



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS
Código: FDI0017
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0013 Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

Nivel: 3

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	INTRODUCCIÓN
1.1	Interfaz básica entorno de trabajo (1 horas)
1.1.1	Barra de menú y herramientas (1 horas)
1.1.3	Panel de comandos (1 horas)
1.2	Manejo del Viewport (1 horas)
1.3	Personalización del interfaz y errores comunes (1 horas)
2	NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ
2.1	Objetos Primitivos estándares (1 horas)
2.2	Selección, rotación y escala (2 horas)
2.3	Transformación, movimientos, clonación y simetría (1 horas)

2.4	Modificadores básicos (2 horas)
2.5	Atajos de teclado (1 horas)
3	MODELADO BIDIMENSIONAL
3.1	Manejo de splines (4 horas)
3.2	Creación de forma y manejo splines (2 horas)
3.3	Extrusión (2 horas)
4	MODELADO TRIDIMENSIONAL
4.1	Creación de geometría (0 horas)
4.2	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) (1 horas)
4.3	Propiedades de modelado orgánico y geométrico (1 horas)
4.4	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico (4 horas)
4.5	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio (6 horas)
4.6	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado (8 horas)
5	ASIGNACIÓN DE MATERIALES
5.1	Interfaz y parámetros del editor de materiales (4 horas)
5.2	Propiedades, parámetros y asignación de materiales (2 horas)
5.3	Edición y creación de materiales en software de edición de mapa de bits (2 horas)
6	ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION
6.1	Introducción a la Iluminación (2 horas)
6.2	Propiedades y parámetros de iluminación (2 horas)
6.3	Propiedades y parámetros manejo de cámaras (2 horas)
6.4	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (3 horas)
6.5	Configuración y settings (3 horas)
7	ANIMACIÓN
7.1	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos (2 horas)
7.2	Configuración para la animación (2 horas)

5. 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.	-Reactivos -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.	-Reactivos -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.	-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	dibujo de planos	INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Trabajos prácticos - productos	modelado de objeto básico	MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 2	5	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	modelado de objeto medio	MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 2	5	Semana: 8 (05/11/18 al 10/11/18)
Trabajos prácticos - productos	modelado de objeto avanzado	MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 3	10	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Trabajos prácticos - productos	presentación de producto	ASIGACIÓN DE MATERIALES, ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION, MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 3	5	Semana: 13 (10/12/18 al 14/12/18)
Trabajos prácticos - productos	examen práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	examen práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	se repite nota del trabajo final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ILUMINACIÓN, CÁMARAS Y RENDERIZACION, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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 falencias 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 guiará 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

6. 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 Ángeles	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaaysp/docDetail.action?docID=10234557&p00=dibujo%20digital
Piedmont-Palladino, Susan	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10469420&p00=digital%20drawing

Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	Sketchbook	UDA	2011

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/09/2018**

Estado: **Aprobado**