



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 TEXTILES
Código: FDI0026
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0022 Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales que permitan desarrollar el patronaje y escalado a nivel avanzado.

Se articula con el taller de diseño y patronaje.

Es importante porque da al estudiante las herramientas virtuales para la comunicación de su proyecto.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Exploración del espacio 3D: geometría básica.
1.2	Modelado de objetos textiles: geometría avanzada y formas.
1.3	Modificadores especiales: curvar, extruir, revolver, etc.
1.4	Renderizado Vray: texturas y materiales.
1.5	Iluminación y cámaras.
1.6	Montaje de objetos e indumentaria en escena reales.
2.1	Conceptos básicos: entorno de trabajo.
2.2	Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección.
2.3	Herramientas principales. Tipos de puntadas.
2.4	Planificación de bordados. Rellenos y contornos.
2.5	Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora.
3.1	Herramientas avanzadas de dibujo de patrones: método de dibujo por fórmula. (Módulo PDS).
3.2	Herramientas avanzadas para escalado de patrones. Escalado Puntual. (Módulo GGS).

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ak. Reconocer las herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.

-1.- Modelar objetos textiles e indumentaria de manera digital mostrando texturas y materiales reales.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-2.- Realizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas digitales.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-3.- Conocer programas digitales especializados de bordado.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria. Exploración del espacio 3D, geometría básica. Trabajos de aplicación.		APORTE 1	5	Semana: 4 (16-OCT-17 al 21-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: modificadores especiales, renderizado, iluminación, cámaras. Trabajos de aplicación.		APORTE 2	10	Semana: 8 (13-NOV-17 al 15-NOV-17)
Reactivos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: geometrías, modificadores, renderizado, iluminación, cámaras.		APORTE 3	3	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Bordado de gráficos y textos, métodos de trazado, definición de puntadas, presentación. Trabajos de aplicación.		APORTE 3	8	Semana: 13 (18-DIC-17 al 22-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de recursos avanzados de dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir.		APORTE 3	4	Semana: 15 (02-ENE-18 al 06-ENE-18)
Reactivos	Bordado de gráficos y textos, tipos de puntadas, bordados especiales. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Bordados especiales, definición de puntadas y acabados. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones. Trabajo de aplicación en prendas de vestir.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Bordados especiales, definición de puntadas y acabados. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones. Trabajo de aplicación en prendas de vestir.		SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KELLY L. MURDOCK.	Anaya.	LA BIBLIA DE 3D MAX 2009.	2009	978-84-415-2550-4
ALISON GWILT.	Gustavo Gili.	MODA SOSTENIBLE.	2014	978-84-252-2723-3
ADRIANA BENI.	Landeira Ediciones S.A.	MOLDERÍA Y COSTURA.	2010	978-987-608-049-1
GARMENT CAD SYSTEM.	CADITEX.	RICHPEACE CAD.	2011	NO INDICA
MARKUS KUHLO & ENRICO EGGERT.	Elsevier.	ARCHITECTURAL RENDERING WITH 3DS MAX AND V-RAY.	2010	978-0-0240-81477-3
SIMÓN CLARKE.	Barcelona: Blume.	DISEÑO TEXTIL.	2011	978-84-980150-5-8

Web

Autor	Título	Url
No Indica	Manualespro	http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html
No Indica	Wilcom Truesizer - Softonic	http://www.dominandowilcom.com/videos/
No Indica	Richpeace	www.richpeace.com

Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Richpeace Cad	Richpeace	Laboratorios UDA	V8
Richpeace	Richpeace Cad Designer	Laboratorios UDA	V2

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2017**

Estado: **Aprobado**