

804347 - AAV-A - Animació Avançada

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Optativa)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Anglès

Professorat

Responsable: Fonts González, Elisabet

Capacitats prèvies

Exposició i aprenentatge de nous continguts a través de teoria, referències i casos pràctics.
Classe participativa on desenvolupar activitats per a la resolució de problemes i discussió de continguts.
Treballs pràctics on aplicar i experimentar amb els continguts vistos a classe. Es plantejaran exercicis per a treballar durant la setmana i millorar l'experiència necessària per a dominar les eines de disseny i animació 3D.

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEAAD 7. Aplicar tècniques de modelatge i animació avançada, postproducció i efectes especials per a l'elaboració de continguts digitals i / o la seva inclusió en àmbits professionals de l'art digital com en la indústria cinematogràfica i la del videojoc.

Transversals:

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.

Metodologies docents

Exposició i aprenentatge de nous continguts a través de teoria, referències i casos pràctics.
Classe participativa on desenvolupar activitats per a la resolució de problemes i discussió de continguts.
Treballs pràctics on aplicar i experimentar amb els continguts vistos a classe. Es plantejaran exercicis per a treballar durant la setmana i millorar l'experiència necessària per a dominar les eines de disseny 3d.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

804347 - AAV-A - Animació Avançada

- Mostrar comprensió dels conceptes bàsics i dels procediments implicats en l'animació 3D, així com els fonaments matemàtics i físics.
- Mostrar capacitat d'anàlisi de moviments en objectes, éssers humans i animals i capacitat d'aplicar les tècniques d'animació per ordinador i els seus fonaments matemàtics i físics en l'animació 3D.
- Mostrar coneixement i domini de procediments, de les tècniques, de les tecnologies i dels programes informàtics gràfics i capacitat per seleccionar el més adequat en cada cas i per aplicar-los, en el procés de composició i animació d'objectes i personatges 3D, en la creació de seqüències audiovisuals i videojocs.
- Mostrar coneixement de les fases de creació d'una pel·lícula 3D i capacitat per planificar el procés.
- Aplicar recursos d'àudio.
- Analitzar les tècniques utilitzades en els diferents tipus de produccions audiovisuals per aplicar-les posteriorment mitjançant l'ús de programari.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	26h	17.33%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	16h	10.67%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804347 - AAV-A - Animació Avançada

Continguts

<p>1. Actuació i Pantomima</p>	<p>Dedicació: 15h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Personatge i escena 4.2. Definició del personatge 4.3. Objectius del personatge 4.4. Acting beats and Phrasing 4.5. Phrasing 	
<p>2. Animals</p>	<p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 4h Grup mitjà/Pràctiques: 4h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Anatomia 2.2. Animal Walking 2.3. Estudi d' animals amb personalitat 2.4. Monstres i besties fantàstiques 	
<p>3. Introducció a la interpretació I</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 4h Grup mitjà/Pràctiques: 2h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Ser actor en el món de l' animació 3.2 Estudi de les emocions corporals 3.3. Posada en escena 3.4 Expressivitat de les mans 3.5 Llenguatge Corporal 	

804347 - AAV-A - Animació Avançada

<p>4. Actuació amb diàleg I</p>	<p>Dedicació: 5h</p> <p>Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció:</p> <p>4.1 Anàlisi dels diàlegs 4.2 Planificació 4.3 Opcions d'acting</p>	
<p>5. Acció Secundària</p>	<p>Dedicació: 20h</p> <p>Grup mitjà/Pràctiques: 7h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció:</p> <p>5.1 Us i abús 5.2 El timing en l'acció secundària 5.3 Utilització de props 5.4 Clichés</p>	
<p>6. Actuació amb diàleg II</p>	<p>Dedicació: 5h</p> <p>Grup gran/Teoria: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció:</p> <p>6.1 Refine 6.2 Introducció al lipsync i animació facial 6.3 Polishing final</p>	

804347 - AAV-A - Animació Avançada

7. Els ulls	Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h
Descripció: 7.2 La mirada 7.2 Blinks 7.3 Timing i emoció	
8. Les mans	Dedicació: 15h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 9h
Descripció: 8.1 Posar 8.2 Actuar 8.3 Constraints i contactes	
9. Expressió Facial	Dedicació: 15h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 9h
Descripció: 9.1. Unitats de la cara 9.2. Formes gràfiques 9.3. Contrast	

804347 - AAV-A - Animació Avançada

<p>10. Motion Capture</p>	<p>Dedicació: 15h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definició de Motion Capture 2. Tipus de Motion Capture <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Rotoscòpia 2.2 Origen de la roscòpia 2.3 Cinema amb roscòpia 3. Fotometria 4. La tècnica aplicada a: <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Cinema 4.2 Videojocs 5. Animatrònic una eina més enllà del l' animació al cinema 	

804347 - AAV-A - Animació Avançada

Planificació d'activitats

Acció II	Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h
<p>Descripció: Es farà una escena d'acció més àmplia. L'objectiu és aplicar els coneixements adquirits el curs anterior i aplicar-ho a un personatge que tingui més moviment.</p>	
Pantomime	Dedicació: 6h Grup gran/Teoria: 6h
<p>Descripció: Es planteja un problema al personatge i haurà de resoldre. Però només es podrà comunicar amb gestos.</p>	
Animal	Dedicació: 6h Aprentatge autònom: 6h
<p>Descripció: Es practicarà amb l'anatomia de diferents animals. I es planteja alguns shorts per cada un d'ells.</p>	
Examen	Dedicació: 2h Activitats dirigides: 2h
<p> </p>	
Curtmetratge	Dedicació: 6h Grup gran/Teoria: 6h
<p>Descripció: Es farà un petit curt on es treballarà: l'storyboard, guió, personatges, estats d'ànim...</p>	
Acting	Dedicació: 6h Grup gran/Teoria: 6h
<p>Descripció: S'haurà de fer un acting on el personatge tingui un diàleg. Per tant, s'haurà de treballar bé el diàleg, les poses i la naturalitat facial.</p>	
Facial	Dedicació: 1h Grup gran/Teoria: 1h
<p>Descripció: Es mostrarà diferents expressions facials d'un personatge</p>	

804347 - AAV-A - Animació Avançada

Sistema de qualificació

Pràctiques: 5 pràctiques (AA1 a AA5) amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura cadascuna.

Projecte final: 1 projecte final (Activitat AA6) amb una ponderació del 25% de la nota final de l'assignatura.

Participació i actitud d'aprenentatge: 10% de la nota de l'assignatura.

Normes de realització de les activitats

Una part dels exercicis es poden realitzar durant les classes amb el professor de la assignatura. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari), per realitzar els exercicis. Per fer-los s'hauran de seguir les indicacions especificades en el document de treball.

L'exercici una vegada finalitzat serà dipositat en el Campus Virtual en el lliurament de l'aula de la secció en la data corresponent, només es tindran en compte per a valorar aquells exercicis lliurats abans de les 24:00 hores de la data límit.

Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment pel que fa als noms dels arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

Bibliografia

Bàsica:

Williams, Richard. The animator's survival kit. London: Faber and Faber. 2009.

Whitaker, Harold; Halas, John; Sito, Tom. Timing for animation . 2nd ed. Oxford : Focal Press, 2009. ISBN 9780240521602.

Thomas, F.; Johnston, O.. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

Osipa, Jason. Stop staring : facial modeling and animation done right . 2a ed. Indianapolis, Indiana : Wiley, 2007. ISBN 9780471789208.

Luhta, E.; Roy, K.. How to cheat in Maya 2012: tools and techniques for character animation. Waltham. MA: Focal Press,, 2011.

Docter, Pete. . Walt Disney Animation Studios: Walt Diney' s nine old men. Hachette, 2013.

Deja, Andreas.. The nine old men: lessons, techiques and inspiration from Disney' s great animators. 2015.

Hooks, Ed.. Acting for animators.. London, 2011.

Jones, A.; Oliff, J.. Thinking animation: bridging the gap between 2D and CG.. Boston: MA: Course Technology,

Altres recursos:

Enllaç web

Nom recurs

Recurs