



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos generales

**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

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0017 Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

#### 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

|        |                                                                                |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 01.01. | Interfaz básica entorno de trabajo                                             |
| 01.02. | Manejo del Viewport                                                            |
| 01.04. | Errores comunes                                                                |
| 02.01. | Objetos Primitivos estándares                                                  |
| 02.03. | Transformación, movimientos, clonación y simetría                              |
| 02.04. | Modificadores básicos                                                          |
| 03.01. | Configuración y Manejo de atajos de teclado                                    |
| 04.02. | Creación de forma y manejo splines                                             |
| 04.03. | Extrusión                                                                      |
| 05.02. | Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) |
| 05.04. | Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico                           |
| 05.05. | Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio                            |
| 05.06. | Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado                         |

|        |                                                              |
|--------|--------------------------------------------------------------|
| 06.01. | Interfaz y parámetros del editor de materiales               |
| 06.02. | Propiedades, parámetros y asignación de materiales           |
| 06.03. | Edición y creación de materiales en software Adobe Photoshop |
| 07.01. | Introducción a la Iluminación                                |
| 07.02. | Tipos de iluminación                                         |
| 07.03. | Propiedades y parámetros de iluminación                      |
| 08.01. | Propiedades y parámetros manejo de cámaras                   |
| 08.02. | Configuración.                                               |
| 09.01. | Propiedades y manejo de parámetros de renderización          |
| 09.02. | Introducción a render Vray                                   |
| 09.03. | Propiedades y manejo de parámetros de renderización          |
| 09.04. | Configuración y settings                                     |
| 10.01. | Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos |
| 10.02. | Configuración para la animación                              |
| 10.03. | Creación de recorridos                                       |
| 11.01. | Post-Producción                                              |

## 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 detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.

-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades

-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

al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.

-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

am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)

-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-MAR-19 al 30-MAR-19)       |
| Reactivos                               | reactivos de atajos de teclado                                  | ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ                                                       | APORTE 1   | 2            | Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)       |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | modelado                                                        | MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL                                                                     | APORTE 2   | 10           | Semana: 8 (29-ABR-19 al 02-MAY-19)       |
| Proyectos                               | render y modelado                                               | ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, RENDERIZACIÓN                             | APORTE 3   | 10           | Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)      |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | asignación de materiales                                        | ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES                                                                  | APORTE 3   | 5            | Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-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-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN | SUPLETORIO | 10           | Semana: 20 ( al )                        |

## Metodología

## Criterios de evaluación

## 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

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2019**

Estado: **Aprobado**