

## TALLER DIGITAL II : ANIMACIÓN Y PROYECTO AUDIOVISUAL

### I. Datos Informativos:

Curso	: Taller Digital II : Animación y Proyecto Audiovisual
Código	: 3054067
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2019- 0
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Taller Digital I : Ilustración Digital
Docente	: Pablo Garibay

### II. Sumilla:

Este curso de formación profesional tiene como objetivo el obtener los conocimientos necesarios para la realización de un proyecto audiovisual utilizando el diseño y la animación 3D para generar comunicación visual de alto impacto. El alumno aprenderá el manejo de herramientas de animación 3D combinadas con el manejo y edición de video digital y su integración con el audio para comunicar un mensaje. Se comprenderán los diversos lenguajes y formatos de comunicación audiovisual, como las cortinas, presentación de los créditos, comerciales, cortos, etc.

El contenido a tratar está referido al lenguaje audiovisual, el guión, la idea, el storyline, el argumento y la sinopsis, procesos productivos, presupuestos y costos. Principios, conceptos y técnicas de la animación Bidimensional y Tridimensional. Manejar los conceptos, fundamentos y principios de la cinética y la gráfica en movimiento para su aplicación en proyectos gráficos: Diseño y creación de objetos 2D y 3D y darles vida a través de la Animación Digital y su aplicación en proyectos gráficos. Modelar logotipos y animarlos para presentaciones de diferente tipo. La postproducción: edición y montaje. Uso de software de edición digital y postproducción y manejo de equipos especializados para el desarrollo, producción, realización, edición y postproducción de proyectos audiovisuales.

### III. Competencias

#### ▪ General:

Diseña, discrimina y aplica proyectos audiovisuales, con base en la animación y el diseño para su aplicación a soportes visuales.

#### ▪ Del pro.seso

Manejo del pro.seso

Genera múltiples soluciones originales desde diferentes puntos de vista valorando el Pro.seso para el desarrollo de sus proyectos.

Pensamiento crítico

Valida las ideas y acciones tanto propias como ajenas, asociando y discriminando información para fundamentar sus proyectos con coherencia.

#### ▪ Específicas:

Comprende, opera y proyecta el concepto en una idea audiovisual que contiene un guion, storyboard de base, en un tiempo y espacio comunicando la personalidad de la marca anunciante.

- **Actitudes: transversales a desarrollar**

- Compromiso
- Respeto
- Trabajo en equipo

#### IV. **Contenidos:**

##### **1ª Semana**

- Presentación del contenido del curso
- El boceto, el guión y el storyboard como complemento del brief.
- Introducción al programa 3D.
- Procesos de proyectos 3D.
- Geometrías básicas.

Conceptualización en el espacio 3D.

- Trabajo en equipo para generar soluciones (p@o-seso).
- Integración Illustrator – 3ds max

##### **2ª Semana - Evaluación Continua 1**

- Proyecto 1: Representación de producto en espacio 3D.
- Investigación y documentación del proyecto (Presentación del brief y bocetos).
- Presentación de bocetos digitales.

Introducción al uso de la iluminación y cámaras.

- Creación de un estudio virtual (luces).
- Modelado de logotipo y elementos complementarios.
- Uso de materiales/texturas.

##### **3ª Semana**

- Render (formatos de salida para imágenes).
- Post-producción parte 1 (Adobe Photoshop).
- Post-producción parte 2 (Adobe Photoshop).

##### **4ª Semana - Examen Parcial**

- Proyecto 2: Representación de producto en animación 3D.
- Elaboración del guión y storyboard.
- Técnicas de animación.
- Animación en fotogramas.

##### **5ª Semana**

- Investigación y documentación del proyecto 2 (Presentación del brief, guión, bocetos y storyboard).
- Animación de objetos.
- Animación de cámaras e iluminación.

##### **6ª Semana**

- Render (formatos de salida para video).
- Post-producción (con Adobe Photoshop).
- Creación de video.

##### **7ª Semana - Evaluación Continua 2**

- Impresión de storyboard, secuencia de tomas principales y entrega de animaciones.

##### **8ª Semana - Examen Final**

## V. Metodología.

La metodología utilizada en el dictado del curso es teórico-práctica. En la teoría se verán temas relacionados con el medio digital, poniendo énfasis en los aspectos comunicacionales del manejo del 3D tanto en modelado de objetos como de escenarios para su posterior aplicación animada. En la práctica, los alumnos deberán realizar ejercicios y proyectos que les permitan obtener las competencias necesarias en el manejo del espacio y tiempo de una pauta publicitaria.

## VI. Evaluación:

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 2 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

## VII. Material Didáctico:

- Mac-PC, Word, Power Point, Acrobat Reader
- Reproductor de DVD
- Conexión a Internet
- Archivo de video
- Biblioteca

## VIII. Bibliografía:

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	006.696/W36/2005	Webster, C.(2005). <i>Técnicas de animación</i> . Madrid: Anaya Multimedia.
2	006.696/A66/2	Chong, A.(2010). <i>Animación digital</i> . Barcelona: Blume.
3	006.696/S37	Wells, P.; Quinn, J.; Mills, L. (2010). <i>Dibujo para animación</i> . Barcelona: Blume.
4	006.696/C22	Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Barcelona: Parramón.
5	006.6/R74/2015	Rodríguez, D. (2015). <i>3ds Fundamentos</i> . Lima: Macro.
6	006.6/R74M/2015	Rodríguez, D. (2015). <i>3ds Advanced</i> . Lima: Macro.
7	006.6/B62/2013	Boardman, T. (2013). <i>3ds Max 2013: Modelado, texturas, rig,</i>

		<i>animación y render</i> . Madrid: Anaya Multimedia.
--	--	---

### **Fuentes Complementarias**

Simon, M. (2006). *Storyboards, Motion in Art*. Londres: Focal Press.

Gauthier, J. (2006). *Diseño Animado Interactivo en 3d*. Madrid: Anaya Multimedia.

Farre Conrad, M.(2006). *Técnicas de Comunicación para la Animación*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Derakhshani, D.; Derakhshani, R. L. (2011). *Autodesk 3ds Max 2012 Essentials*. New York: John Wiley & Sons Inc.