

EDICIÓN 2011-12

Director

Juan M. Corchado Rodríguez

Tfno.: +34 923 294400 (Ext 1525)

Correo electrónico: corchado@usal.es

PROGRAMACIÓN ACADÉMICA

Prof. ¹	Curso, Seminario o Módulo	Carácter ²	Créditos
	Introducción a la narrativa audiovisual	O	1
1-2	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al audiovisual • El Guión • El lenguaje audiovisual. • Historia y Economía 		
	Los medios clásicos y las nuevas tecnologías.	O	1
3-5-6	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo aplicado a los nuevas tecnologías. • Escultura aplicada a las nuevas tecnologías. • Fotografía aplicada a las nuevas tecnologías. 		
	Introducción a la Preproducción, producción y postproducción en infografía.	O	1
8	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Preproducción en 3D • Producción en 3D • Post-producción en 3D 		
	Diseño de personajes, entornos y objetos	O	1
4	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de personajes <ul style="list-style-type: none"> ○ Construcción del personaje ○ Giro del personaje ○ Poses del personaje ○ Expresiones del personaje • Diseño de entornos y objetos <ul style="list-style-type: none"> ○ Construcción ○ Giro ○ Perspectivas 		
	Modelado	O	1
2-9	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Definiciones. <ul style="list-style-type: none"> ○ Polígonos ○ Curvas y NURBS ○ Subdivisiones • Modelado con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Polígonos ○ Curvas y NURBS ○ Subdivisiones 		

¹ Número del Profesor que lo impartirá. Se corresponderá con el número que le sea asignado en la lista de Profesores.

² Carácter del Curso, Seminario o Módulo: **V**: Voluntario. **O**: Obligatorio

	Textura	O	1
2-7	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Shaders y Texturas <ul style="list-style-type: none"> ○ Mapas 2D ○ Mapas 3D • UV • Dibujar Texturas • Mapas de desplazamiento 		
	Iluminación		1
12-13	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de luces. • Iluminación de interiores • Iluminación de exteriores • Iluminación Global 		
	Render		1
8	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de cámaras • Composición • Motores de render 		
	Animación, Dinámicas, partículas y otros efectos.		1
9-11-14	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Principios de la animación • Animación de objetos • Animación de personajes • Dinámicas • Efectos con partículas • Otros efectos 		
	Montaje, postproducción e integración	O	1
10-13	Descriptores: <ul style="list-style-type: none"> • Teoría • Práctica • Talleres especializados 		
Prácticas en empresa y Proyecto de Experto		O	20
Todos los prof.	Descriptores: En este periodo de tiempo se lleva a cabo una extensión de las clases presenciales y se profundiza en aspectos prácticos de todos los temas revisados, en el marco de proyectos reales o ficticios. Cada alumno desarrollará un proyecto académicamente dirigido, durante este periodo, y se defenderá a su término.		

PROFESORADO

Número	Profesor
1	Begoña Gutiérrez San Miguel - USAL
2	Celso Campos – Universidad de Vigo
3	Eusebio Sánchez Blanco - USAL
4	Florentino Fernández – Universidad de Vigo
5	Francisco Javier Frutos Esteban – USAL
6	José Gómez Isla – USAL
7	Juan Manuel Corchado Rodríguez - USAL
8	Manuel Gómez – Dygra Films
9	Max Sims - Cogswell Polytechnical, Palo Alto, California
10	Pres Romanillos - Off the Leash LLC
11	Santiago Rodríguez Anaya - USAL
12	Scott Forrest Johnston - Off the Leash LLC
13	Serafín Tilve – Dygra Films
14	Vicente Botti – Universidad de Valencia
15	Manuel Pablo Rubio – Universidad de Salamanca

ENTIDADES COLABORADORAS

Telefónica I+D
ENNE
Juan Llorens
Salamanca Film Commission
Unkasoft
Dygra
Flag Solutions
Lemon Quest