



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS
Código: FDI0021
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@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

01.01.01.	modelado a partir de líneas
01.01.02.	modelado a partir del volumen
01.01.03.	modelado a partir del plano
02.01.	bases del modelado paramétrico
02.02.	la copia, la instancia y la referencia
02.03.	generación de librerías de objetos
03.01.	trabajo con multitexturas
03.02.	utilización de mascarar
03.03.	materiales de iluminación
04.01.	Librerías y aplicación de luces IES
04.02.	iluminación con HDRI
05.01.	physical cam
05.02.	360 camera

06.01.	settings de render para baja, media y alta calidad
06.02.	render 360
06.03.	render elements
06.04.	postproducción

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.

-Reactivos
-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.

-Reactivos
-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.

-Reactivos
-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.

-Reactivos
-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.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	modelado de un objeto completo por medio de polígono editable	MODELADO AVANZADO	APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
			APORTE 1		
Trabajos prácticos - productos	modelado de objetos de modulación	MODELADO PARAMÉTRICO	APORTE 2	5	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	texturado e iluminación de una escena compleja	CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI	APORTE 2	5	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
			APORTE 2		
Trabajos prácticos - productos	renderizado de una escena compleja	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI	APORTE 3	5	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Trabajos prácticos - productos	generación de imágenes hiperrealistas	RENDERIZACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (12-JUN-17 al 17-JUN-17)
Reactivos	prueba de reactivos	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI, MODELADO AVANZADO , MODELADO PARAMÉTRICO, RENDERIZACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
			APORTE 3		
Trabajos prácticos - productos	ejercicio practico en clase	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI, MODELADO AVANZADO , MODELADO PARAMÉTRICO, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI, MODELADO AVANZADO , MODELADO PARAMÉTRICO, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
			EXAMEN		
Trabajos prácticos - productos	ejercicio practico en clase	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI, MODELADO AVANZADO , MODELADO PARAMÉTRICO, RENDERIZACIÓN	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	este aporte se repite del trabajo final	ASIGNACIÓN DE CÁMARAS, CREACIÓN DE MATERIALES AVANZADOS, ILUMINACIÓN CON ARCHIVOS IES Y HDRI, MODELADO AVANZADO , MODELADO PARAMÉTRICO, RENDERIZACIÓN	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
			SUPLETORIO		

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Markus Kuhlo / Enrico Eggert.	Elsevier	Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray	2010	

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2017**

Estado: **Aprobado**