

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104807 - ANIMACIÓ I EFECTES ESPECIALS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Maria Soliña Barreiro González
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Elena Gabriela Fraj Herranz <efraj@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Competències que es treballen

Específica

- Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals
- Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles

Bàsiques i Generals

- Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

Transversal

- Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

L'assignatura consisteix en una introducció a l'animació i efectes especials realitzats principalment amb l'eina actual més important, el software Adobe After Effects. Es realitzen peçes de motion design, motion graphics així com l'aplicació d'efectes visuals a processos de posproducció videogràfica. Tanmateix s'estudien la funció creativa de l'animació i els efectes visuals al context de l'art, la funció comunicativa al context dels mitjans de comunicació i comercial al món de la publicitat. S'aborden els processos creatius de l'animació i dels efectes especials tenen en compte l'evolució de les tecnologies de la imatge, les tecnologies de la comunicació, el paradigma cultural i els imaginaris de la societat en la qual s'inscriu i la relació entre cultura i economia.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar el curs l'estudiant haurà d'haver assolit coneixements avançats i comprendre aspectes teòrics, pràctics i metodològics al camp de l'animació i la postproducció d'efectes especials.

Serà capaç de reconèixer quines són les necessitats per produir una peça d'animació i/o efectes especials i de resoldre problemes propis de l'àmbit professional especialitzat. Haurà de ser capaç de conceptualitzar i produir una peça breu de motion graphics utilitzant Adobe After Effects com a eina principal. Haurà de poder assolir coneixements tècnics sobre l'eina principal, Adobe After Effects

Serà capaç d'aportar idees creatives i innovadores, per això haurà d'entendre la importància de la direcció d'art en aquesta àrea.

Podrà entendre que la creació de productes d'animació es troben en processos socials, científics i ètics i s'ha de poder elaborar reflexions entorn d'aquesta condició.

Haurà de ser capaç de conceptualitzar i produir l'aplicació d'efectes especials en la postproducció i més enllà, podran desenvolupar-se en situacions complexes que necessiten noves solucions tant a l'àmbit acadèmic com al laboral o professional.

Podrà comunicar a tot tipus de públics els seus coneixements, metodologies, idees, problemes i solucions del món de l'animació i els efectes especials.

Tindrà la capacitat d'identificar les necessitats d'autoaprenentatge i necessitats formatives per continuar avançant i millorant en el camp de l'animació i els efectes especials.

Metodologia de treball

Els continguts teòrics s'exposaran en sessions amb tot el grup d'estudiants. Les parts més pràctiques es desenvoluparan al laboratori en grups petits. Durant tot el curs es resoldran exercicis breus i puntuables tant per la part pràctica com per la teòrica. En les sessions programades es donaran les eines necessàries per a poder resoldre aquestes activitats, tot i que s'espera que l'estudiant i estudianta les finalitzi més enllà de les hores de laboratori, doncs, en el temps necessari d'aprenentatge autònom. Dins de les hores d'aprenentatge autònom es consideren les hores que l'alumne dedica a la lectura i recerca dels continguts teòrics proposats a classe, la realització d'exercicis i de treballs proposats dins i fora de l'aula, l'estudi de manuals necessaris per poder fer les pràctiques, la redacció dels informes-memòries de les pràctiques i treballs, la resolució de qüestionaris d'autoaprenentatge i l'estudi i preparació dels exàmens. Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició dels estudiants activitats i eines de caràcter totalment opcional que l'ajudin a preparar i a preparar-se per a les de caràcter obligatori.

Continguts

Tècniques d'animació

Dedicació: 6h Grup gran: 6h

Descripció:

En aquest mòdul s'aborda les diferents tècniques d'animació situades als contextos socials i artístics on es desenvolupen. Es repassaran conceptes ja treballats en les assignatures anteriors d'animació i es veurà amb més detall el motiu de l'elecció de la tècnica que hi ha darrera cada peça, per damunt de la manera de fer servir la tècnica en si. Es veuran, amb exemples, les diferents possibilitats que presenta i els diferents estils que hi ha.

Procés de producció

Dedicació: 6h Grup gran: 6h

Descripció:

L'objectiu és donar una base en direcció artística i creativa de tots els passos a seguir per produir diferents tipus d'animació; quina és la documentació necessària, com es complementa i es gestiona entre els equips de treball i rols de la producció, en quina fase entra cada element i persona, etc. Serà el mòdul que servirà a l'estudiant per començar a prendre decisions, veure els resultats i analitzar les possibles conseqüències que això comportaria si es treballés en un estudi o productora.

Aplicacions

Dedicació: 6h Grup gran: 6h

Descripció:

És el punt on l'estudiant veurà els vessants comercials i artístiques del sector de l'animació. L'animació i els efectes especials estan presents a publicitat, tant per a tv com per internet (motion graphics) als mitjans de comunicació (des de chyrons fins a infografies periodístiques), al cinema (open titles) i al món de l'art (videocreació)

Direcció d'art

Dedicació: 6h Grup gran: 6h

Descripció:

En aquest mòdul es treballa la part que ha de realitzar la persona encarregada de la direcció d'art. Des dels mètodes de recerca i localització de referències per a la conceptualització de la peça, el tractament estètic i les tècniques necessàries.

Per altra banda es treballaren els aspectes de la producció com són l'elecció d'eines, l'organització del calendari, de l'equip tècnic i humà.

Visionat

Dedicació: 6h Grup gran: 6h

Descripció:

Aquest és un mòdul que s'anirà treballant al llarg de tot el curs. Es tracta d'exemplificar a través de visionats i debats el treball i els coneixements que s'adquireixen a classe en el dia a dia.

Activitats d'aprenentatge

Exercicis petits i pràctics: introducció a les eines tècniques

Exercicis pràctics: introducció a la direcció artística

Realització de peces d'animació i efectes especials aplicats al cinema, la comunicació, la publicitat i la videocreació

Recerca de referents artístics i exposició en classe

Realització de dossier, memòria i storyboard d'un projecte d'animació de motion graphics

Sistema d'avaluació

L'avaluació consta de tres parts:

- Exercicis participatius, encàrrecs dins l'aula, i entregues de petit format: 30% de la nota
- Exercicis de pràctiques: 30%
- Projecte individual: 40%

Donat el contingut de l'assignatura, a la realització de les peces es valorarà:

- la conceptualització
- la investigació i la recerca de referents
- la capacitat de resolució tècnica
- la formalització i la creativitat

Recursos

Bàsics

Bibliografies

-

Brarda, María. Motion Graphics Design. La direcció creativa en branding de TV. Barcelona. Gustavo Gili, 2016

-

Betancourt, M. The History of motion graphics: from avant-garde to industry in the United States. Rockville, Md.: Wildside Press, 2013

-

Byrne, Bill. 3D motion graphics for 2D artists [Recurs electrònic] : conquering the 3rd dimensió, 2012

http://cataleg.upc.edu/record=b1424786~S1*cat

-

Crook, I., & Beare, P. Fundamentos del Motion Graphics. Principios y practicas de la animacio?n gra?fica. Barcelona: Promopress, 2017.

-

[Hernández Martínez, Irene](#), Redisseny d'imatge corporativa i videografisme d'una TV local. Proyecto/Trabajo final de carrera, 2009

-

Meyer, Trish. After Effects apprentice : real-world skills for the aspiring motion graphics artist / Trish & Chris Meyer, 2013

http://cataleg.upc.edu/record=b1441518~S1*cat

- Meyer, Trish. Creating motion graphics with After Effects : [essential and advanced techniques] / Trish & Chris Meyer, 2010
http://cataleg.upc.edu/record=b1442300~S1*cat
- Selby, A. La Animación, Editorial Blume, 2013
- VVAA. Estéticas de la animación, Maia Editores, 2010
- Welles, P. Fundamentos de la animación. Editorial Parramón, 2009
- Wright, Steve. Compositing visual effects: essentials for the aspiring artist. Waltham, Massachusetts, Estados Unidos: Focal Press, 2011.

Complementaris

Bibliografies

- Cotta Vaz, Mark; Barron, Craig. The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. California: Chronicle Books, 2004
- Mattingly, David B. The Digital Matte Painting Handbook. Chichester, United Kingdom: John Wiley and Sons Ltd., 2011.