



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7

Código: FDI0031

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D

Esta asignatura práctica cubrirá un programa de modelado y animación 3D a ser aplicado donde la gráfica se incluya en objetos tridimensionales, como ilustración o en la producción de animaciones digitales.

Amplia el campo de acción del diseñador al mundo de la imagen tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de los objetos y la animación digital.

3. Contenidos

01	Interfaz del software 3D.
01.01	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes (3 horas)
01.02	herramientas de modelado y herramientas de edición (1 horas)
01.03	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala (1 horas)
02	Exploración del espacio 3D.
02.01	modificadores básicos (1 horas)
03	Creación y edición de objetos.
03.01	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación. (4 horas)
04	Modelado bidimensional.
04.01	modelado con línea, creación de forma y manejo splines redibujo logotipo (8 horas)
05	Modelado tridimensional básico.
05.01	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas. (7 horas)
06	Modelado tridimensional avanzado.
06.01	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas complejas. (12 horas)
07	Renderización.
07.01	interfáz básica (3 horas)
07.02	settings de renderizado (3 horas)
08	Editor de materiales.
08.01	creacion de materiales con imagenes y settings (2 horas)
08.02	creacion de superficies reflejantes y regragtantes (2 horas)
09	Luces y cámaras.
09.01	cámara y settings (1 horas)
09.02	uso y manejo de luces (3 horas)

10	Animación
10.01	línea de tiempo y su aplicación (1 hora)
10.02	animación compuesta (2 horas)
10.03	animación de bípedos (10 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-null	-Reactivos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-null	-Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital	-Trabajos prácticos - productos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial	-Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial.	-Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-null	-Trabajos prácticos - productos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-null	-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-null	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Atajos de teclado de software 3d	Exploración del espacio 3D., interfaz del software 3D.	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (01/10/18 al 06/10/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	uso y manejo del interfaz	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., interfaz del software 3D.	APORTE 1	2.5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modelado 2D	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., interfaz del software 3D.	APORTE 2	5	Semana: 7 (29/10/18 al 03/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Animación básica 2D	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., interfaz del software 3D., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional básico.	APORTE 2	5	Semana: 8 (05/11/18 al 10/11/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Modelado 3D	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., interfaz del software 3D., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico.,	APORTE 3	10	Semana: 13 (10/12/18 al 14/12/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Renderización.			
Trabajos prácticos - productos	Mapeo y render	Animación, Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	APORTE 3	5	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo grupo	Animación, Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Impresión personaje 3D	Animación, Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de ejercicio práctico	Animación, Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Impresión del personaje 3D	Animación, Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

CLASES EXPLICATIVAS
 EJERCICIOS DE APLICACIÓN DE CONCEPTOS
 TRABAJOS PRÁCTICOS

Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACIÓN
 SÍNTESIS Y COMPRENSIÓN
 COMPOSICIÓN VISUAL
 CALIDAD Y COHERENCIA AUDITIVA
 CREATIVIDAD
 PRESENTACIÓN FINAL

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
A K Peters	CRC Press	The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation, Fourth Edition		1138081914

Web

Autor	Título	URL
Priebe, Kenneth:	No Indica	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett: 24	No Indica	http://site.ebrary.com

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Packt Publishing	ebooks Account	Blender 3D Basics: Second Edition	2014	1783984902

Web

Autor	Título	URL
Mathilde Berchon , and Bertier Luyt	La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en genera	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/reader .

Software

Autor	Título	URL	Versión
Connolly, J; Nisselle, A	3D Brain		Abril 2015

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2018**

Estado: **Aprobado**