

Materia : Materiales y técnicas de realización VII

Semestre:	VII
Clave:	27939
Área:	Investigaciones Tecnológicas
Departamento:	Técnicas de realización
Tipología:	Teórico - práctica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatoria
Horas:	Prácticas (01) Teóricas (03)
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	Juan Manuel Delgado Carmona, Gerardo Faz Martínez
Revisó:	Gerardo Faz Martínez
Fecha:	Diciembre de 1998

Presentación de la materia

En la conclusión de la línea curricular de esta materia, existe la necesidad de sintetizar y aplicar los conocimientos adquiridos en dicha línea. Esta materia ofrece esa posibilidad para ver la capacidad adquirida por el alumno, al elaborar un producto audiovisual de calidad.

Objetivo general

El alumno desarrollara un proyecto original en donde se apliquen todos los elementos que componen el lenguaje audiovisual, procurando la realización de un producto multimedia.

UNIDAD 1

Previsualización del proyecto (pre-producción)

Objetivo particular:

El alumno desarrollará un proyecto factible, propio y original.
 Desarrollara el guión literario y técnico.

- 1.1 Que es la multimedia (performance).
 - 1.1.1 Los conceptos de multimedia.
- 1.2 Animación en tercera dimensión.
 - 1.2.1 Gráficos en tres dimensiones.
 - 1.2.2 Modelado tridimensional.

- 1.2.3 Tipos de modeladores.
 - 1.2.3.1 Modelado de sólidos.
 - 1.2.3.2 Modelado de armazón de alambre.
 - 1.2.3.3 El modelado de superficies poligonales.
 - 1.2.4 Propiedades superficiales o de forma.
 - 1.2.5 Entorno del modelado.
 - 1.2.6 Descripción de escenas tridimensionales.
 - 1.2.7 Ejecución en tres dimensiones.
 - 1.2.8 Opciones de ejecución.
 - 1.2.9 Animación en tres dimensiones.
 - 1.2.10 Movimiento automatizado.
 - 1.2.11 Exhibición y grabación de la animación tridimensional.
- 1.3 Realidad virtual.

UNIDAD 2

Realización de una producción (producción)

Objetivo particular:

El alumno aplicará su conocimiento de los materiales y técnicas de realización V, y VI, creando escenografías y gráficos en la realización de su proyecto en la etapa de producción.

- 2.1 Aplicación de escenografía.
 - 2.1.1 Proyecto escenográfico.
 - 2.1.2 Desarrollo del proyecto escenográfico.
- 2.2 Gráficos y títulos.
 - 2.2.1 Los gráficos en computadora.
 - 2.2.2 Tecnología de los gráficos.
 - 2.2.2.1 Percepción del color.
 - 2.2.2.2 Color subjetivo.
 - 2.2.3 Tecnología de tipos de letras.
 - 2.2.4 Programas de pinturas.
 - 2.2.5 Control del color.
 - 2.2.6 Colores del primero y segundo plano.
- 2.3 Programas de dibujos estructurados.
- 2.4 Objetos.

UNIDAD 3

La síntesis del proceso (post-producción)

Objetivo particular:

El alumno aplicará su conocimiento en la etapa de post-producción, sobre todo en la aplicación de gráficos, titulación y efectos en computadora aplicados al trabajo de multimedia.

- 3.1 Elementos de post-producción, aspectos a cubrir.
 - 3.1.1 Edición. (proceso teórico-practico de edición).
 - 3.1.1.1 Selección de escenas.
 - 3.1.1.2 Primeros cortes.
 - 3.1.1.3 Doblaje.
 - 3.1.1.4 Medida de la música.
 - 3.1.1.5 Efectos ópticos y títulos.
 - 3.1.1.6 Corte final.
 - 3.1.2 Efectos especiales.
 - 3.1.2.1 Efectos ópticos.
 - 3.1.2.2 Títulos diseño y tipografía.
 - 3.1.2.3 Materiales fotográficos.
 - 3.1.3 Música.
 - 3.1.3.1 Música de fondo.
 - 3.1.3.2 Programación.
 - 3.1.3.3 Regrabación.
 - 3.1.3.4 Transfers.
 - 3.1.4 Estudios y laboratorios.
 - 3.1.4.1 Luces.
 - 3.1.4.2 Primera copia.
 - 3.1.4.3 Corrección de luces y efectos.
 - 3.1.4.4 Segunda copia.
 - 3.1.4.5 Copia de estreno.
 - 3.1.4.6 Copias subsecuentes.
- 3.2 Clasificación de la película o vídeo. (censura).

Mecánica de enseñanza aprendizaje

Se efectuará la exposición del tema por parte del maestro con material didáctico, la segunda parte consiste de práctica y ejercicios en donde el alumno demostrará el conocimiento adquirido, y así dominar la técnica en la práctica.

Mecanismos de evaluación

Examen práctico.
Tareas.
Ejercicios.
Trabajos.
Realización de un guión.

Bibliografía básica

- PAOLO BERTETTO. *Cine fabrica y vanguardia*. Editorial Gustavo Gili Colección Punto y Línea. España.
- ALICIA POLONIATO. *Cine y comunicación*. Editorial Trillas ANUIES. México.
- LUC D. HEUSH. *Cine y ciencia Sociales*. Editorial Centro Universitarios de Estudios Cinematográficos de la UNAM material de uso interno N° 6. México.
- CHARLES L. COOMBS. *Ventana al mundo, como se producen los programas de televisión*. Editorial UTHEA N° 362.
- G. COHEN SEAT Y P. FOUGEYROLLAS. *La influencia del cine y la televisión*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México.
- EDUARDO GARCÍA AGUILAR. *García Marquez: La tentación cinematográfica*. Editorial Filmoteca UNAM. México.
- RENE BERGER. *Arte y Comunicación*. Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili. España.
- YURI M. LOTMAN. *Estética y Semiótica del Cine*. Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili I. España.
- JULIO GARCÍA ESPINOZA. *Una Imagen Recorre el Mundo*. Editorial Filmoteca UNAM. México.
- VARIOS AUTORES. *Vídeo Cultura Nacional y Subdesarrollo*. Editorial Filmoteca UNAM. México.
- SERGEI EISENSTEIN. *El Sentido del Cine*. Editorial Siglo Veintiuno Editores. México.
- IMCINE. *La Fabrica de Sueños*. Editorial IMCINE. México.