



UNIVERSIDAD  
DE LA REPUBLICA  
URUGUAY

**farq | uy**

# PRODUCCIÓN GRÁFICA 3D I



## LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

### PRODUCCIÓN GRÁFICA 3D I

Plan	Ciclo	Área	Año de la carrera
2009	Formación	Tecnológica	Tercero

Organización temporal	Semestre	Tipo de unidad curricular
Semestral	Primero	Asignatura

Docente responsable	Equipo docente
Sebastián Suárez G4	Sebastián Suárez G4 Joaquin Mascheroni G1

Régimen de cursado
Presencial

#### Régimen de asistencia y aprobación

Régimen de asistencia obligatorio, no pudiendo exceder el número de faltas el 15% del total de clases efectivamente dictadas.

Aprobación mediante entregas (3 entregas durante el semestre, con nota mínima de 3).

Los estudiantes que rindan examen en calidad de libres deberán presentar un trabajo al cual se le podrá exigir una defensa oral, así como también realizar una prueba práctica.

Créditos	Horas totales	Horas aula
6	90	40 horas aula en modalidad Teórica y Práctica.

Año de edición del programa
2013

Conocimientos previos recomendados
Ninguno.

#### Objetivos

Se apunta a que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades para el diseño de proyectos gráficos tridimensionales.

Desarrollar su capacidad análisis y de proyecto conociendo los mecanismos de percepción y las herramientas de producción y emulación de objetos tridimensionales, explorando en diferentes recursos análogos y digitales.

Esto implica:

Capacidad de expresión gráfica para la representación utilizando todas las herramientas posibles.

Manejo avanzado de diferentes Softwares de diseño digital.

Conocimiento de materiales y técnicas de producción.



## Contenidos

### 1- Realización de un modelo a escala

Ligados a esta premisa se abordarán los siguientes temas:

Fotografía digital, Angulares, Resolución de la imagen.

Escala.

Impresión.

Maquetado.

### 2- Modelado digital A

Modelo 3D básico.

Modelado y Texturado.

### 3- Dibujo y percepción.

Proyectar sobre volúmenes. La “trampa al ojo”.

### 4- Modelado digital B

Acabado de la escena y renderización.

## Metodología de enseñanza

La metodología y didáctica que se propone la asignatura adhiere a una enseñanza activa, apuntando a la experimentación, el análisis y la posterior búsqueda de referencias históricas.

Se trabajará en forma práctica en modalidad de taller de producción, complementándose con clases teóricas de tipo magistral.

## Formas de evaluación

Se plantearán 3 entregas durante el semestre.

Se aplicará el reglamento de cursos controlados vigente.

Los estudiantes que rindan examen en calidad de libres deberán presentar un trabajo al cual se le podrá exigir una defensa oral, así como también realizar una prueba práctica.

## Bibliografía básica

Wong, Wucius. Fundamentos del diseño. Colección GG Diseño, Gustavo Gili

Cracco, R. Sustrato racional de la representación del espacio-Tomo I y II.. Hemisferio Sur S.R.L. Uruguay.

Gombrich, Ernst H. Historia del Arte. Alianza Editorial, S.A.

Gombrich, Ernst H. Arte e ilusión. Phaidon.

Rendering para arquitectos. Colección: Aula de dibujo profesional. Parramón Ediciones S.A.

Imágenes de la perspectiva. Editorial Siruela – 1996

## Materiales complementarios

Manual de 3d max 2011. MEDIAactive. Alfaomega, Marcombo

Manual de PhotoShop CS5. MEDIAactive. Alfaomega, Marcombo

## Links oficiales

3D max

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=12754609&linkID=9241175>

[http://images.autodesk.com/adsk/files/3ds\\_max\\_design\\_2011\\_tutorials.pdf](http://images.autodesk.com/adsk/files/3ds_max_design_2011_tutorials.pdf)

Potoshop

<http://helpx.adobe.com/photoshop.html>