

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Previsualización y Realización/ Previsualization
and camera planning**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Técnicas de Creación Digital
Denominación de la asignatura:	Previsualización y Realización/ Previsualization and camera planning
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Victor Pacheco Castro
E-mail:	victor.pacheco@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta Materia proporciona al alumno el conocimiento de los procedimientos, las técnicas y herramientas artísticas digitales para la creación de personajes y entornos digitales, usando las técnicas de modelado para su representación tridimensional en entornos virtuales y las de texturizado y shading para la simulación de la representación de las texturas y materiales del objeto o personaje digitales propios del ámbito de la animación.

En la materia de técnicas de creación digital el estudiante adquiere también los conocimientos y competencias necesarias para crear contenidos narrativos, aplicando lo aplicando los principios del lenguaje audiovisual a un entorno de cámaras y elementos 3D, así como a su iluminación y composición digital.

Subject description:

This subject gives the student the knowledge regarding the procedures, techniques and artistic digital tools for the creation of characters and digital environments, using the techniques of modelling for the tridimensional representation of virtual environments and the texturing and shading techniques for the simulation and representation of the materials of digital objects or characters used in the animation field.

In the subject “digital creation techniques” the student acquires also the knowledge and skills needed for creating narrative contents, applying the principles of audiovisual language to a CG camera environment and CG assets, as well as its lighting and digital composition.

Descripción de la asignatura

La asignatura Previsualización y Realización trata de la planificación y desarrollo de las secuencias y acciones, orientado a su integración en las estructuras de montaje en la narración y el relato, junto a su implementación en una creación audiovisual.

Relacionado directamente con Elementos de composición visual, Narrativa Audiovisual, historia del cine y guion, esta asignatura consolida los conocimientos de la construcción de los relatos visuales

Todo proyecto de animación escenas complejas que requieren de una planificación y previsualización de montaje con el fin de lograr secuencias eficaces y significativas. La previsualización y realización es uno de los pasos fundamentales de una producción audiovisual.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG3.- Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital

CG5 Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG8 Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

CG9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CE 8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

4. CONTENIDOS

- Fundamentos de Cámara en 3D
- Planificación de secuencias y de acciones
- Concepto de previsualización
- Tipos específicos de previsualización
- Coreografía y Staging
- . Introducción a la creación de efectos especiales

English contents:

o Fundamentals of CG Camera

o Sequence planning and actions

o Previsualization concept

o Specific types of previsualization

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	28	100%
AF2 Clases Prácticas	28	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	43	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	43	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

JURGENSON, Albert (2009): Práctica Del Montaje. Gedisa.

DANCYGER, Ken (2009): Técnicas De Edición En Cine Y Vídeo. Gedisa.

Bibliografía recomendada

CASTILLO, José María (2016): Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Gedisa.

GAUTHIER, Jean-Marc (2005): Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-visualization for Games, Film & the Web. Focal Press.

WILKIE, Bernard (2009): Manual De Efectos Especiales Para Televisión y Vídeo. Gedisa.

Webgrafía

HALL, Jason Michael. Pre-visualization for film. The Gnomon Workshop:

<https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/pre-visualization-for-film>