



UNIVERSIDAD
DE LA REPUBLICA
URUGUAY

farq | uy

PRODUCCIÓN GRÁFICA 3D II



LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

PRODUCCIÓN GRÁFICA 3D II

Plan	Ciclo	Área	Año de la carrera
2009	Formación	Tecnológica	Tercero

Organización temporal	Semestre	Tipo de unidad curricular
Semestral	Segundo	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- Modelado digital C.

Operaciones complejas.

Edición de materiales.

Fotomontaje.

2- Herramientas informáticas.

Video Mapping.

Fotografía panorámica.

Escaneo 3D.

Modelado 3D.

3- Estereoscopia.

Fotografía 3D.

Cinematografía 3D.

Animación 3D.

4- Proyecto de instalación.

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

Potoshop

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