

Animación Audiovisual

Código: 103039
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	3	1
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	3	2
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	4	2

Contacto

Nombre: Hilari Pujol Lozano
Correo electrónico: hilari.pujol@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

Se necesitan conocimientos básicos de guión y de lenguaje televisivo / cinematográfico

Objetivos y contextualización

Conocer:

La evolución tecnológica de las técnicas de creación de animación.
Los principios teóricos de la animación audiovisual.
La complejidad del proceso de producción de una pieza de animación.
La importancia de las diferentes fases previas que intervienen antes de empezar a animar.
Las aplicaciones prácticas y las posibilidades expresivas de la animación.

Concebir y producir una pieza audiovisual utilizando alguna de las técnicas de animación.

Competencias

Comunicación Audiovisual

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Demostrar capacidad creativa en la realización audiovisual.
- Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
- Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada.
- Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.

2. Aplicar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información para los nuevos géneros y formatos audiovisuales multimedia.
3. Aplicar los principios teóricos a los procesos creativos.
4. Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
5. Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
6. Dominar las herramientas tecnológicas para la realización audiovisual.
7. Generar productos audiovisuales de calidad y con una estética innovadora.
8. Gestionar el tiempo de forma adecuada.
9. Utilizar el lenguaje propio de cada uno de los medios audiovisuales de comunicación en sus modernas formas combinadas o en soportes digitales para la realización de documentales periodísticos.
10. Utilizar el lenguaje propio de cada uno de los medios audiovisuales de comunicación en sus modernas formas combinadas o en soportes digitales para la realización de productos infográficos.
11. Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.

Contenido

Tema 1

Introducción a la animación:

-Generadores de movimiento: ("pose to pose", "stop-motion" y rotoscopia / captura movimiento)

-Técnicas

-Vocabulario básico de animación.

-Principios generales de la animación.

Tema 2

-Modelo óptimo organizativo de una producción de animación.

-Diferentes modelos organizativos prácticos de las productoras.

-Otros modelos de producción

-Estructuras más o menos consolidadas:

Producto americano y nipón

-Estructuras para consolidar:

producto europeo

-Estructuras de servicios:

Modelos asiáticos.

Tema 3

-La logística:

-Mecanismos de control.

-Responsables del proceso.

-Coordinación entre las diferentes áreas que intervienen.

-Equipo de producción necesario.

Tema 4

- Sonorización
- La música en el dibujo animado.
- Metodología de trabajo.
- Las locuciones.
- Los efectos.
- Las mezclas.

Tema 5

El proceso de creación, desde la idea a la copia de emisión.

Comparativa entre las diferentes técnicas.

Procesos comunes y elementos diferenciales.

5.1 La preproducción

- Idea-argumento-guión.
- Story-board (diferentes modelos).
- La creación de los personajes (modelo sheets).
- El modelado (3D).
- La definición de los ambientes.
- El Concept Art.
- El Animatic / leica reel.
- Los layouts de escenarios.
- Los layouts de animación.
- Las cartas de rodaje.
- Lipsing.

5.2 La producción

- Backgrounds.
- La dirección de la animación.
- Animación (2D y 3D)
- Asistencia (2D).
- Int / Clean-up (2D).
- Ink & Paint (2D).
- Composición.

5.3 La postproducción

- Montaje / edición.
- Sonorización y mezclas.
- Copia final.

Metodología

Las sesiones teóricas se complementan con otras de carácter práctico.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Una vez impartidas estas sesiones, los alumnos, en parejas o grupos de tres (dependiendo del número de alumnos matriculados) desarrollarán una animación, de al menos 1 minuto de duración. El profesor hará el seguimiento de la producción mediante tutorías, tres de las cuales serán obligatorias que se irán pactando en el transcurso de la elaboración del corto. En estas tres tutorías, evaluables, los alumnos deberán llevar el material solicitado por el profesor con el fin de comprobar el correcto desarrollo del cortometraje y poder solucionar los problemas surgidos así como asesorar en la producción.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Prácticas	22,5	0,9	3, 1, 4, 6, 7, 8, 11
Seminarios	15	0,6	5, 6, 11
Sesiones teóricas	15	0,6	3, 1, 4, 6, 7, 8, 11
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7,5	0,3	
Tipo: Autónomas			
Creación de una pieza de un minuto como mínimo de duración	60	2,4	3, 1, 4, 6, 7, 8, 11
Preparación, presentación	11	0,44	4, 5, 8
Visionado de material recomendado	11	0,44	7

Evaluación

1) La evaluación de la asignatura se hará mediante la presentación de una pieza audiovisual de un minuto aproximadamente, (hecha en grupo) con la entrega del material que se vaya solicitante referente a los procesos de la producción, como story -board, Animàtic, concept art ..., de la pieza (45% de la nota final)

2) A lo largo del curso habrá varias entregas individuales y obligatorias de trabajos prácticos que servirán como herramienta evaluadora (45% de la nota final).

3) El 10% de la nota final quedará fijado por la asistencia y participación en las clases.

Reevaluación:

En función de los resultados obtenidos entre los ejercicios / prácticas individuales y la pieza en grupo habrá un nuevo ejercicio para reevaluar los aspectos no superados.

Esta reevaluación se hará en las fechas previstas en el calendario académico. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, se habrá tenido que obtener la nota media de 3,5 como mínimo.

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pudiera instruirse. En caso de que se produzcan varias irregularidades, en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Entregas parciales	45%	6	0,24	3, 1, 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11
Participación en las clases	10%	0	0	1, 2, 4, 9, 10, 11
Presentación del proyecto	45%	2	0,08	3, 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11

Bibliografía

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.

Levitán, 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.

Software

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se exhibirá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura