

Programa:
Computación Aplicada III

Objetivo General: Desarrollar habilidades y destrezas en el uso de herramientas informáticas que permitan al alumno, otorgándole mayor capacidad de ingenio y creación en áreas como Elaboración de planos descriptivos; (área de arquitectura y diseño Industrial), modelado tridimensional y animación tridimensional, (Diseño virtual de objetos, planta física, Planos Descriptivos, animaciones descriptivas) Diseño de graficas animadas

Objetivos Específicos: Ampliar las habilidades y destrezas con la utilización de herramientas informáticas en áreas como arquitectura, diseño industrial, Modelado tridimensional y graficas en movimiento.

Programa Sintético:

Lapso I (valor 30%)

1. Computación Aplicada Planos Descriptivos (Arquitectura, Mecánica, Diseño Industrial)
 - a. Introducción
 - b. Creación, manipulación, organización y modificación de dibujos básicos.
 - c. Trabajo con Layouts.
 - d. Anotaciones, sombreado y dimensionamiento en el dibujo.
 - f. Trabajo con contenido reutilizable, creación de objetos adicionales, impresión del dibujo.
 - g. Creación de Plantillas.

Lapso II (valor 35%)

2. Computación Aplicada (Modelado Tridimensional, Animación descriptiva)
 - a. Interfase de usuario y visión de conjunto.
 - b. Archivos y objetos, visión de conjunto y aplicación de modificadores.
 - c. Modelación, formas.
 - d. Fundamentos de animación, jerarquías.
 - f. Animación de personajes Biped.
 - g. Materiales.
 - h. Utilización de mapas, coordenadas de Mapeado.
 - i. Cámaras, iluminación Básica.
 - j. Metal Ray, renderización de las Escenas.

Lapso III (valor (35%))

3. Computación Aplicada Graficas en Movimiento
 - a. Introducción al espacio de trabajo.
 - b. Inicio de un nuevo proyecto.
 - c. Creación de una nueva composición de fotogramas clave y animación en la línea de tiempo.
 - d. Manipulación del tiempo.
 - f. Previsualización de películas, trabajo con capas, trabajo con capas de texto, aplicación de efectos, capas primarias y secundarias,
 - g. Utilización de herramientas de pintura.

Certificación	Sello
Secretaria General	

- h. Creación de máscaras.
- i. Creación de mates de seguimiento.
- j. Trabajo con incrustaciones de color, con capas 3D, con audio.
- k. Procesamiento de las películas finales.

Programa Analítico:

Lapso I (valor 30%)

Programa Computación Aplicada Planos Descriptivos (Arquitectura, Mecánica, Diseño Industrial)

- a. Introducción
- b. Creación de dibujos básicos.
- c. Manipulación de objetos.
- d. Organización de dibujos o comandos de información.
- e. Modificación de objetos.
- f. Trabajo con Layouts.
- g. Anotaciones en el dibujo.
- h. Sombreado de objetos.
- i. Dimencionamiento
- j. Trabajo con contenido reutilizable
- k. Creación de objetos adicionales del dibujo.
- l. Impresión
- m. Creación de planillas de dibujo.

Lapso II (valor 35%)

Computación Aplicada (Modelado Tridimensional, Animación descriptiva)

- a. Interfase del usuario.
- b. Visión de conjunto.
- c. Archivos y objetos.
- d. Visión de conjunto.
- e. Aplicación de Modificadores.
- f. Modelación.
- g. Formas.
- h. Fundamentos de animación.
- i. Jerarquías.
- j. Animación de personajes Biped.
- k. Materiales.
- l. Utilización de mapas.
- m. Coordenadas de mapeado.
- n. Cámaras.
- ñ. Iluminación básica.
 - o. Metal Ray.
- p. Renderización de las escenas.

Lapso III (valor 35%)

1. Programa Graficas en Movimiento

- a. Introducción al espacio de trabajo.
- b. Inicio de un nuevo proyecto.
- c. Creación de una nueva composición.

Certificación	Sello
Secretaria General	

- d. Creación de fotogramas clave y animación en la línea de tiempo.
- e. Manipulación del tiempo.
- f. Previsualización de películas.
- g. Trabajo con capas.
- h. Trabajo con capas de texto.
- i. Aplicación de efectos.
- j. Capas primarias y secundarias.
- k. Utilización de la herramienta de pintura.
- l. Creación de máscaras.
- m. Creación de mates de seguimiento.
- n. Trabajo con incrustaciones de color.
- ñ. trabajo con capas 3 D.
- o. Trabajo con audio.
- p. Procesamiento de las películas finales.

Estrategias metodológicas: Disertación oral. Elaboración de prácticas. Intervenciones. Dinámicas grupales. Utilización de herramientas audiovisuales.

Bibliografía:

- Autodesk (2007). 3ds Max 9. Anaya Multimedia. Madrid. España.
- Birn, J. (2001). Técnicas de Iluminación y Render.
- Bousquet, M. Modelado, Rigging y Animación con 3 DS Max 7. Anaya Multimedia. Madrid.
- Chanes, M. (2006). Manual Avanzado de Auto CAD 2007. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid.
- Fahs, Ch. y Weinman, L. (2007). Alter Effects 7. Avanzado. Anaya Multimedia. Madrid.
- Maestri, G. Creación Digital de Personajes Animados. Técnicas Avanzadas. Edición 2002. Anaya Multimedia. Madrid. España.
- Microcom Consultores. Auto CAD Esencial 2008 (2007). www.microcom.com.ve.
- Tajadura, Z., J. A. y López, F., J. Auto CAD 2006/2007. Mc Graw-Hill. Madrid. España.
- Taylor, A. (2006). Creative After Effects 7. Focal Press. Canada.

Certificación	Sello
Secretaría General	