



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos

**Materia:** COMPUTACIÓN 4 OBJETOS  
**Código:** FDI0021  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2019 a Julio-2019  
**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN  
**Correo electrónico:** rflandivar@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: FDI0017 Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

**Nivel:** 4

**Distribución de horas.**

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Este nivel la asignatura abarca la representación, simulación y prueba de los elementos constructivos/tecnológico/productivos de los proyectos de diseño. (AUTO CAD + 3D MAX NIVEL DE MANIPULACIÓN)  
 Proporciona al estudiante herramientas para resolver desde la computación lineamientos tecnológico/productivos de los objetos diseñados.

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

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

01.	INTRODUCCIÓN
01.01.	Interfaz básica entorno de trabajo (1 horas)
01.01.01.	Barra de menú (0 horas)
01.01.02.	Barra de herramientas (0 horas)
01.01.03.	Panel de comandos (0 horas)
01.01.04.	Control de visores (0 horas)
01.01.05.	Controles del tiempo (0 horas)
01.01.06.	Barra de estado (0 horas)
01.02.	Manejo del Viewport (1 horas)
01.03.	Personalización del interfaz (0 horas)

01.04.	Errores comunes (1 horas)
<b>02.</b>	<b>NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ</b>
02.01.	Objetos Primitivos estándares (1 horas)
02.02.	Selección, rotación y escala (0 horas)
02.03.	Transformación, movimientos, clonación y simetría (1 horas)
02.04.	Modificadores básicos (1 horas)
<b>03.</b>	<b>ATAJOS DE TECLADO</b>
03.01.	Configuración y Manejo de atajos de teclado (1 horas)
<b>04.</b>	<b>MODELADO BIDIMENSIONAL</b>
04.01.	Manejo de splines (0 horas)
04.02.	Creación de forma y manejo splines (1 horas)
04.03.	Extrusión (1 horas)
<b>05.</b>	<b>MODELADO TRIMENSIONAL</b>
05.01.	Creación de geometría (0 horas)
05.02.	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) (1 horas)
05.03.	Propiedades de modelado orgánico y geométrico (0 horas)
05.04.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico (2 horas)
05.05.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio (4 horas)
05.06.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado (8 horas)
<b>06.</b>	<b>ASIGNACIÓN DE MATERIALES</b>
06.01.	Interfaz y parámetros del editor de materiales (1 horas)
06.02.	Propiedades, parámetros y asignación de materiales (1 horas)
06.03.	Edición y creación de materiales en software Adobe Photoshop (1 horas)
<b>07.</b>	<b>ASIGNACIÓN DE MATERIALES</b>
07.01.	Introducción a la Iluminación (1 horas)
07.02.	Tipos de iluminación (1 horas)
07.03.	Propiedades y parámetros de iluminación (1 horas)
<b>08.</b>	<b>ASIGNACIÓN DE CÁMARAS</b>
08.01.	Propiedades y parámetros manejo de cámaras (1 horas)
08.02.	Configuración. (1 horas)
<b>09.</b>	<b>RENDERIZACIÓN</b>
09.01.	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (1 horas)
09.02.	Introducción a render Vray (3 horas)
09.03.	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (2 horas)
09.04.	Configuración y settings (3 horas)
<b>10.</b>	<b>ANIMACIÓN</b>
10.01.	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos (1 horas)
10.02.	Configuración para la animación (1 horas)
10.03.	Creación de recorridos (1 horas)
<b>11.</b>	<b>POST-PRODUCCIÓN</b>
11.01.	Post-Producción (2 horas)
11.02.	Composición de imágenes fijas con Adobe Photoshop (2 horas)

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño

-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de	-Proyectos
	-Reactivos

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

	Evidencias
detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b>	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.  Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b>	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.  Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	trabajo en clase	INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	3	Semana: 3 (25/03/19 al 30/03/19)
Reactivos	reactivos de atajos de teclado	ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	2	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modelado	MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 2	10	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Proyectos	render y modelado	ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, RENDERIZACIÓN	APORTE 3	10	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	asignación de materiales	ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES	APORTE 3	5	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	resolución de práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	trabajo en grupo	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, MODELADO TRIMENSIONAL, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	resolución de un ejercicio práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico la calificación queda sentada del examen final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, POST-	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN			

### Metodología

Metodología de enseñanza participativa, para que el estudiante no recepte la información de manera pasiva, a través de recursos multimedia, enfocarse en transmitir el conocimiento y la información a sus estudiantes.

### Criterios de Evaluación

Evaluación será de carácter sumativo, al inicio de cada nueva fase de aprendizaje. Mediante trabajos y proyectos realizado a lo largo del semestre académico.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
WIEDEMANN, JULIUS, ED.	Taschen	Asian graphics now	2010	
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2019**

Estado: **Aprobado**