

EXPRESSIÓ PRODUCTE I ENTORN III (G3P38)

Tipus: Optativa

Crèdits: 3

Curs: Tercer

Àrea: Expressió i representació

Trimestre: 3r

Descripció

L'assignatura s'entén com a continuació del que s'ha desenvolupat a Expressió Producte i Entorn II. L'índex de complexitat en els projectes augmenta a mesura que s'avança en el trimestre. La principal proposta és utilitzar tots els recursos informàtics a l'abast dels alumnes per donar resposta a una proposta de projecte.

Aquesta assignatura és propícia per vincular l'eina informàtica en el procés de disseny des d'un vessant metodològic i no instrumental. Un dels conceptes principals és que no s'ensenya el funcionament dels programes per si mateixos, sinó a desenvolupar un projecte de disseny utilitzant els sistemes informàtics.

Objectius

- Diferenciar els passos del procés de representació en la infografia.
- Conèixer les eines i els diferents camins per modelar i renderitzar projectes en 3D.
- Saber interactuar entre fases del procés amb les diferents eines i possibilitats informàtiques.
- Elaborar feines molt pròximes a les necessitats reals.
- Mirar d'apropar l'alumne al màxim a la realitat mitjançant el renderitzat.
- Aportar als estudiants un coneixement a nivell professional d'uns programes que els permetin dominar els diferents processos de treball, com ara il·lustració, fotomuntatges, fotoacabats, retoc d'imatge, creació d'imatges renderitzades i utilització de les diferents possibilitats que els programes permeten.
- Instruir l'estudiant en l'eina per poder optimitzar el procés de creació i producció amb solucions professionals per dissenyar i presentar els projectes.
- Utilitzar el llenguatge informàtic per comunicar-se mitjançant el seu ús.
- Conèixer el vocabulari d'aquest llenguatge.
- Desenvolupar els esquemes de representació gràfica a partir de l'ús de l'ordinador.
- Demostrar el domini dels diversos estris i eines que el programa ofereix.
- Utilitzar la tecnologia com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Interrelacionar uns programes amb d'altres per resoldre els problemes de representació tridimensional.

Continguts

Es barrejaran els continguts dels programes informàtics ja apresos: Photoshop, Rhino i 3-D Studio Max. En cada cas, i depenent del projecte a realitzar, se n'utilitzaran uns o altres.

- Intercanvis del món 2d al 3d.
- Modelat de formes complexes en 2d. NURBS.
- Modelat de formes complexes en 3d. SUPERFÍCIES NURBS.
- Traspàs de modelat a render.
- Materials i textures.
- Criteris de presentació gràfica.
- Combinació de doc. Gràfica amb tècnica.

No és un temari lineal, són diferents fases d'un cicle que s'aniran repetint cada vegada amb un nivell més elevat.

El coneixement del programa Rhino serà l'eina imprescindible per poder fer un procés global entre diferents programes (AutoCad 2d/3d + 3D Studio Max + Corel; Freehand + Flash + Photoshop + altres).

Activitats docents i d'aprenentatge

Model docent:

- explicacions teoricopràctiques
- demostracions, per part del professor, de les eines particulars del programa, amb projeccions
- correccions en grups reduïts
- atenció a consultes individuals.

Activitats d'aprenentatge:

- exercicis pràctics a classe
- treballs a realitzar a casa (*homework*)
- discussions en grup
- anàlisi i valoració d'exemples realitzats pels alumnes
- comentaris col·lectius i individuals del treball i de les proves impreses.

Recursos educatius:

Lliurament d'apunts sobre temes específics, tots els manuals dels programes i aportació de llibres i material necessari per facilitar la comprensió dels temes.

Avaluació

En tants per cent:

- 33 % exercicis acabats
- 33 % procés de treball
- 33 % document final.

Críteris:

- Assistència i participació activa a classe. Assistència mínima al 80% de les classes per ser avaluat.
- Capacitat d'utilitzar la tecnologia com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Objectius de l'exercici coberts. Comprensió del tema i de la metodologia de treball.
- Profunditat de l'estudi i del contingut intel·lectual de la investigació.
- Qualitat, quantitat i diversitat de les propostes.
- Originalitat i innovació.
- Documentació del procés de treball (apunts, esbossos, estudis, intents, exercicis complementaris, exercicis de suport, proves d'impresió, fotografies i tot el material generat durant el procés de treball des del primer fins a l'últim).
- Interès i dedicació.
- Presentació dels exercicis d'acord amb la temporització marcada pel professor.

Bibliografia

Rhinoceros Versió 3.0

McNeel, Robert & Associates. *Manual del usuario*. 1993-2002.

McNeel, Robert & Associates. *Training Manual Level 1*. 2002.

McNeel, Robert & Associates. *Training Manual Level 2*. 2002.

Curriculum and Instructor's Guide [imprès i digital].

Modeling and Mold Making for Jewelry Designers [CD, anglès].

3-D Modeling for the Marine Industry [CD, anglès].

Mc Neel R. & Associates. *Rhino ceros, manual de formación, nivel 1 y 2*. Seattle (WA): Robert Mc Neel & Associates, 2001.

Flamingo 1.0:

McNeel, Robert & Associates. *Flamingo User's Guide*. 2002.

Adobe. Photoshop CS, *Guía del Usuario*. EUA: Adobe Systems Incorporated, 2003.

Guía de novedades. Autodesk Inc., 2003. Tutoriales. Autodesk Inc., 2003.

3D Studio MAX 6 *Guía del usuario*.