

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104322 - ANIMACIÓ 3D

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - David Minguillon Planell <dminguillon@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

La documentació que es mostrarà a classe de l'assignatura principalment estarà en català, castellà i/o anglès.

L'idioma vehicular de l'assignatura serà el català i castellà, tot i que hi poden haver lectures, visionats, documentació i/o material complementari en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

Després dels continguts obtinguts a l'assignatura de DISSENY 3D, aquest segon mòdul d'ANIMACIÓ 3D serà la continuació formativa a nivell de continguts en l'àmbit de l'animació 3D. Un cop vist el món del 3D en estàtic és el torn de posar en pràctica els conceptes a través del moviment; l'estudiant doncs, serà capaç d'interpretar el sentit, el moviment i dotar de vitalitat una escena. Aquesta segona part del mòdul d'animació 3D ens permetrà entrar a veure tècniques diferents com són els *motion graphics*, com es transmeten missatges a través de les tècniques d'animació i veure alguns apunts històrics d'aquesta tècnica que s'ha anat modificant al llarg dels anys. L'últim capítol dels mòduls d'animació servirà per veure quines aplicacions té l'animació en l'actualitat fora del món del cinema i la publicitat.

En la part pràctica d'aquesta assignatura s'aprofunditzarà en dos aspectes: el primer apartat serà l'animació, l'interpretació del moviment i la caracterització com a element principal per a la obtenció d'una peça d'animació satisfactòria; i la segona els *motion graphics* la seva creació i producció dins una eina 3D.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E3_Editar i animar personatges i escenes 3D, aplicant les tècniques i processos que porten a la producció de curtmetratges lineals d'animació i videojocs interactius
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

Bàsiques i Generals

- G2_ Que els estudiants sàpiguem 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

No definides

Continguts

Tema 1 - Finalitzant el procés: animació

Descripció: l'animació com a art de donar vida als objectes; el procés en animació i el perfil d'animador; lleis físiques del moviment; les normes d'animació; appeal, acting i interpretació; rigging, skinning i animation tools - processos tècnics de l'animació; motion-capture i diferents tècniques d'animació

Tema 2 - Història de l'animació: del cinematògraf a 1995

Descripció: evolució històrica de la vessant d'animació des dels inicis amb Emile Reynaud i el cinematògraf, fins a l'auge actual de les pel·lícules en 3D.

Tema 3 - Narrativa en animació

Descripció: el discurs en animació: de la generació d'una idea al guió, Què expliquem i com ho plantejem?; L'animació i el trencament amb el paradigma de mitjà per nens. Els elements que conformen la narrativa en animació i com treballar-los.

Tema 4 - Formats, gèneres i aplicacions

Descripció: Format i gèneres: la categorització en l'animació, el món de la tv, el món de la publicitat, el món d'internet, el cinema d'animació, how to succeed in this business?; Aplicacions: videojocs, motion graphics, simulacions, mapping, digital art, industrial design, interior design, VFX.

Tema 5 - Aplicacions pràctiques i tècniques avançades en producció

Descripció: demostració de casos pràctics reals per tal d'exemplificar i posar en pràctica els elements teòrics i complementar la formació. També es poden arribar a veure tècniques avançades de modelat: sculpting, hardsurface, bump&displacement, modelat procedural; tècniques avançades d'il·luminació: llums fotomètriques i comportaments realistes, indirect lighting (final gathering & global illumination), render passes, relighting in post, materials lumínics; tècniques avançades de texturització: subsurface scattering, Arnold, render styles, uv mapping, shading nodal.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

Percentatges de l'avaluació

L'avaluació de l'assignatura es desglossa en un 55% d'avaluació de la part teòrica i un 45% d'avaluació de la part pràctica.

Els percentatges per activitat són:

- Exàmens: 55% (individual)
- Treball teòrico-pràctic: 25% (grup)
- Activitats de classe: 20% (individual / grup)

Normativa d'avaluació

Per a la superació de l'assignatura cal un mínim de 5 a la nota final dels apartats de teoria i pràctica.

Totes les activitats tindran la descripció amb l'enunciat, format i data d'entrega, a l'aula virtual de l'assignatura. Qualsevol entrega que no compleixi els requeriments esmentats en les directrius del campus no serà avaluat (format del treball o pràctica, data d'entrega, format d'entrega, etc.) i per tant comptabilitzarà com a no entregat/suspès.

Les faltes d'ortografia NO penalitzaran individualment en la puntuació, però un treball que contingui una part escrita amb més de 10 faltes d'ortografia no s'avaluarà i, per tant, es considerarà com a suspès (aquest criteri no afectarà en el cas d'utilitzar l'anglès com a llengua de presentació d'un treball).

L'assistència a les sessions de teoria NO és obligatòria; a pràctiques però, no es pot faltar a més d'un 20% de les sessions per a ser avaluat de la part de pràctica. Es passarà llista a cada sessió. L'assistència no és un element avaluat, sinó condicional, és a dir, no suma punts, només condiciona la possibilitat de ser avaluat o no.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Normativa de recuperació

Degut a la tipologia de pràctiques i exercicis proposats, només es recuperarà l'examen teòric (35% de la nota final). La resta d'elements NO es recuperaran.

A mode d'aclariment:

- de 0 a 4,99 : suspès amb dret a recuperació

- de 5 a 10 : aprovat sense dret a recuperació o millora de nota

Tota persona que aprovi l'examen de recuperació, i la mitjana amb la resta qualificacions sigui suficient, obtindrà de nota final de l'assignatura una puntuació màxima de 5.

Bibliografia i Recursos

- Bendazzi, Giannalberto (1995) Cartoons, 100 años de cine de animación. Indiana University Press
- Webster, Chris (2005) Técnicas de animación, Anaya Multimedia,
- Shaw, Austin (2019). Design for Motion (2nd ed.). Taylor and Francis.
- Whitaker, Harold Halas, John (2009), Timing for animation, Focal Press,
- Williams Richard (2009). The animator's survival kit (Expanded). Faber and Faber.