



ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaria de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Representación Fotorrealista y Animación” (1160038) del curso académico “2004-2005”, de los estudios de “Ingeniero Técnico en Diseño Industrial (Plan 2001)”.

Regina M^a Nicaise Fito

Gestora de Centro

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0.
Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <https://pfirma.us.es/verifirma>

FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	1/6

PROGRAMA-TEMARIO DE EXAMEN

Asignatura: REPRESENTACIÓN FOTORREALISTA Y ANIMACION

Titulación: INGENIERO TÉCNICO EN DISEÑO INDUSTRIAL

Ubicación: 3^{er} Curso, 2º Cuatrimestre

Créditos totales: 7'5

Distribución:

- *Créditos teóricos. 1'5*
- *Créditos prácticos. 6*

Considerando una duración total del curso de 30 semanas, obtenemos:

- *Horas teóricas : 15 horas a razón de 1 horas semanales.*
- *Horas prácticas: 60 horas a razón de 4 horas semanales.*

1.- OBJETIVOS

Los contenidos que se incluyen en esta asignatura tienen por objeto que el alumno adquiera experiencia en la creación de formas diversas y las transformaciones de la imagen con los efectos luminosos, para lo cual deberá conocer previamente las bases fundamentales para la elección de escenas y factores que afectan a los resultados de la iluminación. Igualmente deberán adquirir los conocimientos necesarios sobre las tecnologías actuales aplicadas al fotorrealismo y la animación.

2.- CONTENIDOS TEÓRICOS

Distribuidos en dos Bloques: **Bloque I: Fotorrealismo y Bloque II: Animación**

BLOQUE I: FOTORREALISMO

TEMA 1.- INTRODUCCIÓN.

- Introducción al fotorrealismo.
- Elementos de la escena
- Generación de escenas

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	2/6

TEMA 2.- ACTORES y FONDO

- Creación del modelo. Modelo geométrico. Modelo libre.
- Combinaciones de modelos.
- Manipulación de los modelos : escalado, rotados, desplazados.
- Composición de imágenes. Capas. Trazados vectoriales. Fondo de la escena

TEMA 3.- LA LUZ

- Transformación de la imagen con la iluminación. Alteración de los valores ópticos. Valores cromáticos.
- Tipos de luces: ambiente, direccional, dirigida y puntual. Métodos de iluminación.
- Filtros. Tipos de filtros.
- Sombra. Sombras de la luz. Brillo de las sombras.

TEMA 4.- LA CÁMARA

- La cámara.
- Cámara del sistema. Cámara propia.
- Tipos de cámaras.
- Nº de cámaras.
- Enfoque.
- Abertura.
- Distancia focal .
- Campo focal.
- Control de la cámara: Rodaje, perspectiva, trávelin, encuadre, órbita, plano de recorte.

TEMA 5.- FOTORREALISMO

- Render. Tipos
- Textura. Mapeado de textura. Técnicas comunes de mapeado.
- Fotografía digital.
- Imagen y cámara digital
- Digitalización de imágenes
- Manipulación y retoque.
- Integración de modelos e imágenes

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	3/6

BLOQUE II: ANIMACIÓN

TEMA 6.- FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN

- Evolución histórica de la animación.
- El guión. Guión literario .Guión técnico.
- Actores de la animación: modelos, recursos multimédias, gráficos, texto, sonido, videos, animaciones.
- Fondos.
- Tiempo en la animación.
- Velocidad de reproducción: Estándares, Personalizada.
- Cambio de las opciones de reproducción.
- Controladores de la animación. Tipos de controladores.

TEMA 7.- TÉCNICAS AVANZADAS DE ANIMACIÓN

- Técnicas avanzadas de animación.
- Trayectorias.
- Punto de anclaje.
- Cinemática directa e inversa.
- Cadena cinemática. Enlaces.
- Estructuras cinemáticas.
- Técnicas especiales de animación.
- Propiedades dinámicas de los objetos.
- Configuración y resolución de las animaciones dinámicas.
- Postproducción.
- Efectos especiales.

TEMA 8.- INTEGRACIÓN CON TÉCNICAS MULTIMEDIA.

- Técnicas multimedias
- El sonido
- Elementos en la producción multimedia

3.- PRACTICAS

Consistirán en la aplicación de los contenidos teóricos a Proyectos concretos mediante el uso de Programas informáticos adecuados a los contenidos teóricos impartidos, entre ellos 3D Studio Max, Corel Photopaint, Adobe Photoshop, Macromedia Director, Adobe Premiere, ...

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	4/6

4.- BIBLIOGRAFÍA

3D Studio MAX 4. Edición especial

Prentice Hall / 2002

3D Studio MAX: manual práctico

Edit. Ra-Ma – 2000

3D Studio MAX. Animación

Prentice Hall / 2002

PHOTOSHOP 7

Anaya Multimedia, 2003

PHOTOSHOP 7.ACTUALIZACIÓN

Anaya Multimedia, 2003

SEYMOUR COHEN, LUANNE , WENDLING,TANYA Técnicas de Diseño

Anaya Multimedia, Madrid 1998

SEYMOUR COHEN, LUANNE ,BROWN,RUSSELL, WENDLING,TANYA Técnicas para el tratamiento de Imágenes.

Anaya Multimedia, Madrid 1998

MOK , CLEMENT , El diseño en el mundo de la empresa

Anaya Multimedia, Madrid 1998

ASHFORD, JANET , ODAN,JOHN Diseño Grafico en 3D

Anaya Multimedia, Madrid 1999

BIRN ,JEREMY .Técnicas de iluminación y render

Anaya Multimedia, Madrid 2001

ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA IBM

Multimedia Ediciones, Barcelona 2000

5.- METODOLOGÍA

El programa se desarrollará mediante clases magistrales y clases teórico prácticas en aulas de informática ó laboratorio de montaje.

En las clases magistrales se utilizarán además de los medios tradicionales, todos aquellos medios de proyección directa ó mediante ordenador que se considere necesario para una mejor exposición y comprensión del alumno.

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	5/6

6.- EVALUACIÓN

El rendimiento académico del alumno se determinará mediante **Pruebas de Evaluación**, a realizar en la fecha previamente indicada por la Subdirección de Ordenación Académica del Centro.

Cada prueba se puntuará de 0 a 10 puntos. La obtención de 5 puntos supondrá la superación de la prueba , y por tanto, el aprobado de la misma.

La calificación de **APROBADO** se obtendrá mediante la superación de las pruebas que se establezcan ,que consistirán en lo siguiente:

1. Examen de valoración del nivel de conocimiento del alumno de los contenidos teóricos.
2. Examen práctico de valoración del nivel de conocimiento adquirido por el alumno, para lo que realizará un trabajo específico con el uso de los medios tecnológicos disponibles para la asignatura.
3. Valoración positiva de las PRACTICAS PROPUESTAS en las diferentes fases del curso.

La obtención de **APROBADO** en cada una de las pruebas indicadas anteriormente, supondrá el **APROBADO DE LA ASIGNATURA** .

Código:PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	22/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM815WPTZTTHfr8j8qEL+n5FEv0	PÁGINA	6/6