



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7
Código: FDI0031
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.01.	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes
1.02.	herramientas de modelado y herramientas de edición
1.03.	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala
1.05.	modificadores básicos
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
3	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.
3.01.	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas complejas.
4.1.	interfáz básica
4.2.	settings de renderizado
4.3.	creacion de materiales con imagenes y settings
4.4.	cámara y settings

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital

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

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.

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

al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.

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

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

--Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post produccióndigital en la creación de un objeto multimedial

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

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

--Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post produccióndigital en la creación de un objeto multimedial.

-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	Interfaz del software 3D.	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 2 (28-SEP-20 al 03-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Dibujo 2D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación.	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Dibujo 3D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 7 (04-NOV-20 al 07-NOV-20)
Trabajos prácticos - productos	Render, mapeo	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., Renderización., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	APORTE DESEMPEÑO	4	Semana: 14 (21-DIC-20 al 23-DIC-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Proyectos	Construcción de personaje 3D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., Renderización., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Proyectos	Construcción de personaje 3D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., Renderización., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Proyectos	Construcción de personaje 3D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., Renderización., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Proyectos	Construcción de personaje 3D	Interfaz del software 3D., Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación., Renderización., modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas básicas.	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

Criterios de evaluación

6. 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: Advanced Art Of Stop-Motion Animation	No Indica	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett: 24 Digital Video: Make Your Dv Movies Look Like Hollywood	No Indica	http://site.ebrary.com
Mathilde Berchon , and Bertier Luyt	La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en genera	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/reader.action?docID=4536132&query=impresion+3d
Priebe, Kenneth: Advanced Art Of Stop-	No indica	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett:24 Digital Video: Make Your	No indica	http://site.ebrary.com
Mathilde Berchon	la impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuayso/reader.action_docID=4636132&query=impresion+3d

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6
Adobe	Premiere	UDA	CS6
Connolly, J; Nisselle, A	3D Brain		Abril 2015
Connolly, J. Nisselle, A	3D Brain		abril 2015

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **23/09/2020**

Estado: **Aprobado**