

Pla docent: Taller de Tractament i Generació d'Imatge Digital (20395)

Titulació/estudi: Grau en Comunicació Audiovisual.

Curs: 2n

Trimestre: 3r

Nombre de crèdits ECTS: 4

Hores dedicació estudiant: 100 hores

Llengua o llengües de la docència: Català

Professorat:

Carles Sora (carles.sora@upf.edu)

Josep M^a Ganyet (josep.ganyet@upf.edu)

Enllaç de la llista pública de projectes dels cursos anteriors

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura es planteja com una introducció a l'animació a partir de l'aprenentatge de l'eina de modelatge i animació Autodesk 3DMAX. S'assoliran els conceptes i les tècniques necessàries per a poder fer una producció d'animació sintètica digital.

L'objectiu és dotar a l'estudiant de les capacitats tècniques i teòriques necessàries per a poder participar en una producció d'animació o bé per a realitzar-ne una des de la seva concepció fins la realització d'aquesta, assolint coneixements de totes les fases de la realització que la componen.

Aquesta és una assignatura principalment pràctica en la qual a partir d'una sòlida base pràctica es proporcionaran uns fonaments teòrics necessaris per dur a terme satisfactòriament el treball final de l'assignatura. El treball consistirà en la realització d'una animació digital de curta durada. Es generarà un guió (*storyboard*), es modelaran tots els elements que intervenen en el curt i s'animaran.

Durant les primeres cinc sessions pràctiques es treballarà l'eina a partir de petits exercicis de seguiment presentats a classe. En les darreres cinc sessions l'alumne desenvoluparà tots els passos necessaris per dur a terme el treball final sota l'assessorament del professor.

2. Competències a assolir

- Capacitat d'ideació, concreció, temporització i realització d'un producte audiovisual.
- Capacitat de concepció d'un curtmetratge d'animació a partir de les tècniques presentades.
- Capacitat d'identificar totes les parts que intervenen en la creació d'un producte audiovisual.

- Aprenentatge de tècniques d'animació i creació d'imatges sintètiques digitals amb el programari 3DMAX d'Autodesk.
- Aprenentatge de conceptes d'animació.
- Aprenentatge de tots els rols que intervenen en la creació d'un curt d'animació.
- Capacitat de treball en equip de dues o tres persones.
- Capacitat d'ideació creativa i d'aprofitament de les limitacions conceptuals proposades.

3. Activitats i planificació de continguts

Sessió	Hores	Conceptes	Lliuraments	Professor
1. Magistral / Seminari	4	Presentació de l'assignatura. Objectius, metodologia i programa. Presentació del projecte final de curs. • Immersió al programa 3DStudio MAX, interfície i concepció • Modelat bàsic • Il·luminació bàsica • Càmeres i òptica • Animació per <i>keyframe</i> • Animació al llarg d'un camí • Track view	- Definir grups de treball	Carles Sora
2. Seminari	4	• Tècniques d'animació • Jerarquia • Merge • Keyframes • Animació per seguiment • Introducció a la creació storyboards	- Publicar idea de projecte a l'aula del curs	Carles Sora
3. Seminari	4	• Tutories dels storyboards y treball de 3D a l'aula.	- Presentació dels storyboards	Carles Sora
4. Seminari	4	• Modelat • Primitives • Modificadors • Booleanes • Modelat 2D a 3D		Carles Sora
5. Seminari	4	• Editor de materials • Il·luminació avançada • Càmeres avançades • Altres tècniques de "decorat"	- Primers models protagonistes curt	Josep M ^a Ganyet

Sessió	Hores	Conceptes	Lliuraments	Professor
6 - 10 Seminari	4	• Seguiment de projecte		Josep M ^a Ganyet

Resum d'hores i dedicació de l'alumnat en l'assignatura:

Activitat	Hores
Classes de seminaris presencials	20h
Classes de tutoria de projecte presencials	20h
Treball personal d'hores lectives magistrals	10h
Treball personal d'hores lectives dels seminaris	20h
Treball en grup pel projecte final	30h
TOTAL hores dedicació entre docència i treball personal	100h

4. Calendari

Setmana 1				
ABRIL				
9,30 - 11,30	Dilluns	Dimarts 7	Dimecres 8	Divendres 10
		Grup 2 <i>54.009</i>	Grup 3 <i>54.031</i>	Grup 4 <i>54.009</i>
11,30 - 13,30		Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA
		Sessió 1	Sessió 1	Sessió 1
Setmana 2				
ABRIL				
9,30 - 11,30	Dilluns 13	Dimarts 14	Dimecres 15	Divendres 17
	Grup 1 <i>54.031</i>	Grup 2 <i>54.009</i>	Grup 3 <i>54.031</i>	Grup 4 <i>54.009</i>
11,30 - 13,30				

		Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA
		Sessió 1	Sessió 2	Sessió 2	Sessió 2
Setmana 3					
ABRIL		Dilluns 20	Dimarts 21	Dimecres 22	Divendres 25
9,30 - 11,30		Grup 1 54.031	SEMINARI / Sora (consultar grups i horaris al Campus)	SEMINARI / Sora (consultar grups i horaris al Campus)	SEMINARI / Sora (consultar grups i horaris al Campus)
11,30 - 13,30		Sora PRÀCTICA			
		Sessió 2	Sessió 3	Sessió 3	Sessió 3
Setmana 4					
ABRIL / MAIG		Dilluns 27	Dimarts 28	Dimecres 29	Divendres 1
9,30 - 11,30		Grup 1 54.031	Grup 2 54.009	Grup 3 54.031	
11,30 - 13,30		Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA	Sora PRÀCTICA	
		Sessió 4	Sessió 4	Sessió 4	
Setmana 5					
MAIG		Dilluns 4	Dimarts 5	Dimecres 6	Divendres 8
9,30 - 11,30		Grup 1 54.031	Grup 2 54.009	Grup 3 54.031	Grup 4 54.009
11,30 - 13,30		Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
		Sessió 5	Sessió 5	Sessió 5	Sessió 4
Setmana 6					
MAIG		Dilluns 11	Dimarts 12	Dimecres 13	Divendres 15
9,30 - 11,30		Grup 1	Grup 2	Grup 3	Grup 4

11,30 - 13,30	<i>54.031</i>	<i>54.009</i>	<i>54.031</i>	<i>54.009</i>
	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
	Sessió 6	Sessió 6	Sessió 6	Sessió 5

Setmana 7

MAIG

9,30 - 11,30

11,30 -
13,30

Dilluns 18	Dimarts 19	Dimecres 20	Divendres 22
Grup 1 <i>54.031</i>	Grup 2 <i>54.009</i>	Grup 3 <i>54.031</i>	Grup 4 <i>54.009</i>
Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
Sessió 7	Sessió 7	Sessió 7	Sessió 6

Setmana 8

MAIG

9,30 - 11,30

11,30 -
13,30

Dilluns 25	Dimarts 26	Dimecres 27	Divendres 29
Grup 1 <i>54.031</i>	Grup 2 <i>54.009</i>	Grup 3 <i>54.031</i>	Grup 4 <i>54.009</i>
Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
Sessió 8	Sessió 8	Sessió 8	Sessió 7

Setmana 9

JUNY

9,30 - 11,30

11,30 -
13,30

Dilluns 1	Dimarts 2	Dimecres 3	Divendres 5
	Grup 2 <i>54.009</i>	Grup 3 <i>54.031</i>	Grup 4 <i>54.009</i>
	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
	Sessió 9	Sessió 9	Sessió 8

Setmana 10

JUNY

9,30 - 11,30

Dilluns 8	Dimarts 9	Dimecres 10	Divendres 12
Grup 1	Grup 2	Grup 3	Grup 4

11,30 - 13,30		54.009	54.031	54.009
	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA
	Sessió 9	Sessió 10	Sessió 10	Sessió 9

Setmana 11 JUNY 9,30 - 11,30 11,30 - 13,30	Dilluns 15	Dimarts 16	22 de JUNY	
	Grup 1 54.031	Grup 4 54.009	LLIURAMENT PROJECTE VIA CAMPUS	
	Ganyet PRÀCTICA	Ganyet PRÀCTICA		
	Sessió 10	Sessió 10		

5. Avaluació i metodologia

La nota final serà ponderada a partir d'aquests tres conceptes:

Treball final: 65%

Presentació Story: 20%

Seguiment treball i participació: 15%

L'assignatura s'avaluarà en funció del resultat del projecte, l'animació 3D, realitzada en equips de 2 a 3 alumnes, a partir de les tècniques i els conceptes presentats a classe.

L'alumne haurà d'assistir a totes les sessions i fer un treball original a partir del marc que el professorat determini així com de les especificitats concretes del treball: objectius, conceptes, duració i tècniques que s'hauran de fer servir.

Es valorarà especialment l'**originalitat** i la **creativitat** en l'elaboració del guió així com de la seva realització. El missatge, l'estètica, l'originalitat i la simplicitat seran aspectes ben considerats. També es considerarà positivament aquelles tècniques que l'alumnat vulgui fer servir i no s'hagin explicat a classe mentre els objectius i els requeriments del lliurament s'hagin assolit.

En l'avaluació es tindrà també en compte la participació de l'alumnat durant les sessions de seminari.

Hi ha dues condicions necessàries tant per aprovar l'assignatura com per a poder optar a la recuperació:

1. *Assistir a un 80% de les sessions de l'assignatura*
2. *Formar part d'un grup de 2 o 3 persones*
3. *Lliurar l'storyboard del grup i el treball final dintre de termini*

Activitat	Presentació Storyboard	Treball final	Seguiment
<i>Valor de l'avaluació</i>	20%	65%	15%
<i>Criteri d'avaluació</i>	Lliurar dintre de termini i seguiment del tutor.	Lliurar dintre de termini i seguiment del tutor.	Participació i seguiment dels exercicis de classe.
<i>Requisits mínims per aprovar aquesta activitat (avaluació ordinària)</i>	Tindre grup, presentar el story dintre de termini i aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Tindre grup, presentar el treball dintre de termini i aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Assistència a un 80% de les sessions.
<i>Requisits mínims per optar a la recuperació</i>	Haver presentat el story dintre de termini.	Haver presentat el story dintre de termini i haver assistit mínim un 80% de les sessions.	No es pot recuperar.
<i>Activitat de recuperació</i>	Presentar story.	Presentar treball.	-
<i>Requisits mínims per aprovar aquesta activitat (recuperació)</i>	Aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Aprovar amb una nota igual o superior a 5.	-

5. Bibliografia

Chopine, A., 2011. *3D art essentials the fundamentals of 3D modeling, texturing, and animation*. Burlington, MA : Focal Press.

Faber, L. & Walters, H., 2004. *Animación ilimitada : cortometrajes innovadores desde 1940*. Madrid :: Ocho y medio.

Gahan, A., 2011. *3ds max modeling for games. Volume II, Insider's guide to stylized modeling*. Oxford : Focal.

Hess, R., 2010. *Blender foundations the essential guide to learning Blender 2.6*, Burlington. MA : Elsevier.

Jackson, C., 2010. *Flash cinematic techniques enhancing animated shorts and interactive storytelling*, Oxford : Focal.

Kerlow, I.V., 2009. *The Art of 3-D computer animation and effects*. Hoboken, New Jersey : John Wiley.

Murdock, K., 2009. *3ds Max 2010 Bible*. Chichester.

Murdock, K., 2000. *La Biblia de 3D Studio MAX R3*. Madrid : Anaya Multimedia.

Peterson, M.T., 2000. *Descubre 3D Studio MAX 3*. Madrid : Prentice Hall.

Plaza Medina, D., 2009. *3ds Max 2009*, Madrid : Anaya Multimedia.

Roberts, S., 2007. *Character animation : 2D skills for better 3D*, Oxford ; Burlington, MA : Focal Press.

Selby, A., 2009. *Animación : nuevos proyectos y procesos creativos*, Barcelona:Parramón.

White, T., 2009. *How to make animated films Tony White's masterclass on the traditional principles of animation*, Boston : Elsevier/Focal Press.

Recomanda:

Derakhshani, Randi. *Autodesk. 3ds Max 2012 Essentials: autodesk official training guide*. Indianapolis: O'Really.

KELLY, Murdock. *3Ds Max 2010 bible*. Indianapolis: Wiley Publishing.

Venditti, Daniel, 2012. *Manual imprescindible de 3ds Max*. Madrid: Anaya Multimedia.

6. Metodologia

Les classes es divideixen en deu sessions. Durant les primeres cinc sessions el professor farà classe de seminari a partir de les tècniques que ofereix el programari escollit en l'assignatura. Els alumnes aniran seguint la classe treballant sobre exercicis i objectius concrets, cada un en el seu ordinador. En les últimes cinc sessions el professor farà seguiment de projecte mentre dedica un temps limitat a aprofundir en determinats aspectes de la teoria.