



**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

BOLETÍN 12 BIBLIOTECA

Día de la Animación 28-October

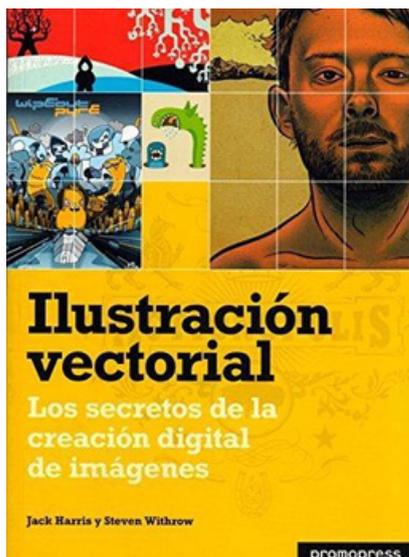
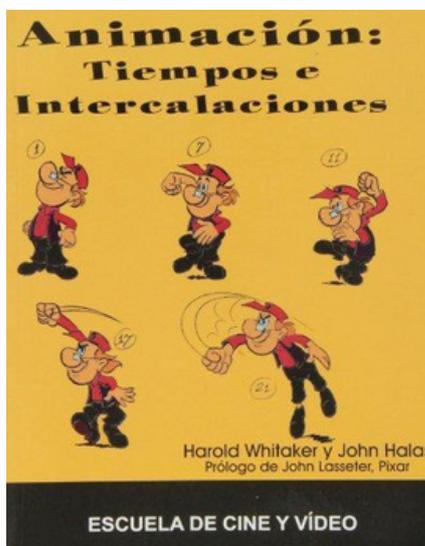


Ilustración vectorial: los secretos de la creación digital de imágenes / Jack Harris y Steven Withrow

004 HAR ilu

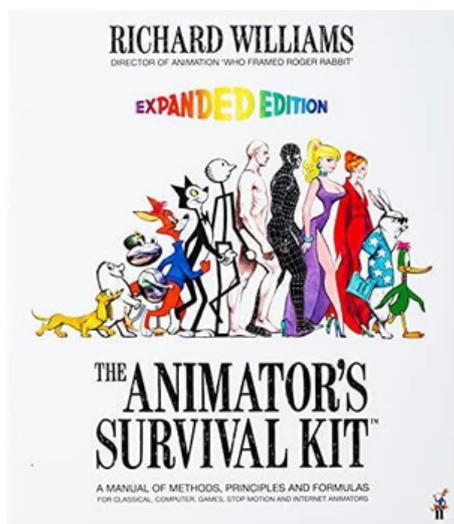
La obra explora las posibilidades y desafíos del arte vectorial, desvelando los procesos del pensamiento y las elecciones hechas por diseñadores expertos en cada etapa de la creación. Los trabajos mostrados reflejan el vibrante mundo creativo del grafismo vectorial y, su implementación en campos tan diversos como ilustración, diseño de personajes, infografía, diseño tipográfico, animación y diseño interactivo. Asimismo, encontramos perfiles de diseñadores, tutoriales paso a paso, casos de estudio y consejos de profesionales.



Animación: tiempos e intercalaciones / Harold Whitaker y John Halas

778.534 WHI ani

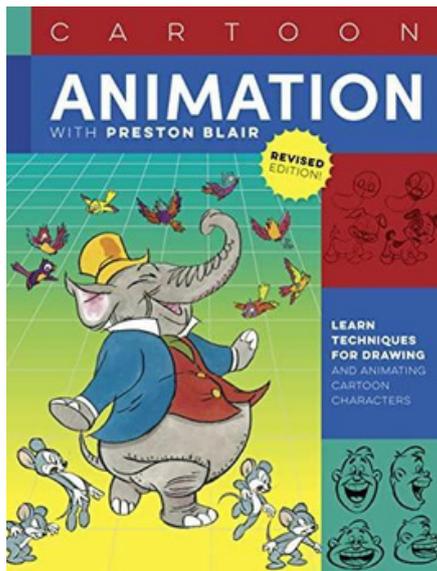
El libro del arte de la animación, esencial para los animadores de ahora y los de antes. Manual de referencia para aprender todos los trucos y consejos prácticos del oficio en manos de profesionales. Este libro no sólo ayuda a aquellas personas que están aprendiendo los fundamentos de la técnica de la animación, sino que es una fuente de referencia fundamental para cualquier estudio de animación o animador.



The animator's survival kit / Richard Williams

741.5 WIL ani / 741.5 WIL tec

En la actualidad, la animación es una de las categorías más excitantes y creativas del cine. Durante sus más de 50 años en el negocio, Richard Williams ha sido uno de sus más auténticos renovadores: ha servido de enlace entre la edad de oro de la animación dibujada a mano y el nuevo éxito de la animación por ordenador. Con cientos de dibujos, Williams ofrece los secretos de los maestros de un sistema de trabajo: un libro ilustrado con cientos de dibujos que se han convertido en referente imprescindible para profesionales, estudiantes y aficionados. En esta obra, basada en sus clases magistrales por todo el mundo, Williams examina los principios de la animación que cada artista de la especialidad - principiantes y expertos, animadores clásicos y genios de la animación por ordenador- necesita conocer. Esta versión ampliada incluye novedades sobre la acción animal, la invención y el realismo, con sofisticados ejemplos de animación.

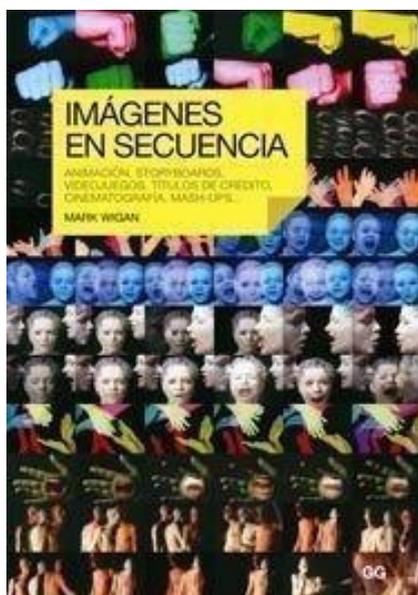


Cartoon Animation / with Preston Blair

004.928 BLA car

By following the lessons in Cartoon Animation with Preston Blair, While animators must first know how to draw, the animation process involves much more than just good drawing skills. In this new edition, acclaimed cartoon animator Preston Blair shares his vast practical knowledge to explain and demonstrate the many techniques of cartoon animation.

- How to construct original cartoon characters by developing a character's shape, personality, features, and mannerisms
- How to animate movements such as running, walking, dancing, posing, skipping, and more
- How to create realistic-looking mouth movements during dialogue, as well as body movements and facial expressions while the character is speaking
- The finer points of animating a character, including drawing key character poses and in-betweens



Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas / Mark Wigan

741.5 WIG ima

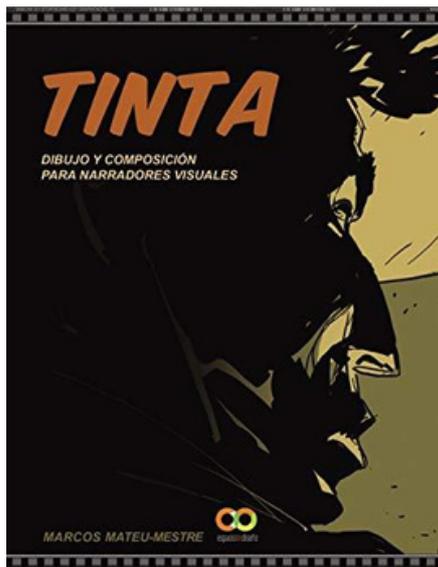
La obra analiza las estrategias imaginativas y las metodologías útiles para construir y organizar eficazmente la narración visual. Su mirada multidisciplinar, que abarca desde el recorrido histórico por el mundo del cómic y la cinematografía hasta el panorama actual del arte visual de club y los festivales multimedia, nos acerca a los principios fundamentales del lenguaje de las imágenes secuenciales de forma práctica.



Curso de diseño de personajes: aprende a dibujar personajes que emocionan para cine y videojuegos / Javier Gámez Gámez

74.02 GAM cur

Para convertirte en un character concept artist no es suficiente con saber dibujar, tienes que ser un profesional creativo. Esta obra es un curso práctico que de forma fácil y visual presenta la metodología usada en cine, videojuegos y animación, con la que crearon los personajes que te han hecho soñar toda tu vida. Aprenderás a marcar objetivos, conocer a tu personaje, convertir emociones en formas, elegir los colores adecuados, entender el movimiento del cuerpo, el rostro humano y sus expresiones, presentar tu trabajo de manera atractiva y saber moverlo en la industria gráfica



Tinta: dibujo y composición para narradores visuales / Marcos Mateu-Mestre

74.02 MAT tin / 74.02 MAT fra

¡La guía definitiva para contar historias visuales! Cómo hacer que la audiencia sienta la historia mientras la está leyendo. Utilizando sus experiencias de trabajo en la industria del cómic, el cine y la enseñanza, Mateu-Mestre nos presenta un sistema paso a paso para una óptima comunicación visual. Además de un breve debate introductorio sobre el arte narrativo, este libro lo cubre todo: desde crear una sola imagen, desarrollar personajes visuales y su entorno, hasta componer tomas estables y establecer la continuidad entre ellas. Todo ello con ejemplos prácticos, pues estas lecciones se aplican a tres historias diferentes: un accidente de tren, un cuento de vaqueros y otro de motoristas que se acercan a una casa misteriosa. Además de preparar las tomas, en cada una de esas historias Mateu-Mestre también explica e ilustra el desarrollo del personaje, las posturas y expresiones emotivas y el entorno ambiental, hasta desarrollar completamente la narrativa visual.

El método Silver: técnicas, trucos y tutoriales para un diseño eficaz de personajes / Stephen Silver

74.02 SIL met

El método Silver ofrece enseñanzas de un valor incalculable de uno de los mejores profesores de la industria. La sabiduría única de Stephen Silver procede de décadas de experiencia como artista en series de animación populares (Kim Possible, Danny Phantom, Los padrinos mágicos) y como propietario de Silver Drawing Academy.

Tanto si eres un artista profesional interesado en mejorar tus habilidades de dibujo, como un aspirante a diseñador recién salido de la escuela que busca ampliar su portfolio, El método Silver te ayudará a ganar confianza y reforzar tu trabajo para diseñar con éxito personajes para cualquier proyecto, en cualquier estilo.

Repleto de técnicas de dibujo divertidas y de tutoriales fáciles de seguir, El método Silver es el tipo de libro de arte didáctico que volverás a consultar una y otra vez en busca de orientación, ánimo e inspiración.



Cómo dibujar tu propio estilo anime: tutoriales, estudios de casos y consejos de profesionales de la industria

74.02 COM

Da el salto para convertir en una carrera de éxito tu pasión por hacer arte inspirado en el anime con esta guía para dibujar y pintar, promocionar y vender tu trabajo. ¿Cómo puedes desarrollar un estilo personal? ¿Cuál es tu sello? ¿Quién es tu público y cómo vas a relacionarte con él? Aquí encontrarás las respuestas con la ayuda de profesionales de primer nivel que comparten cómo planificaron, construyeron y ahora gestionan su carrera artística en el estilo anime.

Estudios de casos profesionales: Cinco artistas de éxito cuentan su viaje desde sus primeros garabatos llenos de entusiasmo hasta los cientos de miles de seguidores en Instagram que se han rendido a su trabajo, compartiendo detalles de los momentos clave de su carrera y consejos personales para que puedas seguir el mismo camino.





Anatomía para artistas: figura y pose. La guía definitiva para dibujar en perspectiva con tomfoxdraws / Tom Fox

743 FOX ana

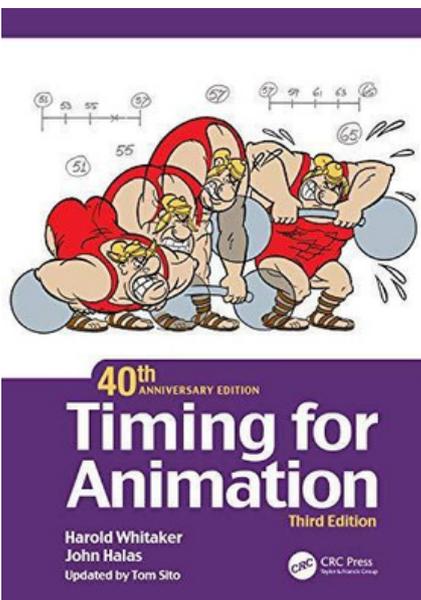
El experto instructor de dibujo y artista de guiones gráficos Tom Fox sabe exactamente cómo capturar la figura en posturas dinámicas fieles a la anatomía humana. El libro detalla técnicas fundamentales del dibujo esenciales para artistas de todos los niveles. Aborda todo lo que el lector necesita saber antes de ponerse a dibujar la figura: la comprensión de los ejes XYZ, los elementos fundamentales del esqueleto y el espacio 3D; la creación de maniqués con varios niveles de detalle; la forma de añadir los músculos y la representación de posturas creíbles. Cada parte del cuerpo se presenta en detalle, con desgloses fáciles de entender de la cabeza, el torso, los brazos, las piernas, las manos y los pies, que suelen ser complicados. Además, el autor comparte sutiles consejos de anatomía aprendidos tras años de trabajo para clientes importantes de la inia del entretenimiento y mientras enseñaba a dibujar la figura humana, tanto en persona como por Internet.



Manual del artista de Storyboard / Raúl García

791.432 GAR man

Manual del artista de Storyboard, de Raúl García, llena un hueco en el panorama editorial del audiovisual en español, desgranando la teoría y técnica detrás de la elaboración de un storyboard, columna vertebral gráfica de toda obra audiovisual, ya sea un film de imagen real, animación, anuncio publicitario, vídeo musical e incluso evento multitudinario. El libro es una introducción amena e ilustrativa que conduce al lector -profesional o estudiante de cine- al mundo del storyboard.



Timing for animation, 40th anniversary edition / Harold Whitaker and John Halas

791.433 WHI tim

A classic of animation education since it first published in 1981. For more than 25 years, copies of Timing for Animation have been sitting dog-eared and spine-split on desks and workstations around the world wherever animation is produced. All you need to breathe life into your animation is at your fingertips. All the vital techniques employed by animators worldwide are explained using dozens of clear illustrations and simple, straightforward directions. Learn how animations should be arranged in relation to each other, how much space should be used and how long each drawing should be shown for maximum dramatic effect. Fully revised and updated, the second edition includes timing for digital production, digital storyboarding in 2D, digital storyboarding in 3D, the use of After Effects and much, much more!

Design for motion: fundamentals and techniques of motion design / written by Austin Shaw

766 SHA des

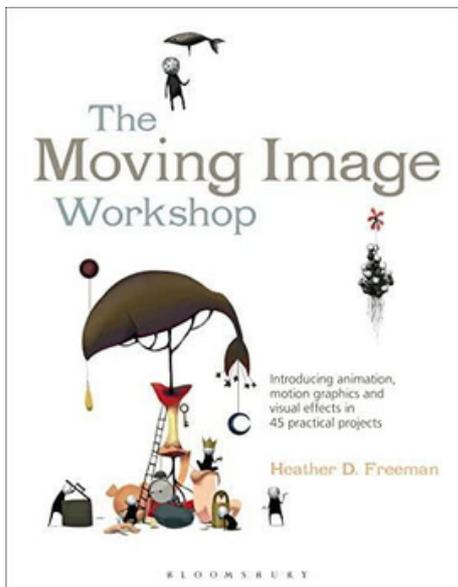


Combining art and design principles with creative storytelling and professional savvy, this book covers everything a serious motion designer needs to make their artistic visions a reality and confidently produce compositions for clients.

In this updated second edition of Design for Motion, author Austin Shaw explores the principles of motion design, teaching readers how to creatively harness the essential techniques of this diverse and innovative medium to create compelling style frames, design boards, and motion design products. Lessons are augmented by illustrious full-color imagery and practical exercises, allowing you to put the techniques covered into immediate practical context. Industry leaders, pioneers, and rising stars contribute their professional perspectives, share personal stories, and provide visual examples of their work

The moving image workshop: introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects / Heather D. Freeman

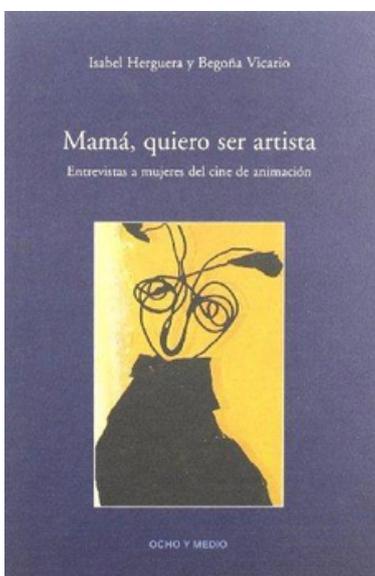
004.2 FRE mov



Heather Freeman guides you through a wide range of practical projects, helping you establish and build skills in narrative animation, motion graphics and visual effects. Each chapter begins by summarizing historical and theoretical concerns and connecting them with current practice and applications - all beautifully illustrated with stills from classic commercial and independent films, as well as contemporary examples from student work. Having established this context, the remainder of the chapter focuses on walking readers through their own creative projects. Topics covered include early animation technologies and techniques, scenes and staging, character animation, animated type, visual effects and motion graphics, pre- through post-production and experimental approaches to motion graphics. Dozens of sample files are available online, for experimentation and to get readers started on each exercise.

Mamá, quiero ser artista : entrevistas a mujeres del cine de animación / [entrevistadoras], Isabel Herguera y Begoña Vicario

791.43 MAM



Durante los meses de julio a octubre de 2004 Isabel Reguera y Begoña Vicario llevaron a cabo una serie de entrevistas a mujeres del mundo del cine dedicadas a la animación. A iniciativa de Animadrid han realizado estas entrevistas a través de las cuales pretenden que se reconozca el trabajo de las mujeres dentro de la industria