

Fonaments de l'Animació

Codi: 104743

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	2	2

Professor/a de contacte

Nom: Francesc Xavier Ribes Guardia

Correu electrònic: xavier.ribes@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu accedir-hi des d'aquest [enllaç](#). Per consultar l'idioma us caldrà introduir el CODI de l'assignatura. Tingueu en compte que la informació és provisional fins a 30 de novembre de 2023.

Prerequisits

No hi ha requisits previs.

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

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Concebre, crear, animar i integrar espais, personatges i objectes virtuals i de realitat augmentada.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.

- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Que els estudiants hagin demostrat que comprenen i tenen coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es basa en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda d'aquell camp d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Vincular els processos i les teories matemàtiques i físiques i la seva aplicació al món de les bases de dades, a la creació d'interfícies i a la realitat virtual augmentada.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Animar personatges en 2D i 3D començant per mètodes manuals per finalitzar amb els programaris existents més sofisticats.
4. Aplicar els conceptes físics i matemàtics per crear i animar personatges de manera creïble.
5. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
6. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
7. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
8. Dominar la composició de pla i la creació de personatges, així com les tècniques d'animació facial.
9. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
10. Planificar i executar treballs acadèmics sobre animació per al món virtual.
11. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
12. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
13. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
14. Proposar noves maneres de mesurar l'èxit o el fracàs de la implementació de propostes o idees innovadores.
15. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
16. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
17. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
18. Trobar el que és substancial i rellevant en documents de tot tipus sobre els fonaments de l'animació.
19. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.

Continguts

Tema 1. Introducció a l'animació

- Introducció a l'animació
- Joguines òptiques
- Principis de l'animació
- Vocabulari bàsic
- Generadors de moviment: ("pose to pose", "pixilació", "stop-motion" i rotoscopi/captura moviment)

Tema 2. La concepció

- El procés de creació, des de la idea a la còpia d'emissió.
- Comparativa entre les diferents tècniques.
- Processos comuns i elements diferencials.

Tema 3. Tècniques

- Tècniques
- Introducció a les eines (software)

Tema 4. Models productius

- Model òptim organitzatiu d'una producció d'animació.
- Diferents models organitzatius pràctics de les productores.
- Producte americà i nipó
- Producte europeu
- Estructures de serveis: Models asiàtics.

Tema 5. La preproducció

- Idea-argument-guió.
- Story-board (diferents models).
- Animàtica
- La creació dels personatges (model sheets).
- La definició dels ambients.
- El Concept Art.
- L'Animatic/leica reel.
- Els layouts d'escenaris.
- Els layouts d'animació.
- Les cartes de rodatge.

Tema 6. La producció

- La direcció de l'animació.
- Animació (2D i 3D)
- Assistència (2D).
- Int/Clean-up (2D).
- Ink&Paint (2D).
- Composició.

Tema 7. La postproducció

- Muntatge/editió.
- Sonorització i mescles.
- Còpia final.

Tema 8. La sonorització

- Sonorització:
- La música al dibuix animat.
- Metodologia de treball.
- Les locucions: prerecording vs. recording
- Els efectes.
- Les mescles.

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 (depenent del nombre d'alumnes matriculats) desenvoluparan una animació, d'almenys 1 minut de durada, Els professors faran el seguiment de la producció mitjançant tutories obligatòries per guiar durant el transcurs de l'elaboració del curt. En aquestes tutories, on es presentarà material avaluable, els i les alumnes hauran de portar el material sol·licitat pels professors amb la finalitat de comprovar el correcte desenvolupament del curtmetratge i poder solucionar els problemes sorgits així com assessorar en la producció.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Pràctiques en el laboratori	33	1,32	3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 18
Seminaris	0	0	
Sessions teòriques	19,5	0,78	6, 7, 10, 18
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	6, 7, 10, 12, 18
Tipus: Autònomes			
Creació d'una peça d'animació de mínim d'un minut	60	2,4	3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 18
Preparació presentació	11	0,44	4, 6, 7, 10, 12
Visionat de material recomanat	11	0,44	6, 7, 18

Avaluació

1) L'avaluació de l'assignatura es farà mitjançant la presentació de diferents peces audiovisuals que cobreixen diferents parts del procés de producció i en les que s'utilitzaran diferents tècniques

2) Al llarg del curs hi haurà varies entregues obligatòries de treballs pràctics (animacions i material que es vagi sol·licitant referent als processos de la producció de les peces audiovisuals com story-board, animàtic, concept art...)

3) Els lliuraments parcials avaluable seran: - Animàtica (5%) - Projectes de Pixilació (5%) i Stop Motion (10%). Es valora l'ordenació del projecte / guio / pre-producció / storyboard / animàtica / animació / postproducció (edit/audio). Caldrà lliurar un mp4 amb la producció i els documents del projecte - Projecte de Motion Graphics (10%) consistent en l'animació d'un cinegraph o una fotografia multiplà -

Els lliuraments finals avaluable seràn el Projecte final, combinant els coneixements apresos, escollint entre motion graphics, pixilació, rotoscopia o stop motion o combinant tècniques (30%) i presentació del projecte (15%). Es valorarà l'ordenació del projecte / guio / pre-producció / storyboard / animàtica / animació / postproducció (edit/audio)

La presentació del projecte conforma un 15% de la nota final

4) 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 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.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Lliuraments finals (pràctiques)	45%	2	0,08	2, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 17, 18
Lliuraments parcials (entrega de treballs)	30%	4	0,16	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19
Participació a classe	10%	0	0	4, 5, 6, 7, 10, 16
Presentació del projecte	15%	2	0,08	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19

Bibliografia

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.

Programari

- Da Vinci Resolve
- Softwares Stop Motion
- Affinity Photo
- Masterclass Adobe After Effects