UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7
Código: FDI0031
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico pcarrion@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 (2 horas)
1.02.	herramientas de modelado y herramientas de edición (2 horas)
1.03.	Personalización del interfaz,herramientas de transformación, selección, rotación y escala (2 horas)
1.05.	modificadores básicos (2 horas)
2	**Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación.**
2.01.	Modelado bidimensional. modelado con línea,creación de forma y manejo splines redibujo logotipo (9 horas)
3	**modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas básicas.**
3.01.	modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas complejas. (8 horas)
4	**Renderización.**
4.1.	interfáz básica (3 horas)
4.2.	settings de renderizado (3 horas)
4.3.	creacion de materiales con imagenes y settings (2 horas)
4.4.	cámara y settings (1 horas)
4.5.	uso y manejo de luces (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
a1. 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.	-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Atajos de Teclado		APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 2 (28/09/20 al 03/10/20)
Trabajos prácticos - productos	Dibujo 2D		APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 4 (12/10/20 al 17/10/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Dibujo 3D		APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 7 (04/11/20 al 07/11/20)
Trabajos prácticos - productos	Render, mapeo		APORTE DESEMPEÑO	4	Semana: 14 (21/12/20 al 23/12/20)
Proyectos	Construcción de personaje 3D		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Proyectos	Investigación en grupo		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Proyectos	Construcción de personaje 3D		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Proyectos	Investigación en grupo		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)

Metodología

Las clases serán explicativas, mediante charlas magistrales, exposición de material multimedia que guíe a modo de tutorias a los alumnos, adicionalmente a las clases, siempre se realizarán ejercicios de aplicación de conceptos vistos en las clases ya mencionadas

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación estarán claramente definidos en rubricas que se les entregará a los alumnos para el desarrollo de trabajos prácticos. También se emplearán otras metodologías de evaluación como pruebas con reactivos, así como trabajos de investigación y exposición de los mismos.

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

Autor	Título	URL	Versión
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: **23/09/2020**

Estado: **Aprobado**