



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Taller de Modelado 3D
CÓDIGO	:	DG153
CICLO	:	201601
CUERPO ACADÉMICO	:	Espinoza Tamariz, Marco Vladimir
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional Grafico

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Curso de especialidad en la carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico dirigido a los estudiantes del noveno ciclo, que busca desarrollar las competencias de comunicación oral y el uso de nuevas tecnologías.

Hoy en día los medios audiovisuales tienen un gran impacto sobre la sociedad, ayudan a definir la manera en la que esta se entretiene, ayudan a comunicar y/o difundir información, e incluso afecta o impacta sobre sus hábitos de consumo. La animación 3D, dado el crecimiento y avance de la tecnología, hoy forma parte de los productos audiovisuales que vemos en el día a día, productos tales como spots publicitarios, videos institucionales, videoclips musicales, trailers/teasers de películas o videojuegos, entre otros. Es por eso que el Diseñador Gráfico, como tal, debe de tener los conocimientos necesarios para poder interactuar con estos medios y, en muchos casos, formar parte de la creación de los mismos.

El objetivo del curso es proporcionarle las herramientas y metodologías necesarias al estudiante, para que éste pueda crear productos audiovisuales que puedan cubrir esta necesidad en el mercado.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante crea productos audiovisuales de animación, a través de herramientas y técnicas de animación y tomando en cuenta las necesidades de los mercados de entretenimiento, publicidad y manejo de información.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 STORYBOARDS Y ANIMÁTICAS
--

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante elabora una animática que servirá como base para la creación de una animación en tres dimensiones.

TEMARIO

Introducción al manejo de cámaras y planos. Creación de guiones técnicos. Desarrollo de storyboards. Creación y edición de animáticas, Manejo de música y sonidos.

HORA(S) / SEMANA(S)

Sem. 1, 2, 3.

UNIDAD N°: 2 PREPARACIÓN DE UN PERSONAJE PARA ANIMACIÓN**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante genera los controles de un personaje, a través de herramientas de configuración para que este pueda ser animado en un entorno tridimensional.

TEMARIO

Introducción al Character SetUp(Rigg). Deformaciones.

HORA(S) / SEMANA(S)

Sem. 4, 5.

UNIDAD N°: 3 ANIMACIÓN DE PERSONAJES Y CAMARAS**LOGRO**

Al finalizar la unidad el estudiante genera animaciones de forma creativa y dinámica.

TEMARIO

Los Principios de la Animación, Animación en un entorno tridimensional.

HORA(S) / SEMANA(S)

Sem. 6, 7.

UNIDAD N°: 4 ARMADO DE ESCENARIOS E ILUMINACION**LOGRO**

Al finalizar la unidad el estudiante crea escenografías, las combina con animaciones y las ilumina en un entorno tridimensional.

TEMARIO

Iluminación de Escenarios. Render por planos o cámaras. Capas de Render.

HORA(S) / SEMANA(S)

Sem. 8, 9, 10, 11, 12, 13

UNIDAD N°: 5 RENDER, EDICION, COMPOSICION y VFX**LOGRO**

Al finalizar la unidad el estudiante genera un producto audiovisual, a partir de la edición de las imágenes obtenidas del procesamiento de la animación o Render.

TEMARIO

Creación de Efectos Visuales (VFX). Composición por Capas. Edición Final del proyecto. Generación de videos.

HORA(S) / SEMANA(S)

Sem. 13, 14, 15.

VI. METODOLOGÍA

El curso es de carácter teórico y práctico, con aplicaciones realizadas en laboratorio informático. Busca fomentar la participación y experimentación de los estudiantes en clase a través de ejercicios, el uso de lluvia de ideas para conceptualizar los trabajos a desarrollar, el estudio de casos y situaciones en el mundo laboral y la solución de los problemas en forma de equipos de trabajo que lleven, en conjunto, a la construcción de un producto audiovisual.

El sistema de evaluación considera los trabajos prácticos y el proyecto final relacionado al curso.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

20% (TB1) + 30% (TB2) + 20% (TB3) + 30% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	20
TB - TRABAJO	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	30

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Sem. 5	Se promedia un trabajo grupal (animática) y uno personal (personaje)	NO
TB	TRABAJO	2	Sem. 7	Trabajo grupal (animática en 3D)	NO
TB	TRABAJO	3	Sem. 13	Avances de animacion y escenografias.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Sem. 16	Trabajo grupal (proyecto audiovisual)	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

BÁSICA

CÁCERES WATANABE, Jack Azrael (2010) Recorridos vituales 3D. Lima : UPC, Facultad de Ingeniería, Carrera de Ingeniería de Software.

(CDR/T 006.693 CACE)

PRICE, Stephen (2008) 3D animation. [Vancouver] : Stash Media.

(DVD 659.143 STAS/T)

WELLS, Paul (2009) Fundamentos de la animación. Barcelona : Parramón.
(741.58 WELL)

RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

ALVAREZ Núria, y otros (2007) El gran libro de autodesk 3DS MAX 9 : MEDIAactive. Barcelona :
Marcombo, ediciones técnicas ; México, D. F. : Alfaomega.
(006.696S ALVA)

CHANES, Milton (2011) 3ds Max 2011. Madrid : Anaya Multimedia.
(006.696S CHAN)

MAESTRI, GeorgeParra Pérez, Águeda (2008) Modelado y animación con 3ds Max 2008. Madrid : Anaya
Multimedia.
(006.696S MAES)

MURDOCK, Kelly L. (2009) La biblia de 3ds Max 2009. Madrid : Anaya Multimedia.
(006.696S MURD)

VENDITTI, Daniel Marcelo (2011) Manual imprescindible de 3ds Max 2012. Madrid : Anaya Multimedia.
(006.696S VEND)