UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7
Código: FDI0031
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico rflandivar@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

1	**Interfaz del software 3D.**
1.01.	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes (3 horas)
1.02.	herramientas de modelado y herramientas de edición (1 horas)
1.03.	Personalización del interfaz,herramientas de transformación, selección, rotación y escala (1 horas)
1.05.	modificadores básicos (1 horas)
1.07.	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación. (4 horas)
1.09.	Modelado bidimensional. modelado con línea,creación de forma y manejo splines redibujo logotipo (8 horas)
1.11.	modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas básicas. (5 horas)
1.13.	modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas complejas. (5 horas)
2	**Renderización.**
2.01.	interfáz básica (3 horas)
2.02.	settings de renderizado (3 horas)
2.04.	creacion de materiales con imagenes y settings (2 horas)
2.07.	cámara y settings (1 horas)
2.08.	uso y manejo de luces (3 horas)
3	**Animación**
3.01.	linea de tiempo y su aplicacion (1 horas)
3.02.	animacion compuesta (2 horas)
4	**Introducción a software de modelado 3d y efectos de animación complejos**
4.01.	Uso de interfáz y manejo de escena (5 horas)
4.02.	Espacio de trabajo y exploración de herramientas (2 horas)
5	**Animación**
5.01.	Controladores de movimietno (4 horas)

5.02.	Manejo de fotogramas (4 horas)
6	Render y post producción
6.01.	Proceso de renderización (3 horas)
6.02.	Postproducción (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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 laconstrucción producciones de video básicas en formato digital	-Evaluación escrita
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 laconstrucción producciones de video básicas en formato digital.	-Evaluación escrita -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 laconstrucción producciones de video básicas en formato digital.	-Evaluación escrita -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 producciónddigital 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 producciónddigital en la creación de un objeto multimedial.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Modelado de un logotipo en 3D		APORTE	5	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Modelado e impresión 3D de un personaje original		APORTE	10	Semana: 9 (05/11/19 al 09/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Integración 3D y motion graphics		APORTE	10	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Evaluación escrita	Evaluación escrita		APORTE	5	Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19)
Trabajos prácticos - productos	Examen final PRACTICO		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	EXAMEN TRABAJO		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio PRACTICO		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	EXAMEN SUPLETORIO TRABAJO		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

CLASES EXPLICATIVAS
EJERCICIOS DE APLICACIÓN DE CONCEPTOS
TRABAJOS PRÁCTICOS

Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACION
SINTESIS Y COMPRENSION
COMPOSICION VISUAL
CALIDAD Y COHERENCIA AUDITIVA
CREATIVIDAD
PRESENTACION FINAL

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
A K Peters	CRC Press	The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation, Fourth Edition		1138081914
Packt Publishing	ebooks Account	Blender 3D Basics: Second Edition	2014	1783984902
A K Peters	CRC Press	The complete guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation, Fourth Edition		1138081914
Packt Publishing	Ebooks Account	Blender 3D Basic: Second Edition	2014	1783984902

Web

Autor	Título	URL
Priebe, Kenneth:	No Indica	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett: 24	No Indica	http://site.ebrary.com
Mathilde Berchon , and	La impresión 3D: guía definitiva para	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/reader.
Priebe, Kenneth:	No indica	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett:24	No indica	http://site.ebrary.com
Mathilde Berchon	la impresión 3D: guía definitiva para makers,	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuayso/reader.

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6
Adobe	Premiere	UDA	CS6
Connolly, J; Nisselle, A	3D Brain		Abril 2015
Connolly, J. Nisselle, A	3D Brain		abril 2015

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 02/10/2019

Estado: Aprobado