

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

LAYOUT

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Layout - Cámara y puesta en escena en un entorno virtual.		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Animación		
Denominación de la asignatura:	Layout		
Código:	50029		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Javier Gayo, pendiente contratación		
Profesor/a:	Javier Gayo, pendiente contratación		
Grupos:	3º ANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: javier.gayo@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Elementos de Composición Visual y Cinematografía
Aconsejables:
Conocimiento básico de algunos programas de uso común como Photoshop y Premiere.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas Digitales / Materia: Animación
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de “Layout” está orientada a la traslación de los conceptos visuales del entorno bidimensional referidos al Storyboard hacia su generación tridimensional La importancia de esta asignatura reside en la necesidad de traducir los conceptos visuales planteados en el storyboard en una primera versión volumétrica., aplicando de esta forma conceptos de muy diversas materias de formación del grado, como principios de Gráficos 3D o Modelado de personajes y objetos
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La asignatura proporciona al alumno los conocimientos necesarios para afrontar las exigencias del departamento de Layout en una producción de animación 3D. Asimismo pretende ampliar los conocimientos del alumno en cinematografía y lenguaje audiovisual.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE11 - Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo de la imagen en los distintos ámbitos de aplicación de la animación.</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la transmisión de sentimientos y emociones.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE23 - Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	<p>Conocer y Aplicar los tipos de composición y encuadre</p> <p><i>Comprender las diversas partes del proceso de trabajo o pipeline de la producción digital</i></p> <p>Utilizar las técnicas de modelado de personajes y objetos de la animación digital</p> <p>Conocer y dominar tanto la forma como la proporción en los personajes y entornos animados</p> <p>Aprender las técnicas de encuadre y elección de campos visuales de la animación digital</p> <p>Entender y aplicar las cualidades y leyes que rigen la estratificación o composición de fondos</p> <p>Capacitar al alumno para realizar interrelaciones de personajes y fondos con cualidades profesionales</p> <p>Comprender los conceptos de Overlay y Underlay</p> <p>Comprender la organización interna de la escena</p> <p>Conocer y aplicar las últimas técnicas aplicadas a la producción animada</p> <p>Conocer y utilizar principios de animación relacionados el desarrollo digital</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- 1. Tema 1. Nociones generales del Layout.**
 - 1.1. ¿Qué es el Layout?.**
 - 1.1.1. Orígenes.**
 - 1.1.2. Ventajas.**
 - 1.1.3. Diferencias con la Previsualización.**
 - 1.1.4. Ejemplos prácticos.**
 - 1.2. Layout en el Pipeline de una producción.**
 - 1.2.1. Dependencia con otros departamentos.**
- 2. Tema 2. La cámara y sus lentes.**
 - 2.1. La cámara de cine.**
 - 2.1.1. Las partes de una cámara.**
 - 2.1.2. Definición de los atributos de la cámara en Maya.**
 - 2.1.3. Formatos de la imagen.**
 - 2.2. Las lentes y sus aplicaciones.**
 - 2.2.1. Prime Lenses.**
 - 2.2.2. Consistencia en el uso de las lentes.**
 - 2.2.3. La lente y el espacio.**
 - 2.2.4. El "Zoom".**
- 3. Tema 3. Rigs básicos de cámara.**
 - 3.1. Cómo minimizar el uso de los ejes XYZ al animar la cámara.**
 - 3.2. Creación de un control de enfoque y visualización del rango focal.**
 - 3.3. Creación de una cámara al hombro.**
 - 3.3.1. Configuración de los parámetros de Render y del Viewport.**
 - 3.3.2. Jerarquía de controles.**
 - 3.3.3. Parámetros en el Channel Box.**
 - 3.4. Creación de un rig de grúa.**
- 4. Tema 4. Aplicación de los conocimientos previos de la composición en un entorno 3D.**
 - 4.1. Tipos de planos.**
 - 4.1.1. Visualización de casos concretos.**
 - 4.1.2. Creación de ejemplos en la escena 3D.**
 - 4.1.3. Distintos usos de lentes en esos planos.**
 - 4.2. Encuadres con elementos del primer plano y del fondo.**
 - 4.3. Predominio visual en el plano.**
 - 4.4. Ángulos de cámara.**
- 5. Tema 5. Realismo en el movimiento de una cámara.**

- 5.1. Visualización de ejemplos de movimientos de cámara en el cine.
 - 5.2. Ease in/Ease out.
 - 5.3. Peso y velocidad.
 - 5.4. Overlapping en el movimiento y el enfoque.
- 6. Tema 6. Del Storyboard a la escena 3D.**
- 6.1. Análisis de la animática en el contexto de la escena 3D.
 - 6.1.1. Localización de la acción en el set.
 - 6.1.2. Posible problemática: set, personajes y/o props.
 - 6.2. Preparación de la escena.
 - 6.2.1. Importación de los assets.
 - 6.2.2. Creación de las cámaras y su nomenclatura.
 - 6.2.3. Creación de los respectivos planos en el Camera Sequencer.
 - 6.2.4. Carga de la animática en la escena como referencia.
 - 6.3. Organización de la escena.
 - 6.3.1. Jerarquías.
 - 6.3.2. Grupos.
 - 6.3.3. Capas.
 - 6.4. Creación de un Scout (en planta y visualización a través de la cámara).
 - 6.4.1. Definición de la acción y su continuidad.
 - 6.4.2. Posibles encuadres y posiciones de cámara.
 - 6.4.3. Ambientación e iluminación como parte del encuadre o de la narrativa.
 - 6.4.4. Presentación al supervisor y/o al director.
- 7. Tema 7. Conceptos a conocer para la creación de una secuencia de Layout.**
- 7.1. Cómo empezar una secuencia y continuación de los planos de situación (establishing shots).
 - 7.2. Reglas de base para los movimientos de cámara.
 - 7.3. Naturaleza del movimiento sobre la pantalla.
 - 7.3.1. Raccord de posición.
 - 7.3.2. Raccord de movimiento.
 - 7.3.3. Raccord de mirada.
 - 7.4. La continuidad entre planos.
 - 7.5. El movimiento panorámico.
 - 7.6. El travelling.
 - 7.7. La cámara sobre una grúa.
- 8. Tema 8. Rigs avanzados de cámara (por necesidad de la escena).**
- 8.1. Camera-Car.
 - 8.2. Dolly sobre un path (terrenos no uniformes).
 - 8.3. Rig para escenas aéreas.
- 9. Tema 9. Casos prácticos.**
- 9.1. Staging.
 - 9.1.1. El principio del triángulo.

<ul style="list-style-type: none"> 9.1.2. Diálogo entre dos personajes. 9.1.3. Diálogo entre tres personajes 9.1.4. Diálogo entre cuatro o más personajes. 9.2. Movimientos complejos de cámara. <ul style="list-style-type: none"> 9.2.1. Movimientos coreografiados cámara-personajes. 9.2.2. Cámara al hombro en acción compleja. 9.3. Acción. <ul style="list-style-type: none"> 9.3.1. Escenas en acción. 9.3.2. Persecuciones (coches, helicóptero,...). <p>10. Tema 10. Creación de una secuencia completa.</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.1. Aplicación de los conocimientos adquiridos en el curso utilizando una animática creada por el alumno. 10.2. Acabado final (camera polish). <ul style="list-style-type: none"> 10.2.1. Reencuadre. 10.2.2. Pulido del movimiento de la cámara. 10.2.3. Ajuste de foco. 10.2.4. Handheld/Shake 10.3. Presentación de la secuencia al supervisor y/o director. <ul style="list-style-type: none"> 10.3.1. Pitch. 10.3.2. Sugerencias y planos alternativos.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1 y 2	Septiembre
Tema 3 y 4	Octubre
Tema 5 y 6	Noviembre
Tema 7, 8 y 9	Diciembre

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30

Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		59	91	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajo de evaluación continua	Entrega de los ejercicios que se planteen en clase, junto con trabajos en casa.	70%

Examen final	Examen práctico que consistirá en la creación de una secuencia completa de layout.	30%
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deberán alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente. • Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar. • Seguimiento global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos. <p>La convocatoria extraordinaria se registrá por las mismas consideraciones que la evaluación general.</p>		

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

<p>Bibliografía recomendada</p> <p>Film Directing Shot by Shot: Visualizing from concept to screen <i>by Steven D. Katz.</i> The Five C's of Cinematography: Motion Picture Film Techniques <i>by Joseph V. Mascelli.</i></p> <p>The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media <i>by Bruce Block.</i></p> <p>Master Shots Vol.1: 100 Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low-Budget Movie <i>by Chrostopher Kenworthy</i></p>

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

<p>TIPOLOGÍA DEL AULA: Aula Práctica.</p> <p>MATERIALES: No necesarios para esta asignatura.</p> <p>SOFTWARE: Maya, Photoshop y Adobe Premiere.</p>
--