RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes

Universidad
Nacional
de Quilmes

Cagide, Diego

Técnicas de imagen sintética

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:
Cagide, D. (2019). Técnicas de imagen sintética (Programa). Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6328

Puede encontrar éste y otros documentos en: https://ridaa.unq.edu.ar

Universidad
Nacional
de Quilmes
Roque Sáenz Peña 352 // Bernal
Buenos Aires // Argentina
t.: (+41 11) 4365 7100
f.: (+54 11) 4365 7101
info@unq.edu.ar

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes

FOLIO Nº 1
UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular – Cursos Presenciales

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Técnicas de Imagen Sintética
DOCENTE:	Diego Cagide
CARGA HORARIA:	4 horas áulicas y 1 hora extra- áulica
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

En la actualidad, cada vez más producciones audiovisuales están atravesadas por el universo del CGI (*Computer-generated-imagery*). Ya sea por imperativos económicos, estéticos y/o narrativos, por cuestiones inherentes a la propia gramática conceptual del objeto, por dependencia cultural o por fanatismo digital, hoy atravesamos una época de esplendor del CGI o 3D, que se despliega en toda su potencia vectorial para alinearse con firmeza a los procedimientos discursivos audiovisuales que imperan dentro de la cultura dominante.

Incontables casas productoras y equipos de realización han decidido incluir en sus presupuestos de producción un segmento destinado al diseño, animación y composición de gráficos tridimensionales, destinando recursos financieros y técnicos para el desarrollo, parcial o total, de sus realizaciones. Películas de mediana o gran escala, seriales producidos por plataformas hegemónicas *'ondemand'*, videojuegos, publicidad, institucionales, proyectos interactivos, VR, son algunas de las experiencias audiovisuales atravesadas, ya no técnica sino lingüísticamente, por el mundo de la animación 3D. Y es que el CGI ya no es solo una forma de hacer, sino que ha evolucionado a forma de ver y experimentar la realidad, una nueva manera de componer formalmente el complejo encuentro entre realizador/ sujeto de la enunciación/*gran imaginador* (Gaudreault & Jost, 1995) y el espectador/usuario.

En este sentido, la materia se propone abordar los contenidos introductorios para la realización de un proyecto animado en 3D, brindando el soporte técnico que le proporcione las herramientas necesarias para su materialización, así como una asistencia desde lo formal, estético y lingüístico, que le permitan articular armónicamente diferentes procedimientos de mostración y narración (Gaudreault & Jost, ibídem).

OBJETIVOS.

- Incorporar herramientas técnicas que le permitan al estudiante edificar una base sólida en la creación de gráficos tridimensionales.
- Desarrollar un proyecto audiovisual animado a través del cual pueda experimentar las problemáticas del trabajo profesional.
- Entender la experiencia audiovisual como un trabajo colectivo en el marco de un calendario de producción.

RES Nº 111/19

- Desarrollar lazos de solidaridad colaborativa.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Técnicas de animación 2D. Dibujos animados. *Stop Motion* y pixilación. Rotoscopía. *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.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1. Introducción. Tipos de animación clásica. Las etapas de la animación: Modelado, Texturas y materiales, Luces, Cámara, Animación, Render. Usos de la animación 3D. Introducción al modelado. Interfaz y primitivas. Modificadores y stack. Metodología 1: narrativa y propuesta estética.

Unidad 2. Modelado poligonal. Imagen digital, resolución, información por pixel, formatos. Modelado Poligonal: tipos y herramientas. Modificadores asociados. Metodología 2: Guión y storyboard.

Unidad 3. Shapes: Distintos tipos de shapes. Distintos subobjetos de un shape. Animación 1: Principios de la animación. Concepto y controles básicos. Definición de keyframes. Tipos de interpolación. Metodología 3: Animatic.

Unidad 4. Animación Track View. Controladores. Animación por jerarquías. Rebotes. Overlapping. Metodología 4: Offline.

Unidad 5. Render. Luces y Cámaras: tipos y parámetros. Materiales: propiedades y respuesta de luz. El editor de materiales, interfaz. Mapeos. Bitmap. Mapeos 2D. Mapeos 3D. FXs. Metodología 5: Máster final.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

El sistema de aprobación de la asignatura se rige según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según **Resolución (CS): 201/18**, en el Capítulo II "Evaluación y acreditación | "Título II. Modalidad Presencial" y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes" http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf

La evaluación consiste en la aprobación de un trabajo práctico grupal y dos trabajos prácticos individuales, todos de carácter obligatorio.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES FOLIO Nº 2

RESN 111/19

BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFÍA OBLIGATORIAS:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES FOLIO Nº 3

Unidad 1.

- Cadena, R. [Rodrigo Cadena]. (2014, agosto, 04). [Archivo de video tutorial en español]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLA7590600BF8B607A
Videos: 1,2,4
- Kats, S. (2002). *Plano a Plano. De la idea a la pantalla*. Madrid: Plot ediciones. Pág. 121 a 143.
- Saenz Valiente, R. (2011) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Páginas 108 a 130.

Unidad 2.

- Cadena, R. [Rodrigo Cadena]. (2014, agosto, 04). [Archivo de video tutorial en español]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLA7590600BF8B607A
Videos: 10, 11, 14, 28.
- Kats, S. (2002). *Plano a Plano. De la idea a la pantalla*. Madrid: Plot ediciones. Pág. 239 a 258. - Saenz Valiente, R. (2011) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires: Ediciones de la Flor. (pag 157 a 185)

Unidad 3.

- Cadena, R. [Rodrigo Cadena]. (2014, agosto, 04). [Archivo de video tutorial en español]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLA7590600BF8B607A. Videos: 12,13
- Goldberg, E. (2008) *Character animation crash course*, Los Angeles: Silman-James Press. Pág 127 -128.
- Saenz Valiente, R. (2011) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Pág. 342 a 347.
- Williams, R. (2009) *The Animator´s Survival Kit*. London: Faber and Faber. Pág. 35 a 39.

Unidad 4.

- Cadena, R. [Rodrigo Cadena]. (2014, agosto, 04). [Archivo de video tutorial en español]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLA7590600BF8B607A. Videos: 22,23, 33.
- Saenz Valiente, R. (2011) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva.* Buenos Aires: Ediciones de la Flor. Pág. 372 a 380.
- Williams, R. (2009) *The Animator´s Survival Kit*. London: Faber and Faber. Pág. 92 a 95.

Unidad 5.

- Cadena, R. [Rodrigo Cadena]. (2014, agosto, 04). [Archivo de video tutorial en español]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLA7590600BF8B607A. Videos: 15,16,17,18,19,20,21
- Goldberg, E. (2008) *Character Animation Crash Course*. Los Angeles: Silman-James Press. Pág. 146 a 150.

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Blair, P. (1947), *Advanced Animation*. USA: Walter T. Foster.

Byrne, S. (productora) y Tan, S. y Ruhemann, A. (directores). (2010). *The Lost Thing* (cortometraje de animación). Australia/Reino Unido de Gran Bretaña: Passion Pictures.

RESN111719

UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES
FOLIO
Nº 4

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kiryf5dlXdk

Darras, B. y Alvez, J. (productores) y Jean, P. (director). (2019). *Pixels*(cortometraje de animación). Francia. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KPaVx-DMK_g

Gauthier, J-M. (2005). *Diseño animado interactivo en 3D (Diseño y creatividad).* Madrid: Anaya Multimedia.

Gilland, J. (2009). *Elemental Magic. Volume I: The Art of Special Effects Animation: The Classical Art of Special Effects*. USA: Routledge.

Glebas, F. (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. USA: Routledge.

Gobelins (productor) y Aves-Rodrigues, N. et al (directores).(2011). *Le Royaume* (cortometraje de animación). Francia: Gobelins. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=y6ZmMjMdrqs

Halas, J. y Whitaker, H. (2009). *Timing for Animation*. USA: CRC Press.

Hooks, E. (2011). *Acting for Animators*. USA: Routledge.

Lajoie, B. y Shimamura, T. (productores) y Petrov, A. (director). (1999). *The Old Man and the Sea* (cortometraje de animación). Rusia/ Canadá/ Japón: Densu Tec/ IMAX, Imagica Corp/Les Productions Pascal Blaise/ NHK/Ogden Entertainment/Panorama. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=W5ih1IRIRxI

Mozerr, J-F. (productor) y Lurie, J. (director). (2019). *Le silence sous L'Ecore* (cortometraje de animación). Francia: Sens Fiction lardux Films. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=YXWc3aFrxCo

Opusbou (productora) y Grasso, S y Plaza, P. (directores). (2007). *El empleo* (cortometraje de animación). Argentina: Opusbu. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=cxUuU1jwMgM

O'Reilly, D. (productor y director). (2008).*Please Say Something* (cortometraje de animación). Alemania/Irlanda: David O'Reilly Animation. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Q2YdJy0w66Y

Ratner, P. (2005). *Animación 3D*. Madrid: Anaya Multimedia.

Rimm, G. (productor) y Keane, G. (director). (2014). *Duet* (cortometraje de animación). Estados Unidos: Grupo de Proyectos y Tecnología Avanzada de Google. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=FO3m8KT7odY

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals*. USA: Routledge.

Royal College of Art (productor) y O'Neill, E. (director). (2012). *Left* (cortometraje de animación). Irlanda/Reino Unido de Gran Bretaña: Royal College of Art. Recuperado de https://vimeo.com/44740087

Selby, A. (2013). *La animación*. Barcelona: Blume.

RESN111719

Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación. Un libro imprescindible sobre la animación de dibujos: la preparación, las técnicas y su evolución en el tiempo*. Barcelona: Parramon.

---------- (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.

White, T. (2010). *Animación: del lápiz al pixel*. España: Omega.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development. From Script Development to Pitch*. USA: Routledge.

FOLIO Nº 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES

Firma y Aclaración: Director de carrera MARÍA VALDEZ DIRECTORA Licenciatura en Artes Digitales UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES	DIEGO CAGIDE ***Firma y Aclaración:*** Docente

RES Nº 111/19