

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2010-11

Programa

Assignatura

29216A **EDICIÓ DIGITAL: MOTION DESIGN**

6 crèdits	2n cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència: Català i castellà

Professorat: Dani Fornaguera

1. Descriptor

Estudi del món de l'edició digital i desenvolupament de projectes de disseny web, CD-Rom, etc.

2. Continguts i objectius

L'assignatura pretén explorar aspectes bàsics que conformen un producte audiovisual. Així com l'aprenentatge de les diferents tècniques i softwares, que formen part de la realitat i la creativitat en la producció audiovisual; des de les tècniques tradicionals fotograma a fotograma, fins a l'animació digital.

L'assignatura va dirigida a tots aquells alumnes interessats en el disseny dins el camp audiovisual, on el coneixement d'una noció del temps i el moviment és converteix en eina imprescindible per crear productes com ara un clip publicitari, videoclips, capsules televisives, etc.

3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

3.2. Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.



4. Temari

Introducció: Motion Graphic (1 sessió)

Bloc de contingut 1: Sintaxi Audiovisual (3 sessions)

Tema 1.1.

- Materials, forma i composició
- Temps, Moviments i Ritme

Tema 1.2.

- Muntatge i significat
- Metodologia projectual

Bloc de contingut 2: Tècniques i software (9 sessions)

Tema 2.1

- *Stop motion* i disseny videogràfic (8h.)

Tema 2.2

- 3D (20h.)

Tema 2.3

- Composició i postproducció (12h.)

Presentació i correccions del Projecte Finals (2 sessions)



5. Avaluació

Avaluació contínua. S'avaluarà el curs a partir de l'entrega dels successius treballs i de l'assistència i participació a les classes. L'assistència regular es considera indispensable per a valorar l'evolució i el progrés de cada estudiant, donat que a cada sessió es faran exposicions personals i col·lectives.

6. Bibliografia

Brinkmann, Ron. *The art and science of digital compositing*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008

Dobbert, Tim. *Matchmoving: The Invisible Art of camera Tracking*. Alameda: SybeX inc, 2005

Christiansen, Mark. *Adobe After Effects CS4 Visual Effects and Compositing Studio Techniques*. Berkeley: Peachpit, 2009.

Meyer, Chris; Meyer, Trish. *Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques*. Burlington: Focal press, 2008

Kenworthy, Christopher. *Master Shots: 100 Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low-Budget Movie*. California : Studio city, Michael Wiese Productions, 2009

Harryhausen, Ray; Dalton, Tony. *Ray Harryhausen An Animated Life*. New York: Billboard books, 2003.

Bakedano, Jose. *Norman McLaren Obra completa 1932-1985*. Bilbao: Museo de las bellas artes de Bilbao, 1987

Wells, Paul; Hardstaff, Johnny; Clifton, Darryl. *Re-Imagining Animation: Contemporary Moving Image Cultures (Required Reading Range)*. Lausanne: Ava publishing SA., 2008.

Lord ,Peter; Sibley , Brian. *Cracking Animation. The Aardman Book of 3D Animation*. Londres: Thames and Hudson, 1998.

7. Metodologia

L'assignatura es basarà en 4 punts:

1. El visionat i anàlisi de referents: curts d'animació, publicitat, videoclips, pag. webs i càpsules televisives.
2. Exercitació del llenguatge gràfic en moviment. És treballarà aspectes claus de la representació i significació d'elements formals en moviment, a fi de trobar conceptes i solucions a un possible projecte de comunicació audiovisual.
3. Exercitació, per assolir una correcció tècnica coherent, en la creació d'un producte. Control del software i de les tècniques de producció.
4. Metodologia projectual per pautar la producció i solució d'un encàrrec.

8. Programació d'activitats

Setmanes	Treball a l'aula	Treball fora de l'aula
1	<p>Introducció</p> <ul style="list-style-type: none"> -plantejament socio-cultural de la imatge. -recorregut historic per els canals i formats de la imatge. -paradigma de la imatge digital 	<p>- <i>Busqueda de paradigma personal de d'imatge en la societat</i></p>
2	<p>Sintaxi audiovisual I</p> <ul style="list-style-type: none"> - comentaris del visionat . - Introducció sintaxis audiovisual - Composició, forma i significació. <p>Visionat exemples.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tractament de l'imatge I - Introducció <i>After fx</i> - Inici Exercici composició <i>After fx</i> 	<p><i>Busqueda d'imatges per l'elaboracio d'un clip abstracte</i></p>
3	<p>Sintaxi audiovisual II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Devolució: comentaris del visionat dels links. - Moviment, temps i ritme vs composició, significació, pregnància. <p>Visionat exemples.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>After fx</i> animació d'elements - Continuació exercici composició <i>After fx</i> (animació) 	<p>- Continuació exercici composició <i>After fx</i> (animació)</p>
4	<p>Sintaxi audiovisual III</p> <ul style="list-style-type: none"> - edició: Muntatge i significat -metodologia projectual, preproducció. - Continuació exercici composició i animació, <i>after fx</i> (muntatge i edició per grups) 	<p>- Continuació exercici composició i animació, <i>after fx</i></p>





5	<p>-Devolució exercici composició i animació, <i>After fx</i></p> <p>Tècniques i software</p> <ul style="list-style-type: none">- Introducció: del fotograma al píxel-Tècniques de <i>Stop Motion</i>: <i>timelapse</i>, <i>pixillation</i>, <i>cutout</i>- Autors i visionat.- Pràctica de <i>timelapse</i> i <i>pixillation</i>	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- Preproducció exercici <i>Stop Motion</i>
6	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>.- Devolució tutories de la preproducció exercici de <i>Stop Motion</i>-exercici pràctic <i>Stop Motion</i>.- Edició i muntatge <i>finalcut</i>	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- continuació exercici pràctic <i>Stop Motion</i>
7	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>.- Entrega exercici pràctic <i>Stop Motion</i> <p>Introducció al 3D</p> <ul style="list-style-type: none">- Historia de la infografia- Softwars infogràfics- Estils infogràfics. <p>Cinema 4d I</p> <ul style="list-style-type: none">- Interfície- modelat	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració
8	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>. <p>Cinema 4d II</p> <ul style="list-style-type: none">-processos de modelat i deformators	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- Exercici de modelat.
9	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>. <p>Cinema 4d III</p> <ul style="list-style-type: none">- Texturitzat, il·luminació, estil.- Exercici de texturació del model realitzat en el exercici anterior.	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- Continuació exercici de texturitzat.
10	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>. <p>Cinema 4d IV</p> <ul style="list-style-type: none">- Eines i processos d'animació- Renderizat- Exercici d'animació del model realitzat en el exercici anterior.	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- Continuació exercici d'animació.



I1	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>.- Entrega i devolució del exercici de 3D <p>After fx I</p> <ul style="list-style-type: none">- Introducció a la composició i la postproducció- Composició: mascare, <i>chroma keys</i>, i altres operadors.- Exercici de composició- llançament projecte final.	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- Preproducció projecte final.
I2	<ul style="list-style-type: none">- Devolució: comentaris del visionat dels <i>links</i>.- Tutories de la preproducció projecte final. <p>After fx II</p> <ul style="list-style-type: none">- Postproducció: creació d'estils i efectes.- Correccions de colors, estils de fusió,- <i>Tracking</i> i operadors en seleccions.- Exercici de composició	<ul style="list-style-type: none">- Visionat <i>links</i>. Anàlisi valoració- preproducció projecte final.
I3	<ul style="list-style-type: none">- visionat dels <i>links</i>.- Tutories de la preproducció projecte final. <p>After fx , cinema 4d i vídeo</p> <ul style="list-style-type: none">- Processos d' integració sobre imatge real: <i>Tracking</i> 3d, Capes de render, Composició i postproducció.	<ul style="list-style-type: none">- projecte final.
I4	<ul style="list-style-type: none">- tutories de la preproducció projecte final.- Pràctica Projecte final.	<ul style="list-style-type: none">- projecte final.
I5	<ul style="list-style-type: none">- Devolució i comentari del projecte final.	