

Animació Audiovisual

Codi: 103039

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	0

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Hilari Pujol Lozano

Correu electrònic: Hilari.Pujol@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

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.
- La complexitat del procés de producció d'una peça d'animació.
- La importància de les diferents fases prèvies que intervenen abans de començar a animar.
- 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 el llenguatge propi de cada un dels mitjans audiovisuals de comunicació a les seves modernes formes combinades o en suports digitals per a la realització de productes infogràfics.
17. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
18. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

Tema 1

Introducció a l'animació:

-Generadors de moviment: ("pose to pose", "stop-motion" i rotoscopi/captura moviment)

-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 (2D i 3D)
- Assistència (2D).
- Int/Clean-up (2D).
- Ink&Paint (2D).
- Composició.

5.3 La postproducció

- Muntatge/edició.
- Sonorització i mesclat.
- Còpia final.

Metodologia

Les sessions teòriques es complementen amb altres de caràcter pràctic.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Un cop impartides aquestes sessions, els alumnes, en parelles o grups de tres (depenent 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, avaluables, 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, 17, 18
Seminaris	15	0,6	1, 2, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
Sessions teòriques	15	0,6	9, 10, 11, 13, 15, 17, 18
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	4, 8, 15, 18
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, 18
Preparació presentació	11	0,44	5, 9, 10, 13, 14, 18

Avaluació

- 1) L'avaluació de l'assignatura es farà mitjançant la presentació d'una peça audiovisual d'un minut aproximadament, (feta en grup) amb el lliurament del material que es vagi sol·licitant referent als processos de la producció, com story-board, animàtic, concept art..., de la peça (45% de la nota final)
- 2) Al llarg del curs hi haurà varies entregues individuals i obligatòries de treballs pràctics (animacions) que serviran com eina avaluadora (45% de la nota final).
- 3) El 10% de la nota final quedarà fixat per l'assistència i participació a les classes.

Reavaluació:

En funció dels resultats obtinguts entre els exercicis / pràctiques individuals i la peça en grup hi haurà un nou exercici per reavaluar els aspectes no superats. Aquesta reavaluació es farà en les dates previstes en el calendari acadèmic. Per poder-se presentar a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir la nota mitjana de 3,5 com a mínim.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Lliuraments parcials	45%	6	0,24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18
Participació a les classes	10%	0	0	2, 4, 5, 7, 8, 9, 13, 15, 17, 18
Presentació del projecte	45%	2	0,08	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18

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.