



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Modelado y Animación CAD
<b>CÓDIGO</b>	:	AR61
<b>CICLO</b>	:	201401
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Flores Chapeyquén, Pilar Silvia</b> <b>Herrera Polo, Pablo César</b> <b>Paulet Polanco, Christian</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	3
<b>SEMANAS</b>	:	15
<b>HORAS</b>	:	3 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Arquitectura

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Es un curso teórico práctico que le permite al alumno comunicar de manera foto-realista y en tres dimensiones un proyecto de arquitectura utilizando medios digitales. Es un curso de especialidad y a la vez el tercer curso de la mención en CAD. En este curso se usan objetos tridimensionales realizados en los cursos previos, con la finalidad de ilustrar y animar el objeto arquitectónico. Este proceso se realiza a través de técnicas de importación, edición de polígonos, iluminación, materiales, composición y animación.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al terminar el curso, el estudiante estará en condiciones de realizar y editar ilustraciones 3D así como concebir animaciones de recorrido y de procesos (ensambles, transformación de materiales y seccionado). El software a utilizar es Autodesk 3DS Max 2014 y V-Ray. En el trabajo final, el estudiante elabora una animación digital en formato de video, considerando las tecnologías de ilustración y técnicas actuales, de manera práctica y creativa.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 Perspectiva Digital 3D

#### LOGRO

Al finalizar la primera unidad, el estudiante elabora un archivo digital que contiene una perspectiva considerando el uso de materiales, iluminación y composición de manera práctica y creativa.

#### TEMARIO

- Elementos de la representación digital 2D y 3D. Link Manager y elaboración de un proyecto de planta libre.
- Equilibrio y composición de la perspectiva digital. Técnicas avanzadas de importación.

- Creación y Aplicación de Materiales
- Color e Iluminación
- Propuesta del proyecto
- Taller de aplicaciones

**HORA(S) / SEMANA(S)**

1-7

**UNIDAD N°: 2 Animación Digital 3D**

**LOGRO**

Al finalizar la segunda unidad, el estudiante elabora un archivo digital que contiene una animación, considerando las técnicas que representan un proceso que incluye la transformación de colores en materiales, secciones transversales y longitudinales, ensamble de sus componentes y el movimiento de cámaras, de manera práctica y creativa.

**TEMARIO**

- Animación tradicional y digital. De ensamble. De una sección. De materiales.
- Movimiento de cámaras
- Propuesta del proyecto
- Taller de aplicaciones

**HORA(S) / SEMANA(S)**

9-15

**VI. METODOLOGÍA**

La metodología se basa en el estudio de casos, con una exposición inicial (alrededor del 30% del total de la sesión) y luego una aplicación práctica (alrededor del 70% del total de la sesión). La exposición inicial, incluye la motivación realizada con videos, anécdotas de casos y experiencias previas del instructor. En la aplicación práctica y crítica de trabajos, el instructor entrega un conjunto de archivos guiados con las indicaciones del instructor que se encuentran en el detalle de cada sesión.

**VII. EVALUACIÓN**

**FÓRMULA**

$$40\% (TP1) + 60\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TP - TRABAJO PARCIAL	40
TF - TRABAJO FINAL	60

**VIII. CRONOGRAMA**

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Laboratorio F23	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Laboratorio F23	NO

## **IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO**

### **BÁSICA**

HERRERA, Pablo (2009) Bibliografía del curso.. 24 de julio de 2009.

HERRERA, Pablo C. (2007) Presentación Arquitectónica en 3DS Max. 22 de julio de 2011. Entrevista.

HERRERA, Pablo C. (2010) Visualización y Fotorealismo. 22 de julio de 2011.

### **RECOMENDADA**

**(No necesariamente disponible en el Centro de Información)**

AUTODESK INC. (2010) 3ds Max 2011 Documentation. 24 de julio de 2009.