



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

Código: FDI0017

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0013 Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

Esta asignatura enseña el manejo de modeladores digitales para la creación de objetos tridimensionales virtuales.

Son herramientas que permitirán a los estudiantes la representación de proyectos de diseño de objetos y ambientaciones de los mismos

3. Contenidos

1	INTRODUCCIÓN
1.1	Interfaz básica entorno de trabajo (1 horas)
1.1.1	Barra de menú (1 horas)
1.1.2	Barra de herramientas (0 horas)
1.1.3	Panel de comandos (1 horas)
1.1.4	Control de visores (0 horas)
1.1.5	Controles del tiempo (1 horas)
1.1.6	Barra de estado (0 horas)
1.2	Manejo del Viewport (1 horas)
1.3	Personalización del interfaz (0 horas)
1.4	Errores comunes (1 horas)
2	ANIMACIÓN
2.1	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos (4 horas)
2.2	Configuración para la animación (1 horas)
2.3	Creación de recorridos (1 horas)
3	NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ
3.1	Objetos Primitivos estándares (1 horas)
3.2	Selección, rotación y escala (2 horas)
3.3	Transformación, movimientos, clonación y simetría (1 horas)
3.4	Modificadores básicos (2 horas)
4	ATAJOS DE TECLADO
4.1	Configuración y Manejo de atajos de teclado (1 horas)
5	MODELADO BIDIMENSIONAL
5.1	Manejo de splines (2 horas)

5.2	Creación de forma y manejo splines (2 horas)
5.3	Extrusión (1 horas)
6	MODELADO TRIDIMENSIONAL
6.1	Creación de geometría (0 horas)
6.2	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) (1 horas)
6.3	Propiedades de modelado orgánico y geométrico (1 horas)
6.4	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico (4 horas)
6.5	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio (6 horas)
6.6	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado (10 horas)
7	ASIGNACIÓN DE MATERIALES
7.1	Interfaz y parámetros del editor de materiales (2 horas)
7.2	Propiedades, parámetros y asignación de materiales (2 horas)
7.3	Edición y creación de materiales en software de edición de mapa de bits (2 horas)
8	ILUMINACIÓN
8.1	Introducción a la iluminación (2 horas)
8.2	Tipos de iluminación (1 horas)
8.3	Propiedades y parámetros de iluminación (1 horas)
9	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS
9.1	Propiedades y parámetros manejo de cámaras (1 horas)
9.2	Configuración. (1 horas)
10	RENDERIZACIÓN
10.1	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (3 horas)
10.2	Configuración y settings (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ba. Comunicarse técnicamente	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Manejo de Interfaz básica entorno de trabajo, Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos		APORTE 1	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Reactivos	ATAJOS DE TECLADO		APORTE 2	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	MODELADO BIDIMENSIONAL		APORTE 2	5	Semana: 7 (24/10/16 al 29/10/16)
Resolución de ejercicios, casos y otros	MODELADO TRIDIMENSIONAL nivel de complejidad alto		APORTE 3	15	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de casos		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de casos ejercicio		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Trabajos prácticos - productos	Tabajo práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Metodología

La metodología a utilizar se basa en el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas en donde el profesor y los estudiantes comparten una retroalimentación que permite asegurar que los conocimientos brindados sean correctos de acuerdo a las necesidades y talentos de los estudiantes. Las clases se dictaran mayormente de forma práctica, partiendo desde una breve explicación del tema, para continuar con la enseñanza practica en donde el profesor guiara de forma grupal y personal la resolución de ejercicios, siempre motivando la mejora y correcta observación e interpretación de los dibujos, para que estos sean una herramienta clave e indispensable en su profesión como diseñadores

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos en clase serán concluidos dentro de las horas de clase y al igual que los deberes, deberán ser presentados en láminas A4 impresas a full color en la fecha exacta dada por el profesor, estos serán calificados según la rubrica

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALAN PIPES	Gustavo Gili	EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL	1990	9788425214165
MAGNUS, GUNTER HUGO.	Gustavo Gili	MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES	2001	9788425211157
DICK POWELL	Blume	TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN	1993	9788487553325
FERNANDO JULIÁN	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES INDUSTRIALES	2007	9788434227989

Web

Autor	Título	URL
Saura Pérez, María	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Piedmont-Palladino,	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Sketchbook	UDA	2011

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**