

Plan 296 Ing. Tec. en Diseño Ind.

Asignatura 44361 TECNOLOGIAS MULTIMEDIA

Grupo 1

Presentación

6 (1,5T + 4,5P)

Programa Básico

Conceptos generales y dispositivos multimedia. Animación y Animación 3D. Herramientas de Autor.

Objetivos

- Introducir al alumno en el área tecnológica de la creación de material multimedia.
- Mostrar la tecnología actual sobre animación por ordenador.
- Enseñar a manejar una herramienta de autor.
- Enseñar a manejar diversos dispositivos multimedia.
- Introducir al alumno en la edición de vídeo

Programa de Teoría

BLOQUE I: ANIMACIÓN

- Tema 1: Técnicas de animación
- Tema 2: Producción de animación

BLOQUE II: CONCEPTOS GENERALES DE MULTIMEDIA

- Tema 1: Conceptos generales
- Tema 2: El guion multimedia
- Tema 3: Producción multimedia

BLOQUE III: DISPOSITIVOS MULTIMEDIA:

- Tema 1: Fotografía digital
- Tema 2: Vídeo y digitalización
- Tema 3: Edición de vídeo

BLOQUE IV: HERRAMIENTA DE AUTOR

- Tema 1: Principios básicos
- Tema 2: El reparto
- Tema 3: Los actores y la escena
- Tema 4: Animación
- Tema 5: Comportamiento y película interactiva
- Tema 6: Distribución de películas

BLOQUE V: ANIMACIÓN 3D

- Tema 1: Conceptos Básicos
- Tema 2: Construcción de Jerarquías
- Tema 3: Cinemática Inversa
- Tema 4: Uso del Track View
- Tema 5: Controladores
- Tema 6: Simulaciones dinámicas
- Tema 7: Atmósferas y entornos

Programa Práctico

Los alumnos harán un CD multimedia donde proyecten los conocimientos adquiridos en la teoría.

Evaluación

La evaluación se hará en función de la calidad del CD-ROM final. Se valorarán los siguientes aspectos: 1. Aspectos estéticos: el producto final ha de ser atractivo para hipotéticos clientes. 2. Aspectos técnicos: el producto ha de estar bien implementado. El profesor evaluará este aspecto 3. Coordinación del grupo.

Bibliografía

- * El guión multimedia: Guillem Bou Bouzá. ANAYA MULTIMEDIA Edición 2003
- * Producción de vídeo digital para multimedia. Manuel Rummel. PARANINFO 1997
- * Macromedia DIRECTOR 7 Using Director Ed macromedia 1998
- * Videoedición Digital. F. Javier Rodríguez Menéndez. PARANINFO 1997
- * Multimedia e Internet. Daniel Insa Ghisaura. PARANINFO 1997
- * The animation book. Kit Laybourne. Three Rivers Press. 1998
- * 3D Studio Max R2. Tutoriales Kinetix.