

PLA DOCENT

Curs: 1r
Especialitat: Escenografia
Codi de l'assignatura: 512015
Assignatura: Tècniques de representació assistides per ordinador 1
Tipus d'assignatura: Obligatòria
Crèdits ECTS de l'assignatura: 3 ECTS
Hores totals de l'assignatura: 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom
Impartició: Consultar calendari vigent
Descriptors: Incorporació de diverses eines informàtiques com a canals pel desenvolupament dels sistemes de representació artística i tècnica. Exploració de les eines com a forma expressiva particular dins l'àmbit de l'escenografia (espai, personatge i il·luminació)
Requisits: Sense requisits
Observacions:

COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLARAN A L'ASSIGNATURA:

Competències generals (transversals):

1. Autonomia en la recerca, l'anàlisi i la síntesi de la informació, així com en el desenvolupament d'idees i argumentacions.
2. Capacitat per integrar els coneixements teòrics, tècnics i pràctics adquirits.
3. Capacitat d'assolir riscos i tolerància al fracàs.
4. Capacitat per tenir una mirada crítica però constructiva sobre les eines que se'ls introdueix i aproximar-se a l'ús d'aquestes d'una manera pròpia.
5. Capacitat per utilitzar les habilitats comunicatives de les eines tan a nivell tècnic com artístic.

Competències específiques:

1. Introduir-se als sistemes de representació assistits per ordinador com a eina per a la realització d'un projecte escenogràfic (espai escènic, disseny del personatge i il·luminació).
2. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació artístics per l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells comunicatius, creatius, de comprovació i composició. Exploració de les possibilitats expressives.
3. Entendre la potencialitat de les eines de representació digital com a suport en el disseny i realització d'elements escenogràfics i acabats (espai escènic, disseny del personatge i il·luminació).

RESULTATS D'APRENENTATGE:

Coneixements:

- C1. Eines adients per al desenvolupament de projectes escenogràfics amb programari informàtic de representativitat artística.
- C2. Coneixement pràctic en programes d'edició d'imatge, dibuix i programes de representació (Photoshop, Illustrator, en funció de la renovació de programàtica informàtica i noves necessitats que la professió requereixi).
- C3. Requisits, necessitats i desenvolupament dels processos de representació que intervenen en la materialització d'un projecte.

Habilitats, procediments o destreses:

- H1. Destriar les eines adequades d'entre les que ofereix el programari digital per a la representació, tan tècnica com artística, d'un projecte escenogràfic en funció de les seves necessitats.
- H2. Desenvolupar els estadis de representació preliminars al desenvolupament tècnic i artístic d'un projecte en les àrees d'espai, d'il·luminació i personatge.
- H3. Reconèixer la diversitat de processos en la realització de representacions i l'adequació de la tria segons el marc de comunicació que es precisi.
- H4. Reconèixer les capacitats de reproducció dels documents generats i compartits.
- H5. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació segons l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells tant comunicatiu, com creatiu o de comprovació.

Actituds:

- A1. Ser autònom alhora de cercar la informació, així com alhora de sintetitzar-la i utilitzar-la en el procés de treball.
- A2. Ser capaç d'integrar els coneixements conceptuals, tècnics i pràctics.
- A3. Ser sincer i responsable del propi aprenentatge.
- A4. Ser capaç d'assolir riscos i ser tolerant al fracàs.
- A5. Saber rendibilitzar la intuïció.
- A6. Ser capaç de pensar i treballar de manera creativa, tenint estratègies per a resoldre els problemes que sorgeixin durant l'aprenentatge.
- A7. Ser obert a l'ús de les noves tecnologies.

CONTINGUTS FORMATIUS (TEMARI):

BLOCS DE CONTINGUT:

- 1. La imatge digital com a sistema de representació:
 - 1.1 La imatge raster, naturalesa, avantatges i inconvenients respecte la imatge vectorial.
 - 1.2 Programes de manipulació d'imatges (Photoshop i Illustrator)
 - 1.2 Dispositius informàtics (tauletes i ordinador portàtil)
 - 1.3 Dispositius de captura d'imatges (escàner/càmera)
- 2. Les eines digitals de tractament d'imatges:
 - 2.1 La resolució de les imatges rasteritzades. Espais de color (RGB, CMYK). Formats de sortida segons ús i aplicació.
 - 2.2 L'ús de les capes. Eines de selecció. Màscara de capa. Transformacions.

2.3 El dibuix digital. La tauleta gràfica. Els pinzells (tamanys, dureses i transparències lligats a la dinàmica de pressió del llapis). Eines de color.

2.5 Ajustos d'imatge i eines de retoc digital.

2.6 La vectorització i la manipulació de contorns.

3. Aplicacions vers el projecte escenogràfic:

3.1 Composició d'un scrapbook.

3.2 El dibuix digital aplicat al disseny de vestuari.

3.3 Retoc d'imatges fotogràfiques. Recursos bàsics per a la manipulació de la imatge i creació d'universos fotorrealistes..

3.4 Aplicacions escenogràfiques de la imatge vectoritzada.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

Metodologia:

L'assignatura és de 3 crèdits ECTS, compta amb 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom.

Aprenentatge de les eines digitals del programari per a la representació del projecte escenogràfic a partir de la pràctica en les àrees de personatge, espai i llum, de forma separada i integrada.

Avaluació:

L'avaluació és contínua.

No existeix, per tant, la possibilitat d'avaluació a partir d'un examen o treball únic que substitueixi el seguiment de tota l'assignatura.

Els criteris d'avaluació seran:

- Assistència, puntualitat i actitud de l'alumne (10%)
- Evolució de l'alumne durant el procés d'aprenentatge (10%)

En aquest apartat s'avaluarà:

1. L'esforç i el grau d'evolució en l'aprenentatge
2. El nivell de consolidació del domini de les eines

- Entrega de treballs i/o presentació de pràctiques al llarg de tota l'assignatura (80%)

Amb el 25% de faltes d'assistència a aquesta assignatura el professor té la facultat, si vol, de suspendre l'alumne.

BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

Art seqüencial:

CHINN, Mike: *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Barcelona: Norma editorial, 2006.

CHINN, Mike: *Curso de novela gráfica. Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos ...*, Barcelona: GG, 2009.

EISNER, Will: *El cómic y el arte secuencial*, (Títol original: *Comics & Secuencial art*, 1990). Barcelona: Norma editorial, 2007.

MCCLOUD, Scott: *Entender el cómic. El arte invisible*. (Títol original: *Understanding Comics: The invisible Art*, 1993). Bilbao: Astiberri, 2007.

Pintura digital

3D TOTAL TEAM, *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Sci-Fi and Fantasy*, 2016.

3D TOTAL TEAM, *Digital Art Masters: Volume 8*, 2013.

3D TOTAL TEAM, *Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques*, 2016.

3D TOTAL TEAM, *Sketching from the Imagination: Characters (Sketching from Imagination)*, 2017.

ALEKSANDER, Nikolai: *Beginners Guide to Digital Painting in Photoshop Vol 1*, 2012.

STENNING, Derek & BOWATER, Charlie: *Beginner's Guide to Digital Painting: Characters*, 2015.

MATEU-MESTRE, Marcos: *Técnicas de dibujo (dominio del bolígrafo, lápiz de grafito y herramientas digitales)*, 2020.

Matte Painting

COTTA VAZ, Mark; BARRON, Craig: *The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting*, 2004.

UESUGI, Dennison: *D'artiste Matte Painting 2: Digital Artists Masterclass*, 2010.