

Plan 296 Ing. Tec. en Diseí±o Ind.

Asignatura 44361 TECNOLOGIAS MULTIMEDIA

Grupo 1

Presentación

6.0 (1,5T + 4,5P)

Programa Básico

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

Objetivos

- Comprender los fundamentos del diseño de aplicaciones multimedia.
- Manejar una herramienta de autor.
- Conocer diversos programas de diseño multimedia.

Programa de Teoría

ANIMACIÓN

Tema 1: Técnicas de animación: Fundamentos de animación, Animación asistida por ordenador (vs) animación generada por ordenador, Técnicas de generación de animación, Modelos de animación

CONCEPTOS GENERALES DE MULTIMEDIA

Tema 1: Conceptos generales

Tema 2: El guion multimedia

Tema 3: Producción multimedia

HERRAMIENTA DE AUTOR

Tema 1: Principios básicos

Tema 2: El reparto o biblioteca

Tema 3: Los actores y la escena

Tema 4: Línea de tiempos y animación

Tema 5: Comportamiento y película interactiva

Tema 6: El canal de audio

Tema 7: Distribución de películas

ANIMACIÓN 3D

Tema 1: Animación y Morfismos básicos

Tema 2: Animación con curvas y controladores

Tema 3: Jerarquía y cinemática directa

Tema 4: Cinemática inversa

Tema 5: Dinámica

Tema 6: 3D y herramientas de autor

EDICION DE VIDEO

Tema 1: Conceptos fundamentales: biblioteca, canales y cortes

Tema 2: Cortinas y transiciones

Tema 3: Exportación

Programa Práctico

Se trabajará con los siguientes programas:

1.- 3D Studio para los temas de animación 3D.

2.- Flash CS para los temas de herramientas de autor.

3.- Director para los temas de herramientas de autor y 3D.

4.- Premiere para los temas de edición de vídeo.

Evaluación

El producto o productos finales entregados por los alumnos será evaluado para determinar la calificación final.

Bibliografía
