



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS
Código: FDI0017
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0013 Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

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

1.1	Interfaz básica entorno de trabajo
1.1.1	Barra de menú
1.1.3	Panel de comandos
1.1.5	Controles del tiempo
1.2	Manejo del Viewport
1.4	Errores comunes
2.1	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos
2.2	Configuración para la animación
2.3	Creación de recorridos
3.1	Objetos Primitivos estándares
3.2	Selección, rotación y escala
3.3	Transformación, movimientos, clonación y simetría
3.4	Modificadores básicos
4.1	Configuración y Manejo de atajos de teclado

5.1	Manejo de splines
5.2	Creación de forma y manejo splines
5.3	Extrusión
6.2	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono)
6.3	Propiedades de modelado orgánico y geométrico
6.4	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico
6.5	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio
6.6	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado
7.1	Interfaz y parámetros del editor de materiales
7.2	Propiedades, parámetros y asignación de materiales
7.3	Edición y creación de materiales en software de edición de mapa de bits
8.1	Introducción a la Iluminación
8.2	Tipos de iluminación
8.3	Propiedades y parámetros de iluminación
9.1	Propiedades y parámetros manejo de cámaras
9.2	Configuración.
10.1	Propiedades y manejo de parámetros de renderización

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	Manejo de Interfaz básica entorno de trabajo, Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos		APORTE 1	5	Semana: 4 (16-OCT-17 al 21-OCT-17)
Reactivos	ATAJOS DE TECLADO		APORTE 2	5	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	MODELADO BIDIMENSIONAL		APORTE 2	5	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	MODELADO TRIDIMENSIONAL nivel de complejidad alto		APORTE 3	15	Semana: 14 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de casos		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de casos ejercicio		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Tabajo práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Criterios de evaluación

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/uasuaysp/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

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**