

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

COLOR y PINTURA DIGITAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Arte		
Denominación de la asignatura:	Color y Pintura Digital		
Código:	50045		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	David Saavedra Peña		
Profesor/a:	David Saavedra Peña		
Grupos:	4º ANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	
E-mail:	david.saavedra@live.u-tad.com		
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Introducción al dibujo y la Pintura. Teoría del color y la luz
Aconsejables:
No se requieren

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Optatividad / Materia: Arte
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
En la asignatura de Color y Pintura Digital se adquirirán competencias y habilidades necesarias para establecer el tono de una película y que transmitan la atmósfera adecuada para apoyar a los personajes y la trama. El diseño de color se define después de finalizado el guión y se trabaja en base a él.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Los guiones de color (Color scripts) tienen un propósito funcional en la animación. Debido a que el proceso de producción de la animación no es lineal, se necesitan una idea de cómo va a quedar la imagen final en pantalla.
El guión de color es un primer intento de trazar el color, la iluminación, la emoción y estados de ánimo en una película. No se trata de hacer una obra de arte; el guión de color evoluciona a lo largo de las primeras etapas de la película, mano a mano con el desarrollo de la historia.
Un guión de color define la iluminación y la paleta de colores utilizada en la película y ayuda al estudio a evolucionar sus ideas y averiguar los diferentes enfoques de la historia que están contando.

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital.</p> <p>CE3 - Conocer los fundamentos básicos de la fotografía y la imagen en el diseño de contenidos de animación digital y productos audiovisuales.</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</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>CE24 - Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Comprender la influencia del color y los matices en la obra cinematográfica final</p> <p>Emplear herramientas digitales para la pintura en animación digital</p> <p>Definir aspectos visuales de un proyecto de animación determinado</p> <p>Analizar las herramientas y técnicas tradicionales de pintura y su aplicación al entorno digital</p> <p>Aplicar los conocimientos de pintura digital a la realización de fondos y matte painting en producciones cinematográficas digitales</p> <p>Crear efectos de color con diferentes técnicas e intencionalidades artísticas para obtener resultados visuales de alto nivel técnico y artístico.</p> <p>Dotar de realismo y complejidad visual a las escenas</p> <p>Conocer los principios de composición visual de color para postproducción.</p>

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1 : Guión de color (Color Script)

- 1.1 El guión de color en la producción.
- 1.2 Elección de escenas.
- 1.2 Coloreado digital.

Tema 2 : Distintas combinaciones de color para una misma escena.

- 2.1 Valores de color e iluminación.
- 2.2 Emociones a través de la luz y el color.

Tema 3: Ilustración detallada para producción

- 3.1 Matte painting de una escena con una iluminación y color determinado.
- 3.2 Entorno y ambientes en una escena

Tema 4: El color y los personajes.

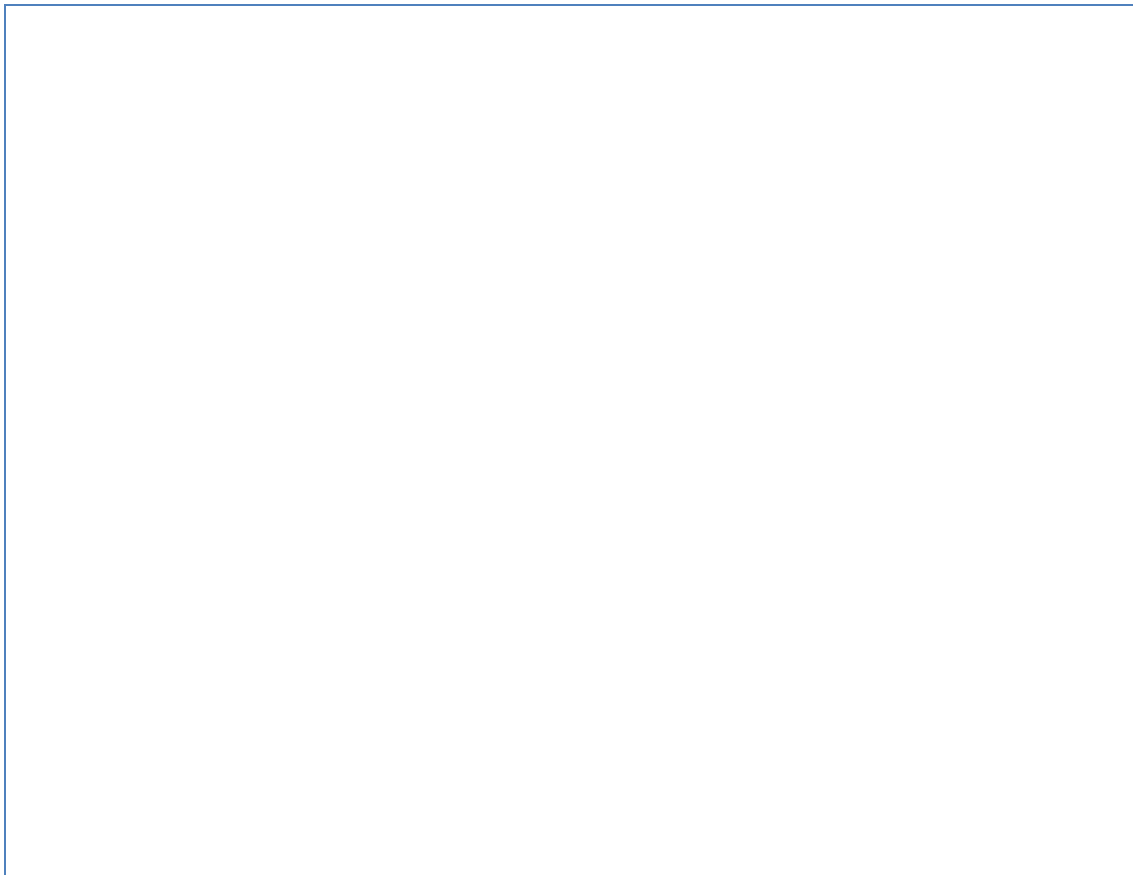
- 4.1 Relación de los personajes con su entorno.
- 4.2 Relación del color entre varios personajes.
- 4.3 Paleta de color.
- 4.4 Técnicas de coloreado.

Tema 5: Color script para personajes.

- 5.1 Color concepts para el personaje con colores planos.
- 5.2 Combinaciones de color para una pose de personaje.

Tema 6: Model sheet.

- 6.1 Line up de los personajes.
- 6.2 Hero pose del personaje.



6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1 y 2	Septiembre y Octubre
Tema 3	Octubre
Tema 4	Noviembre
Tema 5 y 6	Noviembre y 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	8	0	8
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	8	0	8
Actividades de evaluación		8	0	8
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
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios semanales / quincenales	Solo se seguirán dos criterios: Presentado y No Presentado . Los requisitos mínimos son: Aplicar los conceptos teóricos vistos.	80%

Practica final	Los requisitos mínimos para aprobar son: Aplicación correcta de conceptos teóricos. Los requisitos para obtener más nota son: Presentación, creatividad, técnicas usadas.	20%
----------------	--	-----

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben 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 del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de las prácticas o ejercicios semanales o quincenales para poder aprobar la asignatura.
- Se entregará una práctica al final del curso que aglutine todos los conocimientos aprendidos en la asignatura.
- Se debe aprobar la práctica final y haber entregado el 80% de las prácticas para aprobar la asignatura.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- En la convocatoria extraordinaria se deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía / Webgrafía básica (1-3 libros)

The Art of Pixar: 25th Anniversary Edition: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation ISBN-13:9780811879637 Publisher:Chronicle Books LLC Pages:320

<http://www.pixar.com/>

<http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>

<http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Maya Visual Effects The Innovator's Guide: Autodesk Official Press, Second Edition. 2013.
ISBN: 9781118441602

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula ordenadores
Equipo de proyección y pizarra.

MATERIALES:

No necesarios

SOFTWARE:

Autodesk Maya
Adobe Suite