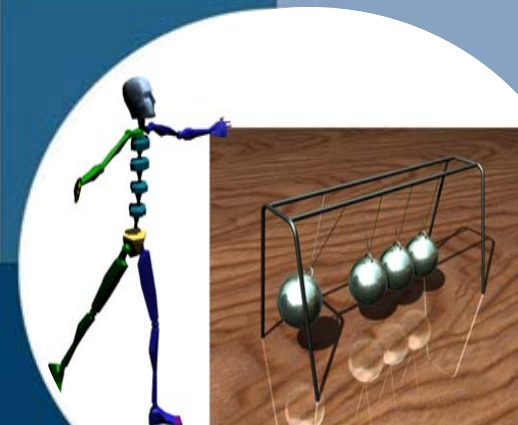




MODELADO Y ANIMACIÓN 3D



CONVENIO JCYL - USAL



Zamora
2007
2008

JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Existen muchas áreas de interés relacionadas con los gráficos y la informática. Una de ellas es la que se dirige a la creación de entornos tridimensionales, en la que se obtienen desde gráficos 3D hasta animaciones y efectos especiales.

Los gráficos 3D y la animación son un componente muy importante en aplicaciones de negocio, investigación, docencia y entretenimiento, tanto en tiempo real como para la obtención de imágenes fotorrealistas.

Dentro del campo de la docencia las aplicaciones son múltiples facilitando la comprensión en temas en los que la visión espacial tridimensional es fundamental y el alumno puede tener problemas.

3D Studio MAX es el programa de diseño y animación 3D más popular del mercado, tanto en uso como en bibliografía y por ello es el empleado en este curso. No obstante, los conceptos que se ven son comunes a otros programas del mismo tipo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, este curso pretende que las técnicas de gráficos 3D sean conocidas por el profesorado, para su posterior transmisión a los alumnos, acercando de esta forma, la realidad tecnológica a la escuela.

OBJETIVOS DEL CURSO

1. Conocer los conceptos básicos de informática gráfica y teoría de color.
2. Aprender técnicas básicas de modelado y animación de gráficos tridimensionales.
3. Aplicar en el 3D Studio Max las principales herramientas de modelado, iluminación, animación y render.
4. Estudiar el procedimiento de trabajo en la creación de una escena.
5. Realizar una escena animada como trabajo práctico.

CONTENIDOS

1. Conceptos básicos de gráficos 3D.
2. Técnicas de Modelado y creación de materiales.
3. Luces y modelos de iluminación.
4. Visualización, cámaras y Render.
5. Técnicas de animación y control del tiempo.
6. Efectos especiales y sistemas de partículas.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

El material se entregará en soporte informático.

Desarrollo de los temas propuestos por parte de los ponentes

Parte teórica con explicación de órdenes y métodos de trabajo.

Parte práctica tutorizadas por el profesor o mediante guiones.

Trabajo práctico. A realizar por los profesores asistentes sobre un tema propuesto que computará para obtener la certificación correspondiente.

PONENTES

Manuel Pablo Rubio Cavero
Profesor de la Universidad Salamanca

TEMPORALIZACIÓN Y HORARIO

Duración: 30 horas. 3 créditos.

Fechas: 7, 8, 9, 10, 14, 15, 16 y 17 abril de 2008.

Hora: 17,30 h a 20,30 h

DESTINATARIOS

Profesorado en activo de Tecnología, Educación Plástica, FP y Física y Química del ámbito de actuación de la **Universidad de Salamanca**
Resto del profesorado del ámbito USAL

Nº DE PLAZAS

20

CRITERIOS DE SELECCIÓN

1. Profesores de Tecnología, Educación Plástica, FP y Física y Química.
2. Resto del profesorado.
3. Si el número de solicitudes sobrepasara al de plazas ofertadas, se realizará sorteo público en el CFIE de Zamora el día 4 de abril a las 12 horas.

LUGAR DE REALIZACIÓN

Campus Viriato. Aulas de Informática nº 3.

INSCRIPCIÓN

Cumplimentando y enviando el boletín de inscripción a través de la página web del CFIE: <http://centros5.pntic.mec.es/zamora>.

Rellenando y entregando el boletín en la secretaría del CFIE de Zamora.

Plazo: Desde el día 10 de marzo hasta el 4 de abril de 2008

La lista de admitidos será expuesta en la página web y en el tablón de anuncios del CFIE de Zamora el día 4 de abril de 2008.

CERTIFICACIONES

Para obtener el certificado correspondiente se tendrá en cuenta la participación de las sesiones programadas. En cualquier caso las faltas de asistencia, independientemente de la causa, no podrán superar el 15% (OM 26 de noviembre de 1992)

ASESOR RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD

Tecnología y F P.