



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

CARRERA: ANALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

ASIGNATURA: ANIMATICA Y MODELADO 3D II

DEPARTAMENTO/AREA: CIENCIAS DE LA INFORMACION

CUATRIMESTRE: VI **HORAS CATEDRA SEMANALES:** 4

AÑO LECTIVO: 2010

PROFESOR A CARGO: SERGIO BENITO MARTINEZ

FUNDAMENTACIÓN:

Se entiende por animatica y modelado 3D, al proceso de creación y animación de escenarios y/o personajes virtuales aplicados a diferentes medios de comunicación visual. El proceso de diseño organizado es determinante a la hora de lograr el éxito en la presentación del trabajo final. En esta materia se ahondara en el proceso de creación 3D ya visto en animatica y modelado 3D I. Esto permitirá al alumno tener un conocimiento mas completo sobre 3D.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de esta materia es acompañar a los alumnos en el proceso de la asimilación de conocimientos y en la creación de animaciones, teniendo en cuenta que es una

METODOLOGIA

Las clases serán conceptuales-teórico-prácticas y se tendrá en cuenta el desempeño de los alumnos en las mismas.

- a) Clases introductorias conceptuales y prácticas cargo del profesor a modo de orientador, presentando los temas.
- b) Trabajos prácticos:
El alumno deberá realizar durante el cursado 3 (tres) trabajos de modelado 3d y animación:
 - Realización de una ambientación e integración de un objeto en un entorno real.
 - Realización de animación de tipografía en movimiento elegido por el alumno.
 - Realización de una pieza publicitaria hecha en 3D elegido por el alumno

Las condiciones de entrega se establecerán entre los alumnos y el Profesor durante el cursado de la materia.

EVALUACION

Se tomarán los 3 trabajos prácticos realizados durante el cuatrimestre como parte de la calificación del alumno.

PROGRAMA ANALITICO

Unidad I: ANIMACION

- Animación compleja
- Animación de tipografías
- Animación de isologos y formas 3D
- Audio en la animación

La evolución de una idea
Desarrollo de una idea



Storyboard: La realización previa del Storyboard permite la planificación de la animación para garantizar que se van a obtener imágenes de aquellos contenidos sobre los que trata dicha animación. Si no se hace bien un Storyboard, se observará en trabajo final que las imágenes poco tienen que ver con la narración.

Planificación y desarrollo de un trabajo 3D

- Tiempos y variables
- Tiempos de modelado
- Tiempos de animación
- Tiempos de render
- Volcado

La idea llevada al 3D

Unidad II: CREACION DE UNA PIEZA INFOGRAFICA FIJA

- Desarrollo de una idea
- Desarrollo del StoryBoard
- Modelado y texturado
- Cámara e iluminación
- Render
- Volcado

Unidad III: CREACION DE UNA PIEZA INFOGRAFICA ANIMADA I

- Desarrollo de una idea
- Desarrollo del StoryBoard
- Modelado y texturado
- Cámara e iluminación
- Esquema de trabajo en animación
- Complejidad de la animación
- Animación
- Render
- Volcado

Unidad IV: CREACION DE UNA PIEZA INFOGRAFICA ANIMADA II

- Desarrollo de una idea
- Desarrollo del StoryBoard
- Tiempos de modelado
- Modelado y texturado
- Cámara e iluminación
- Tiempos de animación
- Esquema de trabajo en animación
- Complejidad de la animación
- Animación
- Tiempos de render
- Render
- Volcado



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

CRONOGRAMA:

UNIDAD	I	II	III	IV
%(*)	15	15	30	40

(*) Sobre el total del tiempo destinado en el cuatrimestre

BIBLIOGRAFIA:

REVISTA 3D WORLD EDITORIAL PRENSA TECNICA

WWW.3DTOTAL.COM