



Aplicaciones Gráficas y Multimedia Producción de Medios Digitales

Introducción

Estructura docente

Calendario

Evaluación

Trabajo a realizar

- ▶ Javier Lluch Crespo
 - ▶ Despacho: 1D29 Edificio DSIC 1F
 - ▶ jlluch@dsic.upv.es
 - ▶ Tutorías bajo demanda

- ▶ Conocer los aspectos principales de la producción de imagen digital desde un punto de vista práctico: modelado, animación y producción de vídeo digital
- ▶ Conocer herramientas de alto nivel para la generación de gráficos tanto en 3D como en 2D
- ▶ Utilización de una aplicación para la creación de presentaciones gráficas
- ▶ Conocer el proceso de creación de vídeos mediante sistemas asistidos por ordenador



1. Teoría:

1. Imagen, Video y Audio digital. Técnicas de compresión.

2. Seminarios:

1. Introducción a Blender
2. Modelado 3D Blender
3. Materiales, texturas e iluminación con Blender
4. Animación 3D Blender

3. Prácticas

1. Modelado de un objeto articulado y su esqueleto siguiendo un tutorial
2. Diseño y modelado de un objeto articulado y su esqueleto
3. Animación de un objeto articulado



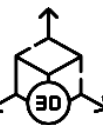
Calendario

Lunes	Contenido	Martes	Contenido	Miérc.	Contenido
27 mar	Sem: Presentación e Instalación de Blender	28 mar	Producción de vídeo	29 mar	Sem: Introducción a Blender
3 abr	Sem: Modelado con Blender (5' menos)	4 abr	Teo: Técnicas de compresión	5 abr	Sem: Materiales, texturas e iluminación con Blender
17 abr Festivo		18 abr Lunes	Sem: Animación Blender	19 abr	Pr: Modelado objeto articulado I
24 abr Festivo		25 abr	Teo: Técnicas de compresión	26 abr	Pr: Modelado objeto articulado II
1 may Festivo		2 may	Teo: Técnicas de compresión	3 may	Pr: Animación objeto articulado
8 may	Presentación trabajos				

- ▶ La evaluación de esta parte de la asignatura se realizará de la siguiente manera:
 - ▶ Se realizará una entrega de proyecto, que tendrá dos partes:
 - ▶ Modelar un objeto articulado mediante Blender
 - ▶ Animación del objeto articulado mediante Blender
 - ▶ La entrega se realizará mediante una tarea de Poliformat con fecha límite: 8 de Mayo
 - ▶ Se realizará una coevaluación en la que los alumnos presentarán sus ejercicios y serán evaluados por todos



- ▶ Trabajo #2: Modelado y Animación 3D
 - ▶ Toda la información en el boletín
 - ▶ El trabajo se divide en dos partes:
 1. Modelado de un objeto articulado
 2. Una animación que lo incluya
- ▶ En la primera práctica, se modelará un objeto articulado y su esqueleto siguiendo un tutorial
- ▶ En la segunda práctica, se modelará un objeto articulado y su esqueleto diseñado por el alumno
- ▶ En la tercera práctica, se aplicará la animación



▶ Yáñez Signes, Jesús

- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=f05287d0-ad33-11eb-a5a2-df333fd9d66d>
- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=7b1e9ac0-ad34-11eb-a5a2-df333fd9d66d>

▶ Yerle, Carlos Martin

- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=27eb2920-acf5-11eb-b23c-bb053b8d7554>
- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=d1111f10-acf4-11eb-b23c-bb053b8d7554>