

Roger Cabezas

Ordenagailu bidezko Animazioa

Bartzelonan jaioa, 1961eko Urtarrilaren 1ean. Bartzelonako Informatika fakultatean, Kataluniako Unibertsitate Politeknikoan, lizentziatua. Informatika Teknikarien Elkarteko eta European Association for Computer Graphics (EUROGRAPHICS) Elkarteko bazkidea. 1985az geroztik ANIMATICA-ko Zuzendari eta Produzio Diseinuaren arduraduna.

ANIMATICA, irudiak ordenagailu eta sistema digitalez sortzen espezializatuta dagoen enpresa gutxietako bat da. Estatu telebista gehienetako buruak diseinatu eta burutu ditu (TVE, TV3, C33, TVG, ETB, TM3, Canal9, CanalSur, Telecinco) eta baita Europako hainbat telebistetarako ere (RAI, RTSR); horrekin batera iragarkiak eta hezkuntza, arkitektura, industria, musika produkzioak, eta produkzio esperimentalak ere burutu ditu. Animaticak sortutako irudiek sari ugari jaso dituzte: LAUS ADG/FAD (Bartzelona, 1986 eta 1987) Lehen saria (TV-ko buruak) Hirugarren saria (Publizitatea) Imagina-n (Montecarlo 1988) Sari izendapena (Buruak) Parigraph-en (Paris 1989) Lehen saria (Buruak) Leonardo (Milan, 1989).

Tailer ihardun honekin lortu nahi den helburua hau da: Gure ideiak adierazteko ordenagailuak eskaitzen dizkiguten baliabideak ezagutu. Animazioan azaldu diren azkeneko aurrerapenen eta joeren berri eman. Adierazkera berri honi buruz eta bere egiazko ahalbideez hitzegin.

Egitaraua:

1. eguna: Ordenagailuzko irudira sarrera. Oinarritzko elementuak eta ordenagailuan irudian nola sortzen diren ezagutzeko ideia oinarritzkoenak. Espelikazioak agoantatu ahal izateko ordenagailua eta bideoa erabiliko dira.
2. eguna: Ordenagailu bidez irudiak sortzea. Ordenagailuz animazioa sortzeko prozesua, objektuak sortzen direnetik koloreak eta testurak ematen zaizkienera arte, bitartean animazioa bera eta errebelaketa harturik. Ordenagailua eta bideoa erabiliko dira lagungarri.
3. eguna: Ordenagailu bidezko animazioaren eboluzioa. Orain dela 25 urte sortu zenetik orain arte, baliabide hauen bidez sortu diren irudirik ederrenak aztertuz. Animazioaren tradiziozko teknikak ordenagailu bidezko animazioan nola erabiltzen diren ere aztertuko da.
4. eguna: Ordenagailu bidezko animaziorako teknika aurreratuak. Gaur egun alor honetan diren joerak, gaur egun eta etorkizunean duten erabilera, eta orobat gaur dituzten mugak etan egin behar diren hobekuntzak ere.
5. eguna: Pertsonaia animazioa eta ikastaroaren amaiera. Goizean pertsonaia animazioa aztertuko dugu (gizona edo bestelakoa), eta alor honetan izan diren bideorik garrantzizkoenak aztertuko dira. Arratsaldean, ikasturteari amaiera emateko, egunotan aztertu den bideo materialik interesgarrienaren erakusketa publikoa emango da, ordu pare batekoa.

Mintegiaren arduraduna: **Roger CABEZAS**

Data: 1990eko Maiatzaren 28etik Ekainaren 1era.

Ordutegia: 10etatik 14etara eta 16etatik 19etara.

Ikasleen gehienezko kopurua: 40.

Matrikula: 17.000 pta.

Oinarriak

INSKRIPZIOA: Adierazkera berri honetan interesa duten sortzaile eta teknikariek eska dezakete batez ere inskripzioa, bestelako ikasketa berezirik behar ez dela.

Inskripzioa egiteko inskripzio orria eta **1990eko Maiatzaren 23ra** arte egin den lanaren curriculum vitae labur bat bidali beharko da.

ONARPENA: Mintegien parte hartzaileak mintegiaren arduradunak berak aukeratuko ditu, eta bere erabakiaren kontra ez da apelazio biderik izango. Ikastarorako onarpena pertsonalki jakinaraziko da.

ORDAINKETA: Partehartzaileek, Gipuzkoako Kutxan, k/kn zkia: 132947/3, eginiko ordainketaren agiria aurkeztu beharko dute ikastaroaren lehen egunean.

MATERIALA: Mintegi honen inskripzio prezioan, Joseph Deken-en "Imágenes de ordenador" liburuaren prezioa ere sartuta dago.

IKASTARO HAU EUROGRAPHICS (SECCION ESPAÑOLA), SILICON GRAPHICS ESPAÑA, TEKTRONIX ETA WAVEFRONT EUROPA-REN BABESPENAREKIN EGINGO DA.



Roger Cabezas

Nacido en Barcelona el 1 de Enero de 1.961. Licenciado en Informática en la Facultat d'Informàtica de Barcelona, Universidad Politécnica de Catalunya. Miembro de la Asociación de Técnicos de Informática y del European Association for Computer Graphics (EUROGRAPHICS). Desde 1.985 Director Técnico y encargado del Diseño de Producción en Animática.

ANIMATICA, fundada en 1.984, es una de las únicas empresas especializadas exclusivamente en la producción de imágenes mediante ordenador y sistemas digitales. Animática ha diseñado y producido cabeceras para casi todas las televisiones estatales (TVE, TV3, C33, TVG, ETB, TM3, Canal9, CanalSur, Telecinco) y para televisiones europeas (RAI, RTSR), así como anuncios y otras piezas de contenido educativo, arquitectónico, industrial, musical y experimental. Las imágenes de Animática han sido galardonadas con los Premios LAUS ADG/FAD (Barcelona, 1.986 y 1.987) Primer premio (Cabeceras de TV) y Tercer Premio (Publicidad) en Imagina (Montecarlo 1.988) Nominación (Cabeceras) en Parigraph (París 1.989) Primer premio (Cabeceras) Leonardo (Milán, 1.989).

Los objetivos que se pretenden conseguir con este taller son los siguientes: Descubrir las nuevas posibilidades que nos ofrecen los ordenadores para expresar ideas. Informar sobre los últimos avances y tendencias en animación. Discutir sobre el nuevo lenguaje y sus posibilidades reales.

Programa:

Día 1: Introducción a la imagen por ordenador. Elementos básicos o nociones muy elementales para entender cómo se generan las imágenes en un ordenador. Se usará el ordenador y el video para soportar las explicaciones.

Día 2: La producción de imágenes por ordenador. Proceso de producción de una animación por ordenador, o sea, desde el modelado de objetos a la asignación de colores y texturas, pasando por el proceso de animación propiamente dicho y el revelado de las imágenes. Se utilizan también el ordenador y el video como soporte.

Día 3: Evolución de la animación por ordenador. Se analizará cuál ha sido la evolución histórica de la animación por ordenador, desde su origen hace 25 años hasta la actualidad, repasando las piezas más significativas que se han producido. Además se hablará de las técnicas de animación tradicional que son aplicadas en la animación por ordenador.

Día 4: Técnicas avanzadas de animación por ordenador. Se repasarán cuáles son las actuales tendencias en este campo, sus aplicaciones presentes y futuras, y analizaremos cuáles son sus actuales limitaciones y las mejoras a realizar.

Día 5: Animación de personajes y cierre de curso. Por la mañana trataremos el tema particular de la animación de personajes (humanos o no) por ordenador, estudiando los videos más significativos en este campo concreto. Por la tarde se cerrará el curso con un visionado, de unas dos horas, abierto al público, del material en video más interesante estudiado durante estos días.

Animación por Ordenador

Responsable del Seminario: **Roger CABEZAS**

Fecha: Del 28 de Mayo al 1 de Junio de 1990.

Horario: De 10 a 14 y de 16 a 19.

Número máximo de participantes: 40.

Precio de inscripción: 17.000 ptas.

BASES

INSCRIPCIÓN: Podrán solicitar su inscripción básicamente creativos y técnicos interesados en este nuevo lenguaje, sin ser preciso ningún tipo especial de formación. La inscripción se realizará mediante la presentación de la hoja de inscripción y breve curriculum vitae antes del 23 de Mayo de 1.990.

SELECCIÓN: La selección de admisión se llevará a cabo por el responsable del seminario, cuya decisión será inapelable. La admisión al curso de comunicar personalmente.

PAGO: Los participantes deberán presentar, el primer día del curso, el justificante de ingreso en la Caja de Guipúzcoa, cta. cte. nº 132947/3.

MATERIAL: El precio del seminario incluye un ejemplar del libro "Imágenes de ordenador" de Joseph Deken.

**EL CURSO SE REALIZARA
CON EL SOPORTE DE EURO-
GRAPHICS (SECCION ESPA-
ÑOLA), SILICON GRAPHICS
ESPAÑA, TEKTRONIX Y WA-
VEFRONT EUROPA.**

