



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 4 INTERIORES  
**Código:** FDI0023  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA  
**Correo electrónico:** cvintimi@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, de carácter práctico, se centra en el manejo de recursos avanzados que permitirán al estudiante presentar sus proyectos de diseño interior con mayor grado de complejidad, mostrando los detalles del mismo en un conjunto en donde la hiperrealidad juega un papel importante.

Es importante porque aporta a otras materias como herramienta de representación en función de la integración de conocimientos

Se articula con Diseño IV y Tecnología II.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

|       |   |
|-------|---|
| 1.01. | UCS dinámicos   |
| 1.02. | Dimensionamiento personalizado  |
| 1.03. | Introducción a la representación al detalle arquitectónico y constructivo                       |
| 1.04. | Gestión y organización de documentos  |
| 1.05. | Criterios de presentación de proyectos de media y alta escala. (plantas, elevaciones, cortes)   |
| 2.01. | Métodos avanzados de modelado: malla editable, secciones  |
| 2.02. | Herramientas arquitectónicas de modelado  |
| 2.03. | Sistemas avanzados de iluminación diurna y nocturna en espacios interiores y exteriores. V-Ray. |
| 2.04. | Edición avanzada de materiales. V-Ray   |
| 2.05. | Corrección de cámaras (apertura y ángulo visual)  |
| 2.06. | Configuración avanzada de motor de render V-Ray: renderizado fotorealista                       |
| 3.01. | Ajustes, edición, retoque y corrección de perspectiva   |
| 3.02. | Criterios de composición de la imagen   |

|       |  |
|-------|--|
| 3.03. | Técnicas fotográficas (apertura, obturación, corrección de blancos)                |
| 3.04. | Propuestas de diseño sobre fotografías reales: técnicas fotomontaje                |
| 4.01. | La Ilustración de un proyecto arquitectónico: formatos, elementos guía, plantillas |
| 4.02. | Criterios para diagramar proyectos: creación e importación de información          |
| 4.03. | Edición y transformación de objetos, capas, máscaras                               |
| 4.04. | Exportar e imprimir documentos   |
| 5.01. | Conceptos básicos para generar animaciones   |
| 5.02. | Animación aérea y animación por recorrido  |

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

**aj. Capacidad para comunicar eficientemente la información requerida respecto al espacio interior con relación al espacio arquitectónico construido.**

-Construir espacios interiores digitales de alta calidad, y presentar recorridos virtuales a manera de maquetas digitales.

-Trabajos prácticos - productos

**am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.**

-Discutir, programar y organizar soluciones eficientes con herramientas digitales, para proyectos de complejidad media-alta.

-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción   | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|---|-----------------------------|------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre representación bi y tridimensional de espacios interiores, Autocad y 3D Max.   |                             | APORTE 1   | 5            | Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)       |
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre modelado fotorealista de espacios interiores.  |                             | APORTE 2   | 10           | Semana: 9 (07-MAY-18 al 09-MAY-18)       |
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre fotografía digital y criterios de composición visual.  |                             | APORTE 3   | 5            | Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)      |
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre presentación de proyectos de diseño interior.  |                             | APORTE 3   | 5            | Semana: 13 (04-JUN-18 al 09-JUN-18)      |
| Trabajos prácticos - productos | Propuesta de animación de una escena.   |                             | APORTE 3   | 5            | Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)      |
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.  |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |
| Trabajos prácticos - productos | Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.   |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |
| Trabajos prácticos - productos | Ejercicio práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto. Fecha de presentación en el Examen Final |                             | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19 ( al )                        |
| Trabajos prácticos - productos | Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.   |                             | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19 ( al )                        |

## Metodología

## Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

| Autor                        | Editorial   | Título   | Año  | ISBN |
|------------------------------|-------------|--|------|------|
| Markus Kuhlo / Enrico Eggert | Elsevier    | Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray                   | 2010 |      |
| Roger Cusson / Jaime Cardoso | Elsevier    | Realistic Architectural Visualization with 3D Max and Mental Ray | 2009 |      |
| Adobe System Incorporated    | NO INDICA   | Adobe Photoshop CS6  | 2012 |      |
| Adobe System Incorporated    | NO INDICA   | Adobe Illustrator CS6  | 2012 |      |
| Kelly L. Murdock             | Anaya       | La Biblia de 3D Max 2009   | 2009 |      |
| THOMAS, ROBERT M.            | McGraw Hill | AutoCAD 12 para profesionales                                    | 1993 |      |

Web

---

Software

---

Revista

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**