



## PLA DOCENT

<b>Curs:</b> 1r
<b>Especialitat:</b> Escenografia
<b>Codi de l'assignatura:</b> 512015
<b>Assignatura:</b> Tècniques de representació assistides per ordinador 1
<b>Tipus d'assignatura:</b> Obligatòria
<b>Crèdits ECTS de l'assignatura:</b> 3 ECTS
<b>Hores totals de l'assignatura:</b> 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom
<b>Impartició:</b> 1r sem. (principi de curs)
<b>Descriptors:</b> 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)
<b>Requisits:</b> Sense requisits
<b>Observacions:</b>

### 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 necessaris per a la realització d'un projecte escenogràfic (espai escènic, disseny del personatge i il·luminació).
2. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació tècnics per l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells comunicatiu, creatiu i de comprovació i càlcul.
3. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació artístics per l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells comunicatiu, creatiu, de comprovació i composició. Exploració de les possibilitats expressives.

### RESULTATS D'APRENTATGE:

Coneixements:

- C1. Eines adients per al desenvolupament de projectes escenogràfics amb programaris informàtics de representativitat tècnica i artística.
- C2. Coneixement pràctic en programes d'edició d'imatge, programes de dibuix en 2D i 3D, i programes de representació (Photoshop, Autocad, 3d max i d'altres, 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. Gestió dels documents amb nomenclatura adequada per l'organització pròpia o en el marc comú d'intercanvi de documents i treball en xarxa.
- H2. Destriar les eines adequades per a la representació, tan tècnica com artística, d'un projecte escenogràfic.
- H3. Desenvolupar els estadis (de representació) preliminars al desenvolupament tècnic i artístic d'un projecte en les àrees d'espai, d'il·luminació i personatge.
- H4. Reconèixer la diversitat de processos en la realització de representacions i la adequació de la tria segons el marc de comunicació que es precisi.
- H5. Reconèixer les capacitats de reproducció dels documents generats i compartits.
- H6. Comprendre i saber aplicar sistemes de representació tècnics i artístics per l'ús que precisa l'escenògraf en els nivells tant comunicatiu, com creatiu o de comprovació i càlcul.

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 rendibilitat la intuïció.
- A6. Ser capaç de pensar i treballar de manera creativa, tenint estratègies per a resoldre els problemes que sorgeixen durant l'aprenentatge.
- A7. Ser obert a l'ús de les noves tecnologies.

## **CONTINGUTS FORMATIUS (TEMARI):**

---

BLOCS DE CONTINGUT:

### 1. BLOC TÈCNIC:

- 1.1. El dibuix 2D:  
Introducció a l'espai dibuix 2D dins dels programes propis. Metodologies diverses del dibuix tècnic. Propietats, modificacions i textures dels elements. Organització per blocs, referències externes i treball en xarxa.
- 1.2. La representació 2D:  
Escala gràfica. Anotacions. Acotacions. Taules. Valors de línia. Impressions
- 1.3. El dibuix 3D:  
Introducció a l'espai dibuix 3D dins dels programes propis. Lectura dels espais de dibuix, vistes diverses, pv i càmeres. Metodologia de la construcció volumètrica.
- 1.4. La representació 3D:  
Escala gràfica. Valors de línia. Acotacions. Anotacions. Impressions. Els plànols com a comunicació tècnica. Els interlocutors.

### 2. BLOC ARTÍSTIC:

- 2.1. La pintura digital com a sistema de representació. Recursos i relacions:
  - 2.1.1. Programes de manipulació d'imatges (Photoshop)
  - 2.1.2. Dispositius informàtics (tauletes i ordinador portàtil)
  - 2.1.3. Dispositius de captura d'imatges (escàner/càmera)



## 2.2. Conceptes

- 2.2.1. Micro-pintura sense capes: composició i carta de color. Efectes de profunditat. Bases de representació del *layout*. L'escala de grisos.
- 2.2.2. De la micro-pintura al *layout* b/n i color. Estampats i textures. La carta de colors i els canvis de tonalitats/gammes.
- 2.2.3. La representació de la llum i la volumetria. Multicapa.
- 2.2.4. Dispositiu escenogràfic i atmosfera. Fotografia i filtres. *Stop motion*.

## 2.3. Aplicacions vers el projecte escenogràfic:

- 2.3.1. El layout (esbós de l'escena) com a base per a la representació per a l'*storyboard* i la novel·la gràfica (Projecte escenogràfic 1).
- 2.3.2. Representació del disseny de personatge: variacions/canvis de la proposta de disseny, representació coral del personatge, opcions de color i textura.
- 2.3.3. Retoc d'imatges fotogràfiques o d'arxius 3D: l'emergència d'atmosferes. Recursos bàsics per a la manipulació de la imatge. Introducció al concepte d'*stop motion*

## 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.

L'assignatura s'estructura amb dos blocs associats a la representació de documents tècnics i documents artístics respectivament.

Aprentatge de l'ús de programaris per a la representació del projecte escenogràfic a partir de la pràctica de la representació en personatge, espai i llum, de forma separada i integrada.

### Avaluació:

L'avaluació és continuada.

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:

---

### Dibuix tècnic:

MEDIACTIVE. *El gran libro de AutoCAD 2017*, Espanya: Marcombo. S.A., 2016. ISBN: 9788426723420

### 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.

MCCLLOUD, 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, Nykolai: *Beginners Guide to Digital Painting in Photoshop Vol 1*, 2012.

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

### 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.