

I-OBJETIVOS:

Analizar y comprender el concepto de diseño interactivo en relación a los soportes digitales 3d.

Comprender el desarrollo de piezas de diseño complejas.

Desarrollar habilidades para la creación de gráficos animados en 3d.

II-CONTENIDO:

Unidad 1: Introducción

Bases de la Animación en 3d

Espacio 3d

Construcción de modelos en 3d

Tiempo en la Animación 3d

Unidad 2: Modelado

Introducción al espacio 3d

Modelado por Caja

Modelado por Curvas

Introducción al Texturado

Unidad 3: Animación

Transformación y Deformación

Keyframes

Editores y Modificadores de tiempo

Tipos de Interpolación

Rigging y Skinning

Expresiones

Bibliografía:

Principios Universales de Diseño by William Lidwe

El diseñador gráfico: Entender el diseño gráfico y la comunicación visual de Ryan Hembree

The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell

Tipografía: Forma, función y diseño de Phil Baines y Andrew Haslam

Web Bloopers de Jeff Johnson

No me hagas pensar de Steve Krug

La Cámara Lúcida: Nota sobre la Fotografía de Roland Barthes

Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG

Enciclopedia de TECNICAS DE ANIMACIÓN, Richard Taylor, Editorial La Isla, Buenos Aires, 2000

3DMAX 2010 Bible, Nelly L. Murdock, Wiley Publishing Inc, Indianapolis, 2005

3DSTUDIO MAX 3 - Animación , John P. Chismar, Editorial Prentice Hall, Madrid, 2000

Apuntes de cátedra en formato digital

III-METODOLOGÍA

Se dará un modelo teórico por medio del titular o invitados, que reforzará la conceptualización de cada módulo que compone el programa de la materia. Se explicarán los objetivos de la materia, los contenidos y la metodología para el abordaje de la problemática.

Después de cada clase teórica se tratará de inducir al alumno los conceptos explicados por medio de la reflexión y la crítica.

Se incentivará la lectura, el análisis y la reflexión sobre la bibliografía tratada en clase.

Se realizarán exposiciones en el taller promoviendo la autocrítica, la reflexión y la evaluación de los trabajos.

IV-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La cátedra considera que la evaluación debe ser permanente, verificando el grado de dedicación, participación y cumplimiento del alumno durante el transcurso de la cursada. Ésta evaluaciones de carácter conceptual.

Se realizarán evaluaciones parciales obligatorias teóricas y prácticas. En ellas se observara la coherencia de la propuesta y el cumplimiento de los puntos a desarrollar para su posterior aprobación.