



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 3 INTERIORES  
**Código:** FDI0019  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA  
**Correo electrónico:** cvintimi@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

#### 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, está enfocada a profundizar el conocimiento y destrezas en el uso de programas de representación digital que permitan al estudiante representar el espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.

Es importante porque dota al estudiante de instrumentos intermedios para la comprensión, comunicación y diseño del espacio.

Se vincula con la mayoría de las asignaturas prácticas y teórico y prácticas, en las que se aplicarán estos instrumentos.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.1	Levantamiento de espacios interiores por medio de malla editable.
1.2	Escena Vray: materiales, luces, cámaras, renderizado .
1.3	Materiales avanzados Vray: mapas y sus procedimentales
1.4	Cámara Vray. Sistema de iluminación diurno Vray. Renderizado (Presets).
1.5	Sistema de iluminación nocturno Vray: luces Vray. Renderizado (Presets).
1.6	Modificadores avanzados: simetría, carcasa, FFD, etc.
1.7	Objetos de composición: dispersar, soleado.
1.8	Principios de Animación.
2.1	Dibujo y edición de cubiertas
2.2	Acotación personalizada
2.3	Dibujo en 3D: Creación y edición avanzada de sólidos
2.4	Solidificación y texturizado de un dibujo en 3D
2.5	Importar, exportar e imprimir en Autocad (formatos)

3.1	Selecciones precisas, herramientas de transformación, clonado.
3.2	Trabajo con colores: pintar y editar
3.3	Capas y máscaras
3.4	Utilizar filtros para obtener efectos especiales
3.5	Guardar, exportar e imprimir documentos
4.1	Entorno de trabajo: creación de formas básicas, transformación y manipulación de objetos.
4.2	Trabajo con textos, definición de formatos.
4.3	Insertar imágenes, capas y máscaras. Transparencias y modos de fusión.

## 5. Sistema de Evaluación

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

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

#### ai. Capacidad para representar el espacio interior a través de modelos espaciales, con relación al espacio arquitectónico construido.

-Conocer a un nivel avanzado los programas que permiten la representación del espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.

-Trabajos prácticos - productos

-Utilizar con destreza programas que permiten obtener fotomontajes hiperreales y armar láminas de presentación.

-Trabajos prácticos - productos

#### ak. Capacidad para comprender el espacio interior a través de diferentes formas de representación

-Conocer a un nivel avanzado los programas que permiten la representación del espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.

-Trabajos prácticos - productos

-Escoger métodos adecuados de presentación y comunicación del proyecto.

-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Levantamiento de espacios interiores por medio de malla editable. Materiales, luces, cámaras, renderizado.	Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado	APORTE 1	5	Semana: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-18)
Trabajos prácticos - productos	Espacios interiores V-Ray: materiales reales, iluminación diurna y nocturna. Modificadores avanzados. Principios de animación.	Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado	APORTE 2	10	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Dibujo y edición de proyectos de diseño interior: cubiertas, acotaciones, sólidos 3D, importación y exportación de documentos.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado)	APORTE 3	5	Semana: 11 (26-NOV-18 al 01-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Edición de imágenes y foto montaje para espacios interiores: pintura, edición, retoque de imágenes. Filtros y efectos espaciales.	Edición de imágenes y fotomontage para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio)	APORTE 3	5	Semana: 13 (10-DIC-18 al 14-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Presentación de proyectos: trabajo con imágenes, textos y gráficos, transparencias, modos de fusión, importar y exportar documentos.	Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	APORTE 3	5	Semana: 16 (02-ENE-19 al 05-ENE-19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontage para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontage para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontage para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontage para interiores. (Adobe Photoshop ¿	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator a nivel intermedio)			

Metodología

Criterios de evaluación

## 6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE ILLUSTRATOR CS6	2012	NO INDICA
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE PHOTOSHOP CS6	2012	NO INDICA
KELLY L. MURDOCK.	Anaya.	LA BIBLIA DE 3D MAX 2009.	2009	978-84-415-2550-4
ROGER CUSSON / JAIME CARDOSO	Elsevier	REALISTIC ARCHITECTURAL VISUALIZATION WITH 3D MAX AND MENTAL RAY	2009	978-0-0240-80912-0
THOMAS, ROBERT M.	McGraw Hill	AUTOCAD 12 PARA PROFESIONALES	1993	NO INDICA

Web

Autor	Título	Url
No Indica	Manualespro	<a href="http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html">http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html</a>
Universidad Michoacana	No Indica	<a href="http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20Ilustrador%20intro.pdf">http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20Ilustrador%20intro.pdf</a>
Universidad De Cantabria	No Indica	<a href="http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html">http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html</a>

Software

Autor	Título	Url	Versión
W. Chan Kim y Renee Mauborgne	La Estrategia del Oceano Azul	<a href="http://www.sparknotes.com">www.sparknotes.com</a>	
No Indica	No Indica	NO INDICA	NO INDICA
Autodesk	Autocad	LABORATORIO UDA	2012
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Adobe	Adobe Illustrator	LABORATORIO UDA	CS6
Adobe	Adobe Photoshop	LABORATORIO UDA	CS6

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **10/09/2018**

Estado: **Aprobado**