

Animación

Llogari Casas
Neus Górriz
Martí Ribas
Álvaro Ulldemolins

PID_00191068

Material docente de la UOC

Llogari Casas**Neus Górriz****Martí Ribas****Álvaro Ulldemolins**

Segunda edición: septiembre 2012
© Llogari Casas, Neus Górriz, Martí Ribas, Álvaro Ulldemolins
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2012
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Diseño: Manel Andreu
Realización editorial: Eureka Media, SL
Depósito legal: B-22.853-2012



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Contenidos

Módulo didáctico 1

La expresión del movimiento

Llogari Casas, Neus Górriz y Martí Ribas

1. Raíces históricas
2. Evolución y tipología de las técnicas de animación
3. Etapas de creación de una animación
4. Representar el movimiento en animación
5. Animación tradicional frente a animación digital, transición más que ruptura
6. La animación por ordenador

Módulo didáctico 2

Animación 2D

Llogari Casas, Neus Górriz y Martí Ribas

1. Principios básicos de la animación 2D
2. Métodos de animación
3. Técnicas de animación
4. Cálculo de la animación. Aproximación al cálculo de un recorrido
5. Ritmos de desplazamiento
6. La fluidez en el movimiento
7. Desglose del movimiento
8. Tipos de movimientos cíclicos. Clases de cíclicos
9. Forma y movimiento
10. Efectos especiales en 2D
11. La profundidad de la escena 2D
12. Panorámicas y fondos

Módulo didáctico 3

Animación 3D

Llogari Casas y Martí Ribas

1. Conceptos preliminares
2. Las leyes fundamentales de la animación 3D
3. El modelado
4. Composición de la escena

Módulo didáctico 4

Recorridos virtuales

Álvaro Ulldemolins

1. Qué es un recorrido virtual
2. Dónde se utiliza
3. Teoría de un recorrido virtual

Módulo didáctico 5

La iluminación

Llogari Casas y Álvaro Ulldemolins

1. Conceptos básicos
2. Las luces y el *render*
3. El comportamiento de la luz
4. La calidad de la luz
5. Tipos de luces
6. Las sombras
7. Técnicas de iluminación básicas
8. Técnicas de iluminación avanzadas

Módulo didáctico 6

Visualización de la escena y renderización

Martí Ribas y Álvaro Ulldemolins

1. Visualización de la escena y *render*
2. Proceso de renderizado