

EDCOM

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia: Modelado y Animación 3D
PROYECTO FINAL
2016 – 2017, 2S

OPCION A - ANIMACIÓN DE PERSONAJE

- **OBJETIVO:**
 - Animar PERSONAJES, usando como base el personaje elaborado, de tal manera que cante y baile al son de una canción.

- **FECHA DE ENTREGA DIGITAL:** 20 de febrero de 2017, hasta las 09:00
- **FECHA DE PRESENTACION:** 24 de febrero de 2017, a las 10:00

- **PROCEDIMIENTO GENERAL:**
 1. INSUMO: PERSONAJE elaborado en proyecto anterior
 2. Animar el PERSONAJE para que baile y cante una canción de mínimo de 30 segundos
 3. Animar la CAMARA para que acompañe al personaje, acercando y alejando la cámara de acuerdo al momento de la canción
 4. Modelar, texturizar e iluminar un escenario para la presentación del personaje
 5. La entrega será en un archivo empaquetado a través del Sidweb

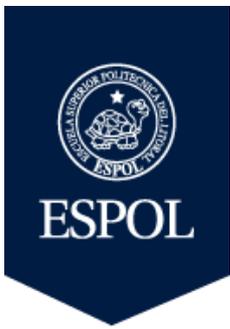
- **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

| | |
|--|-----------|
| Personaje completo | 05 puntos |
| Animación personaje | 25 puntos |
| Animación Cámara acompañando personaje | 05 puntos |
| Modelado ambientación y luces | 10 puntos |

NOTA: La calificación máxima es 40, si aciertas los 45 puntos, se redondea a 40

- **ENTREGABLES:**
 - Archivo empaquetado en el Sidweb que incluya:
 - Personaje modelado, texturizado, etc.
 - Escenario ambientado con texturas, luces, etc.
 - Video de mínimo 30 segundos con la animación del personaje cantando y bailando dentro del escenario
 - Archivo Blender con la escena completa

- **REFERENCIAS**
 - Ciclo de caminar: <https://www.youtube.com/watch?v=eKZlpeiOch0>
 - Ejemplo de personaje caminando: <https://www.youtube.com/watch?v=JNZNWzMjGwY>
 - Cámara sigue al personaje: <https://www.youtube.com/watch?v=6ns8wQ0l9AI>
 - Ciclo de andar: <http://educa3donline.com/ciclo-caminando/>
 - Referencias de andar y correr: http://lukehughesdesign.blogspot.com/p/drawing-for-animation-2-knb122_23.html
 - Tracking de Cámara: <https://www.youtube.com/watch?v=nl4vAAsFcww>
 - Tracking de cámara: <https://www.youtube.com/watch?v=PpEIT8cTK-k>
 - Tracking de cámara: <https://www.youtube.com/watch?v=NCrNHA78fvg>



EDCOM

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia: Modelado y Animación 3D
PROYECTO FINAL
2016 – 2017, 2S

OPCIÓN B - COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA CON BLENDER

- **OBJETIVO:**
 - Elaborar escenas fotorealistas¹ usando como base el EDIFICIO modelado, en la cual se resaltará composición de la imagen, luces de ambiente, y trabajo de desenfoque de cámara.
- **FECHA DE ENTREGA DIGITAL:** 20 de febrero de 2017, hasta las 09:00
- **FECHA DE PRESENTACION:** 24 de febrero de 2017, a las 10:00
- **PROCEDIMIENTO GENERAL:**
 - INSUMO: Edificio de ESPOL modelado en grupo.
 - Mejorar TEXTURAS de las secciones a renderizar
 - ILUMINAR escenario de acuerdo al render a elaborar
 - CÁMARA, trabajo enfoque y desenfoque de cámara
 - Resolución de imágenes: mínimo de 3200 x 2400 px
 - Número mínimo de imágenes renderizadas: 20 unidades
 - La entrega será en un archivo empaquetado a través del Sidweb
- **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**
 - Mejora en Texturas 5 puntos
 - Iluminación y ambientación áreas 0.5 c/u 10 puntos
 - Render de escenas 1,5 c/u 30 puntos

NOTA: La calificación máxima es 40, si aciertas los 45 puntos, se redondea a 40

- **ENTREGABLES:**
 - Archivo empaquetado que incluya:
 - Archivo Blender con las escenas
 - 20 Render de diferentes escenas del edificio en diferentes ángulos
- **REFERENCIAS:**
 - <http://www.leandroruiz.com/galeriacg/cg.html>
 - <http://mangosta-infografia3d.blogspot.com/p/arquitectura-3d.html>
 - <https://es.pinterest.com/pin/298152437808747103/>
 - <https://www.behance.net/gallery/34386835/Like-a-Storybook>
 - <http://jm00092.freehostia.com/blender/galerias.php>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=oJwNmEJGkbM>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=FqplXL9M-DI>

¹ El fotorealismo es la cualidad de una imagen generada por computadora que trata de imitar las imágenes generadas por cámaras fotográficas, que simulan los efectos/defectos que la luz (halos, destellos), las sombras (coloreado de sombras, difusión), las texturas (asperza, brillo, reflejos, refracción) y la radiosidad (coloreado de la luz ambiente).