

Pla docent: Taller de Tractament i Generació d'Imatge Digital (20395)

Titulació/estudi: Grau en Comunicació Audiovisual.

Curs: 2n

Trimestre: 3r

Nombre de crèdits ECTS: 4

Hores dedicació estudiant: 100 hores

Llengua o llengües de la docència: Català

Professorat:

Josep M^a Ganyet (josep.ganyet@upf.edu)

Carles Sora (carles.sora@upf.edu)

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura es planteja com una introducció a l'animació a partir de l'aprenentatge de l'eina de modelatge i animació Autodesk 3ds Max. S'assoliran els conceptes i les tècniques necessàries per a poder fer una producció d'animació sintètica digital.

L'objectiu és dotar a l'estudiant de les capacitats tècniques i teòriques necessàries per a poder participar en una producció d'animació o bé per a realitzar-ne una des de la seva concepció fins la realització d'aquesta, assolint coneixements de totes les fases de la realització que la componen.

Aquesta és una assignatura principalment pràctica en la qual a partir d'una sòlida base pràctica es proporcionaran uns fonaments teòrics necessaris per dur a terme satisfactòriament el treball final de l'assignatura. El treball consistirà en la realització d'una animació digital de curta durada. Es generarà un guió (storyboard), es modelaran tots els elements que intervenen en el curt i s'animaran.

Durant les primeres cinc sessions pràctiques es treballarà l'eina a partir de petits exercicis de seguiment presentats a classe. En les darreres cinc sessions l'alumne desenvoluparà tots els passos necessaris per dur a terme el treball final sota l'assessorament del professor.

2. Competències a assolir

- Capacitat d'ideació, concreció, temporització i realització d'un producte audiovisual.
- Capacitat de concepció d'un curtmetratge d'animació a partir de les tècniques presentades.
- Capacitat d'identificar totes les parts que intervenen en la creació d'un producte audiovisual.
- Aprenentatge de tècniques d'animació i creació d'imatges sintètiques digitals amb el programari **3dmax** de Autodesk.
- Aprenentatge de conceptes d'animació.

- Aprenentatge de tots els rols que intervenen en la creació d'un curt d'animació.
- Capacitat de treball en equip de dues o tres persones.
- Capacitat d'ideació creativa i d'aprofitament de les limitacions conceptuals proposades.

3. Continguts

Sessió	Hores	Conceptes	Lliuraments	Professor
1. Magistral	4	Presentació de l'assignatura. Objectius, metodologia i programa. - Presentació del projecte.	- <i>Grups de treball</i>	Carles Sora
2. Seminari	4	• Immersió al programa 3DStudio MAX, interfície i concepció • Modelat bàsic • Il·luminació bàsica • Càmeres i òptica • Animació per <i>keyframe</i> • Animació al llarg d'un camí • Track view	- <i>Idea de projecte</i>	Carles Sora
3. Seminari	4	• Tècniques d'animació • Jerarquia • Merge • Keyframes • Animació per seguiment	- <i>Presentació dels storyboards</i>	Carles Sora
4. Seminari	4	• Modelat avançat • Primitives • Modificadors • Booleanes • Modelat 2D a 3D		Carles Sora
5. Seminari	4	• Editor de materials • Il·luminació avançada • Càmeres avançades • Altres tècniques de "decorat"		Josep M ^a Ganyet
6 / 7 / 8 / 9 / 10 Pràctica	4	<i>Sessió pràctica de seguiment de projecte</i>		Josep M ^a Ganyet
28/06/2013			Lliurament final del projecte (online)	

4. Avaluació i metodologia

La nota final serà ponderada a partir d'aquests tres conceptes:

Treball final: 65%

Presentació Story: 20%

Seguiment treball i participació: 15%

L'assignatura s'avaluarà en funció del resultat del projecte, l'animació 3D, realitzada en equips de 2 a 3 alumnes, a partir de les tècniques i els conceptes presentats a classe.

L'alumne haurà d'assistir a totes les sessions i fer un treball original a partir del marc que el professorat determini així com de les especificitats concretes del treball: objectius, conceptes, duració i tècniques que s'hauran de fer servir.

Es valorarà especialment l'**originalitat** i la **creativitat** en l'elaboració del guió així com de la seva realització. El missatge, l'estètica, l'originalitat i la simplicitat seran aspectes ben considerats. També es considerarà positivament aquelles tècniques que l'alumnat vulgui fer servir i no s'hagin explicat a classe mentre els objectius i els requeriments del lliurament s'hagin assolit.

En l'avaluació es tindrà també en compte la participació de l'alumnat durant les sessions de seminari.

Hi ha dues condicions necessàries tant per aprovar l'assignatura com per a poder optar a la recuperació:

1. *Assistir a un 80% de les sessions de l'assignatura*
2. *Formar part d'un grup de 2 o 3 persones*
3. *Lliurar l'storyboard del grup i el treball final dintre de termini*

Activitat	Presentació Story	Treball final	Seguiment
<i>Valor de l'avaluació</i>	20%	65%	15%
<i>Criteri d'avaluació</i>	Lliurar dintre de termini i seguiment del tutor.	Lliurar dintre de termini i seguiment del tutor.	Participació i seguiment dels exercicis de classe.
<i>Requisits mínims per aprovar aquesta activitat (avaluació ordinària)</i>	Tindre grup, presentar el story dintre de termini i aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Tindre grup, presentar el treball dintre de termini i aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Assistència a un 80% de les sessions.

Activitat	Presentació Story	Treball final	Seguiment
<i>Requisits mínims per optar a la recuperació</i>	Haver presentat el story dintre de termini.	Haver presentat el story dintre de termini i haver assistit mínim un 80% de les sessions.	No es pot recuperar.
<i>Activitat de recuperació</i>	Presentar story.	Presentar treball.	No hi ha.
<i>Requisits mínims per aprovar aquesta activitat (recuperació)</i>	Aprovar amb una nota igual o superior a 5.	Aprovar amb una nota igual o superior a 5.	No hi ha.

5. Bibliografia

MARCELO, VENDITTI, Sergio. **3ds MAX 2012**. Madrid: Anaya Multimedia, 2012.

DERAKHSHNI, Randi. **Autodesk. 3ds Max 2012 Essentials**. Cambridge: O'Really, 2011.

KELLY, Murdock. **3Ds Max 2010 bible**. Indianapolis: Wiley Publishing, 2009.

PLAZA, David. **3ds Max 2009**. Madrid: Anaya Multimedia, 2009.

MURDOCK, Kelly L. **La Bíblia de 3ds MAX 7**. Madrid: Anaya Multimedia, 2005.

FOLEY, J. D. **Introducción a la graficación por computador**. Argentina: Addison, 1996.

6. Metodologia

Les classes es divideixen en deu sessions. Durant les primeres cinc sessions el professor farà classe de seminari a partir de les tècniques que ofereix el programari escollit en l'assignatura. Els alumnes aniran seguint la classe treballant sobre exercicis i objectius concrets, cada un en el seu ordinador. En les últimes cinc sessions el professor farà seguiment de projecte mentre dedica un temps limitat a aprofundir en determinats aspectes de la teoria.

7. Programació d'activitats

El programa d'activitat està detallat en l'apartat 3. Les hores i dedicació de l'alumnat en l'assignatura serant:

Activitat	Hores
Classes de seminaris presencials	20h
Classes de tutoria de projecte presencials	20h

Activitat	Hores
Treball personal d'hores lectives magistrals	10h
Treball personal d'hores lectives dels seminaris	20h
Treball en grup pel projecte final	30h
TOTAL hores dedicació entre docència i treball personal	100h

20/03/2013
© Universitat Pompeu Fabra, Barcelona