
Media para videojuegos

PID_00248061

Andreu Gilaberte Redondo
Aniol Marín Atarés
Asunción Muñoz Fernández

Material docente de la UOC



Andreu Gilaberte Redondo

Andreu Gilaberte Redondo, Grado en Multimedia por la Universitat Oberta de Catalunya. Profesor colaborador UOC des del año 2009 hasta el presente en las asignaturas de Fundamentos de fotografía e imagen digital y de viajes, Mundos Virtuales – experiencia en realidad aumentada, Consultoría de los Trabajos Finales de Grau (TFG) en la especialidad de Narrativas Visuales, Animación 3D, Laboratori de Producció Digital, Laboratori Gràfics 3D, Laboratori d'edició i composició de vídeo, Autoría del módulo Historia y aplicaciones 3D de la asignatura de Gráficos 3D.

A nivel profesional, se dedica a proyectos de video, fotografía y animación para las empresas como Obera Publishing, Estrella Damm, Dandone, Diputació de Barcelona y La Vanguardia.

Aniol Marín Atarés

Aniol Marín, licenciado en biología por la Universitat Autònoma de Barcelona.

Autor y profesor colaborador UOC desde el año 2010 en las asignaturas de: Tratamiento y publicación de audio, Vídeo, Composición Digital, Laboratorio de Media.

A nivel profesional se ha dedicado entre otros a la edición de vídeo y audio. Actualmente ejerce temporalmente como profesor responsable del Grado en Multimedia de la UOC.

Asunción Muñoz Fernández

Licenciada en Bellas Artes (Universitat de Barcelona 1987-1992) y titulada en el curso superior de Técnicas de animación por ordenador (1992-1993) y en el curso de animación con Stop Motion (La academia de animación, 2014).

En 1992 empezó a colaborar como *freelance* en diferentes proyectos realizando tareas de diseño gráfico y animación para productos multimedia. Desde 1995 hasta 2012 trabajó de forma intermitente para Barcelona Multimedia realizando Animación, edición de video digital y dirección de arte para diferentes aplicaciones multimedia, en formato CD, DVD, web y apps. También ha sido profesora en la UOC en la titulación propia Graduado Multimedia.

En la actualidad sigue colaborando en la UOC como tutora del grado en Multimedia y del máster de Aplicaciones multimedia.

En 2012 fundó la editorial AucaDigital, especializada en la creación de contenidos educativos digitales para niños.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Antoni Marín Amatller (2017)

Primera edición: septiembre 2017

© Andreu Gilaberte Redondo, Aniol Marín Atarés, Asunción Muñoz Fernández

Todos los derechos reservados

© de esta edición, FUOC, 2017

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Diseño: Manel Andreu

Realización editorial: Obera UOC Publishing, SL

Depósito legal: B-20.999-2017

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Contenidos

Módulo didáctico 1

Modelado y animación en los videojuegos

Asunción Muñoz Fernández

1. El proceso de producción
2. El Modelado
3. Composición de la escena
4. El movimiento
5. Animación en 3D

Módulo didáctico 2

Procedimientos de trabajo en la edición de texturas

Andreu Gilaberte Redondo

1. Redimensionar y remuestrear
2. Capas
3. Modos de fusión

Módulo didáctico 3

Diseño sonoro en videojuegos

Aniol Marín Atarés

1. Efectos sonoros en un juego 2D
2. Diseño sonoro en entornos 3D

Módulo didáctico 4

Integración de media con Unity

Andreu Gilaberte Redondo

1. *Assets*
2. Animación externa
3. Audio
4. Animación
5. Transiciones

