

La música al dibuix animat.

Metodologia de treball.

Les locucions.

Els efectes.

Les mescles.

Tema 5

El procés de creació, des de la idea a la còpia d'emissió.

Comparativa entre les diferents tècniques.

Processos comuns i elements diferencials.

5.1 La preproducció

Idea-argument-guió.

Story-board (diferents models).

La creació dels personatges (*model sheets*).

El modelat (3D).

La definició dels ambients.

El *Concept Art*.

L'*Animatic/leica reel*.

Els *layouts* d'escenaris.

Els *layouts* d'animació.

Les cartes de rodatge.

Lipsing.

5.2 La producció

Backgrounds.

La direcció de l'animació.

Animació.

Assistència (2D).

Int/Clean-up (2D).

Ink&Paint (2D).

Composició.

5.3 La postproducció

Muntatge/editió.

Sonorització i mescles.

Còpia final.

Metodologia

Les sessions teòriques es complementen amb altres de caràcter pràctic.

Un cop impartides aquestes sessions, els alumnes, en parelles o grups de tres (depenen del nombre d'alumnes matriculats) desenvoluparan una animació, d'almenys 1 minut de durada,

El professor farà el seguiment de la producció mitjançant tutories, tres de les quals seran obligatòries que s'aniran pactant en el transcurs de l'elaboració del curt. En aquestes tres tutories, avaluable, els alumnes hauran de portar el material sol·licitat pel professor amb la finalitat de comprovar el correcte desenvolupament del curtmetratge i poder solucionar els problemes sorgits així com assessorar en la producció.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Pràctiques en el laboratori	22,5	0,9	1, 2, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Seminaris	15	0,6	1, 2, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Sessions teòriques	15	0,6	9, 10, 11, 13, 15, 16, 17
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	4, 8, 15, 17
Tipus: Autònomes			
Creació d'una peça d'animació de mínim d'un minut	60	2,4	1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Preparació presentació	11	0,44	5, 9, 10, 13, 14, 17
Visionat de material recomanat	11	0,44	9, 12, 13

Avaluació

Al llarg del curs hi haurà varies entregues del material creat per realitzar el curt (processos de preproducció: idea, guió, *story*, creació de personatges, *concept art*, *animatic*...), que serviran com a eina avaluadora (50% de la nota final).

A més, s'avaluarà el curt fet en grup com a element final de tot el procés (50% de la nota final).

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-----	-------	------	--------------------------

Lliuraments parcials	50%	6	0,24	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17
Presentació del projecte	50%	2	0,08	2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17

Bibliografia

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.

Lord, Peter; **Sibley**, Brian 1998. *Cracking Animation. The Aardman Book of 3-D Animation*. Thames & Hudson.

MacLean, Fraser 2011. *Setting the Scene. The Art and Evolution of Animation Layout*. Chronicle Books, San Francisco.

COMPLEMENTÀRIA:

Bakedano, José J. 1987. *Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985*. Museo de Bellas Artes. Bilbao.

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

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.

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.