

**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre**

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnología
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Técnicas de imagen sintética
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica
PRESENTACION Y OBJETIVOS:	
<p>La presente asignatura pretende ser una introducción general a la producción de contenido digital, orientada específicamente a la animación digital.</p> <p>Se busca que los alumnos comprendan como construimos la percepción del movimiento, los principios animados que dan vida a objetos inanimados y la comprensión general de una producción audiovisual, desde su concepción hasta la realización y entrega final.</p>	
CONTENIDOS MÍNIMOS:	
<p>Técnicas de animación 2D. Dibujos animados. Stop Motion y pixilación. Rotoscopia. Cutout animation. Animación con programas vectoriales. Sonorización básica de animación. Técnicas de imagen en 3D. Escenarios 3D. Objetos, escenarios y texturas. Creación de personajes. Estructuras, materiales y movimientos especiales. Imagen estereoscópica.</p>	
CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:	
<p>TEMA 01: El movimiento. Tipos de movimientos. Cuadro estático y movimiento interno. El cuadro dinámico: los movimientos externos. Espacio y tiempo. La creación del espacio y el punto de vista. Percepción. Perspectivas de la construcción del espacio.</p> <p>TEMA 02: Animación. Historia de la animación. Análisis de estéticas y desarrollos de los métodos de animación. Técnicas de animación: Analógico, digital y experimental. Principios de la animación. El personaje: creación, caracterización y psicología.</p> <p>TEMA 03: Producción digital. El modelado 3d. Modeling, shading, riging y skinning: base para el comienzo de la animación tridimensional. Estereoscopia. Anaglifos: síntesis de la visión binocular. De la imagen 2d a la visualización 3d. Análisis de producción cinematográfica digital.</p> <p>TEMA 04: Producción. Guión. Del tiempo narrativo a la imagen-tiempo. Contar brevemente: Idea Argumental. Estructura narrativa clásica: Planteamiento, desarrollo y resolución. Producción digital: cualidades y limitaciones.</p> <p>TEMA 05: Composición de la imagen. Formatos, la relación de aspecto y su incidencia en la composición. Función expresiva de la imagen. La toma única y el plano secuencia. Imagen sintética, de lo real o simbólico al soporte digital.</p> <p>TEMA 06: Sonido. El espacio sonoro, sonido off y fuera de campo. Sincronía, asincronías y contrapunto: el sonido y la imagen. El sonido como gestor narrativo. La espacialización del sonido.</p> <p>TEMA 07: La luz, el color y la iluminación. Narrar con luz y color. Estilos de iluminación.</p>	

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

El sistema de aprobación de la asignatura se rige por la normativa detallada en la Resolución del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Quilmes (RSC 201/18), en el Capítulo II "Evaluación y acreditación / "Título I. Modalidad Virtual" y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes finales.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

El alumno deberá presentar 10 días antes a la fecha de la mesa de examen en que se inscribió, una animación propia, realizada con alguna de las técnicas vistas en el programa. La animación deberá durar no menos de 30 segundos, y contar con no menos de 12 cuadros por segundo. El video se entregara en formato .mov y titulado de la siguiente forma "apellido_nombre_fechaExamen_finalLibre.mov". La temática del video es libre. La historia animada debe contener la estructura narrativa clásica (Planteamiento - Desarrollo - Resolución).

En el video se evaluará el manejo de los principios de animación, composición de la imagen, estructura sonora e idea original.

Aprobada esta instancia el alumno podrá presentarse a la mesa de examen que constara de un escrito de 4 preguntas, con un valor de 2.5 puntos cada una, donde deberá abordar el contenido teórico de la materia.

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

- De lo espiritual en el arte. Kandinsky, W. Introducción, Cap N°2, 5, 6 y 7.
- Arte y técnica de la animación. Saenz Valiente, R. Cap "Los orígenes", "El estudio de animación", "La composición", "La animación corpórea".
- Fundamentos de la animación. Paul Well.
- Animación Digital. Adrew Chong.
- Animación Stop motion: Como hacer y compartir videos creativos. Melvyn Ternan.
- Había una vez...Cómo escribir un guión. Lito Espinosa y Roberto Montini. Primera Parte. Idea Argumental.
- Plano a plano. De la idea a la pantalla. Steven D. Katz.
- La luz. Ciencia y Magia. Hunter F., Biver S., Fuqua P.
- Sonido y animación. Lic. Gabriela Santiago. Revista "Estética" publicación 2013.

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

- The human figure in motion. Muybridge E.
- Arte y técnica de animación. Rodolfo Saenz Valiente.
- El kit de supervivencia del animador. Richard Williams.
- Simplified drawing for planning animation. Gilbert Wayne.
- The illusion of life. Disney animation.
- Cartoon animation. Preston Blair.
- Stop Motion. Purves Barry.
- Finish your film. Roy Kenny
- The advanced art of stop motion animation. Ken Priebe.



[Handwritten signature]
Firma y Aclaración:
Director de carrera

María Julia Augé
Directora
Licenciatura en Artes y Tecnologías
Universidad Nacional de Quilmes