

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Layout 3D/CG Layout

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Mención en Efectos Visuales 3D/Mention in CG Visual Effects
Denominación de la asignatura:	Layout 3D/CG Layout
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	
E-mail:	
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia es obligatoria para los alumnos que cursen la mención Efectos Visuales 3D

Esta materia permitirá profundizar a los estudiantes que la escojan en los conocimientos adquiridos en la parte general del grado en técnicas 3D para la generación de efectos. En ella los alumnos refuerzan los conocimientos teóricos, técnicos y metodológicos para la creación de efectos visuales 3D en producciones de imagen digital.

This subject is mandatory for the students that choose the Mention in CG Visual FX

This subject will allow the students who choose it to deepen the knowledge acquired in 3D techniques in the common part of the bachelor's degree for the generation of effects. In it the students reinforce and intensify the theoretical, technical and methodological knowledge for the creation of CG visual effects for digital image productions.

Descripción 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.

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.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

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

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.

CE3D2. - Construir rigs 3D a partir de un modelo dado

4. CONTENIDOS

- Nociones y Conceptos de Layout
- Cámaras, lentes, encuadres y formatos
- Rigs de cámara y controles
- Composición en el entorno 3D
- Visualización y Movimientos de cámara
- Ease in/out. Peso y Velocidad.
- Raccord, Continuidad y Movimiento

o Layout Concepts

o Cameras, lenses, frames and formats

o Camera Rigs and controls

o Composition in the CG environment

o Visualization and camera movements

o Ease in / out. Weight and Speed.

o Match Cuts, Continuity and Movement

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	22	100%
AF2 Clases Prácticas	34	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	52	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	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Master Shots Vol.1: 100 Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low-Budget Movie *by Christopher Kenworthy*

Bibliografía recomendada

Film Directing Shot by Shot: Visualizing from concept to screen *by Steven D. Katz.*

The Five C's of Cinematography: Motion Picture Film Techniques *by Joseph V. Mascelli.*

The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media *by Bruce Block.*