

PROGRAMA DE ASIGNATURA
CURSO ACADÉMICO 2008/09

Fecha de Edición: 01/09/2008

<u>Área de Titulación:</u>	Bellas Artes
<u>Asignatura:</u>	Imagen Digital
<u>Curso:</u>	Segundo Ciclo
<u>Duración (Anual/Cuatrimstral):</u>	Cuatrimstral
<u>Carácter:</u>	Optativa
<u>Créditos:</u>	6
<u>Profesor:</u>	Daniel Zapatero Guillén

1. OBJETIVOS GENERALES DEL PROGRAMA

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- *Aprender a manejar una herramienta tan sofisticada como es 3d Studio max 9.*
- *Entender que los programas 3d son el la actualidad y el futuro de todas aquellas disciplinas relacionadas con la imagen y la animación.*
- *Poder realizar nuestros propios proyectos tridimensionales.*
- *Ser conocedores de todas las posibilidades que nos ofrecen los programas 3d.*
- *Aprender a utilizar los programas 3d como recurso en nuestra propia producción artística.*
- *Conocer el uso y funcionamiento de todos aquellos periféricos relacionados con la imagen tridimensional: escáner 3d, modeladoras 3d, etc.*
- *Entender que actualmente en muchos de los proyectos artísticos se utilizan presentaciones tridimensionales como método más profesional y real de exposición.*
- *Conocer cómo los artistas utilizan actualmente los programas 3d en su producción artística.*
- *Introducir al alumno en una tecnología que marcará el futuro de todo lo relacionado con la imagen: la realidad virtual.*
- *Aprender a generar espacios virtuales 3d.*
- *Aprender a utilizar la web como medio de difusión de nuestros contenidos virtuales 3d.*

2. TEMARIO:

El temario se dividirá en dos partes que posteriormente expondré. El orden podrá ser modificado al igual que el contenido atendiendo a diversas razones. Ya sea por:

- Decisión del docente
- Peticiones o sugerencias del alumno
- Adecuación al ritmo de la clase y alumnos.

La principal herramienta a usar durante el curso será el 3d Studio max 9 (Software de animación 3d). Se tratará el mundo de la tecnología 3d en profundidad y para ello contaremos con este programa.

La asignatura se dividirá en dos partes:

- 1º 3d Studio max 9
 - Modelado
 - NURBS
 - Mallas

- Splines
- Correctores
- Conocer otros programas adicionales.
- **Animación**
 - Animación simple
 - Efectos especiales
 - Reactores
 - Dinámica
 - Animación avanzada
- 2º Realidad Virtual
 - Creación de mundos virtuales 3d.
 - Animación de estos mundos.
 - Interactuación con el mundo virtual 3d.

3. DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

La asignatura se desarrollará atendiendo al ritmo de aprendizaje de la clase. Siempre siendo conscientes de las necesidades del alumno ya que esta asignatura tiene muy en cuenta la dificultad de algunos contenidos.

Además de ofrecer al alumno los conocimientos necesarios sobre el tema del que trata la asignatura se le abrirá un mundo de posibilidades que el mercado laboral le ofrece actualmente sobre nuevas tecnologías. La asignatura será eminentemente práctica, aunque cabrá espacio para una pequeña parte de teoría. Para conseguir nuestros objetivos usaremos el software 3d Studio Max 9. Tanto para generar nuestras animaciones o modelos como para crear nuestros mundos virtuales interactivos. Si bien, se atenderá a diversos aspectos relacionados con la tecnología 3d como equipos periféricos, manuales, etc.

Requisitos:

- *Conocimientos de informática nivel básico.*
- *Tener acceso a ordenador*

4. FORMA DE EVALUACIÓN

En cuanto a la forma de evaluación se tendrán en cuenta positivamente varias cuestiones:

- a. Asistencia a clase
- b. Interés en el aprendizaje y trabajo
- c. Adquisición de conocimientos

Durante el curso se realizarán varias prácticas. La no realización de alguna de ellas conllevará el suspenso de la asignatura. Si bien será el final el que acaparará el grueso de la nota.

Tanto en los trabajos como en los ejercicios se deberá reflejar lo explicado en clase, siempre dejando el margen de libertad correspondiente que como artistas debemos poseer.

Para las personas que hayan entregado todos los trabajos y estén aptos se tendrán en cuenta los otros aspectos mencionados al comienzo para subir nota.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura deberán realizar un examen final teórico y otro práctico.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ASCOTT, ROY (2000) *Art, Technology, Consciousness*. Ed. Intellect Books
- BOUSQUET, M., McCARTHY, M. (2006). *Animación con 3ds Max*. Madrid, Anaya Multimedia.
- CARRILLO, J. (2004) *Arte en la red*. Madrid, ed. Cátedra
- LLEO, J. A. (1997) *El arte en las redes: libros para siempre*. Madrid, Sociedad General de Autores de España, ed. Anaya Multimedia
- MAESTRI, G. (1997). *Creación digital de personajes animados*. Madrid, Editorial Anaya Multimedia.

MESO AYERDI, K. (1997) *Arte en Internet*. Madrid, ed. Anaya
MURDOCK, K. (2005). *La Biblia de 3ds max 6*. Madrid, Editorial Anaya Multimedia.
PAUL, C. (2003) *Digital art*. London, ed. Thames & Hudson
PESCADOR, D. (2007). *3ds Max 9*. Madrid, ed. Anaya Multimedia
RHEINGOLD, H. (1994). *Realidad Virtual: Los mundos artificiales generados por ordenador que modificaran nuestras vidas*. Barcelona, Editorial Gedisa, S.A.

WEBGRAFÍA

FOROS

<http://www.3dpoder.com/foro3dpoder/archive/index.php/>
<http://www.arquonauta.com/foros/printthread.php?t=2837>
<http://www.lawebdelprogramador.com/news/index.php>
<http://p205.ezboard.com/fforoscursosenlineafrm17>
<http://www.3dpro.com.ar/>
<http://www.forovecindadgrafica.com/forumdisplay.php?f=25>
<http://www.raph.com/3dartists/forums/>
<http://www.robayostudios.com/foro/viewforum.php?f=14&sid=7bbe462364790a2e8933119c32c0d0ee>
<http://www.3dyanimacion.com/foros/categories.cfm?NoCookie=Yes&catid=7>
<http://www.forsdelweb.com/forumdisplay.php?f=63&daysprune=30&order=desc&sort=lastpost>

PÁGINAS DE 3D

<http://www.3dlinks.com/Rating.cfm?linkid=4139>
<http://raph.com/3dartists/>
<http://www.3dlinks.com/#>
http://infinitee-designs.com/3DSMax_sites.htm

MODELOS 3D

http://www.outdoorwaterparks.com/index.php?option=com_wrapper&Itemid=38
<http://www.3dtotal.com/>
<http://www.e-interiors.net/default.php>
http://www.3-d-models.com/3d-model_site.htm
<http://www.varian.net/dreamview/dreammodels/index.html>
<http://www.soloarquitectura.com/favoritos/modelos3d.html>

TRABAJOS DE ARTISTAS 3D

<http://www.raph.com/3dartists/>
http://www.gfxartist.com/community/member_galleries
<http://scifi3d.theforce.net/>

OTROS ENLACES RECOMENDADOS

<http://www.3dlinks.com/shop/products.cfm?id=9>
<http://www.innertraveler.com/publicgallery/index.php>
<http://www.nextlimit.com/>