



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

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnología
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Técnicas de imagen sintética
DOCENTE:	Diego Túmites
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

La presente asignatura pretende ser una introducción general a la producción de contenido digital, orientada específicamente a la animación digital.
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.
Al cierre de la cursada se pretenderá que el alumno logre realizar una producción animada propia, según alguna de las técnicas vistas en la cursada.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

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.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

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.
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.
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.
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.
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.
 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.
 TEMA 07: La luz, el color y la iluminación. Narrar con luz y color. Estilos de iluminación.

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>

Para aprobar la materia el alumno deberá realizar 5 trabajos prácticos que responderán a la temática de cada tema y un trabajo final que consistirá en la producción propia de una animación, la misma deberá dar cuenta del manejo de todos los contenidos abordados durante la cursada.

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:

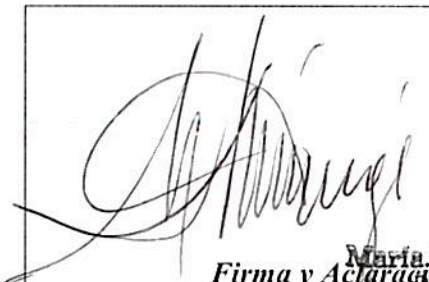
- The human figure in motion. Muybridge E.
- Arte y técnica de animación. Rodolfo Saenz Valiente.
- El kit de supervivencia del animador. Richard Williams.
- Simplified drawing for planning animation. Gilbert Wayne.
- The illusion of life. Disney animation.
- Cartoon animation. Preston Blair.
- Stop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

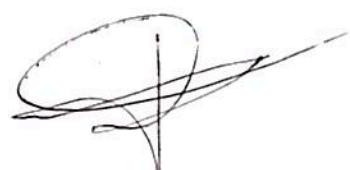
(Handwritten mark)

RES N° 092 / 19

Regular




Firma y Aclaración:
Directora
Licenciada en Artes y Tecnologías
Universidad Nacional de Quilmes


Firma y Aclaración:
Docente