



**UNIVERSIDAD CAECE**  
**DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES**

PROGRAMA DE: <b>TECNOLOGÍA V</b>		
CODIGO DE LA CARRERA <b>091</b>	PLAN DE LA CARRERA <b>12D</b>	CODIGO ASIGNATURA <b>1565/12D</b>
AÑO <b>3º</b>	CUATRIMESTRE <b>1º</b>	VIGENCIA <b>2012</b>
CARRERA: <b>LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>		
Nº DE RESOLUCIÓN MINISTERIAL <b>379/03</b>		Nº DE RESOLUCIÓN INTERNA <b>717/02-862/04-544/11-184/13</b>

### **OBJETIVOS**

Que los alumnos logren:

- Desarrollar la habilidad de trabajar interdisciplinariamente y reconocer el entorno virtual tridimensional.
- Desarrollar presentaciones tridimensionales con generación de forma y sus estrategias de integración en los procesos tecnológicos productivos para desenvolverse adecuadamente en el mercado laboral.
- Conocer las diferentes herramientas utilizadas en el armado de una presentación.
- Integrar conocimientos adquiridos en materias cursadas o en curso y articular herramientas de las mismas.

### **CONTENIDOS MÍNIMOS**

Software de modelado 3D. Entorno de usuario. Creación y modelado de objetos 3D. Creación de objetos de composición. Preparación de una escena. Software de animación. Construcción de animación y representación.

### **PROGRAMA ANALITICO**

#### **UNIDAD 1**

Introducción general Computación Gráfica e Industrial. Modelizadores 3D aplicados, reconocimiento de la interface, configuración del programa. Personalización barras de herramientas.

## **UNIDAD 2**

Propiedades del objeto, modos de ayuda de modelado, selección de objetos. Creación de capas, operaciones básicas de edición referidas a construcciones. Operaciones básicas de edición referidas a transformaciones y ubicación.

## **UNIDAD 3.**

Creación de entidades simples bidimensionales, creación de entidades de superficies. Creación de entidades de sólidos. Operaciones booleanas con entidades de sólidos.

## **UNIDAD 4.**

Definición criterios generales. Variables a considerar y estrategias. Reconocimiento del conjunto y de las partes. Desarmado – despiece del objeto real. Relevamiento de partes y su integración al todo. Registro posibles estrategias de modelizado. Evaluar alternativas  
Nominar partes, organizar información (capas), agrupar, etc. Rearmado – reconstrucción objeto virtual. Verificar simulación

## **UNIDAD 5.**

Concepto general sobre asignación de realismo a un modelo digital. Control y variables color, materiales, efectos, texturas. Control y variables sobre iluminación

## **UNIDAD 6.**

Consideraciones metodológicas. Grado de intervención. Pautas y variables a considerar  
Alternativas posibles. Verificación resultados

## **UNIDAD 7.**

Control y variables sobre uso de cámaras. Construcción de escenas. Operaciones propias de renderizado y animación

## **BIBLIOGRAFÍA**

Rhinoceros, Modelador NURBS para Windows, Manual de formación, Nivel 1, versión 4.0

Rhinoceros, Modelador NURBS para Windows, Manual de formación, Nivel 2, versión 4.0

## **METODOLOGÍA**

Las clases impartidas constan de dos partes una teórica y otra parte práctica.

### **Actividades Teóricas**

En la parte teórica se realizan exposiciones del docente orientadas a que el estudiante participe activamente y desarrolle habilidades para permitir una mejor comprensión en aquellos conceptos esenciales de la materia.

### **Actividades de Formación Práctica**

Esta actividad pretende, que en cada unidad el alumno ejercite y desarrolle habilidades en el desarrollo práctico, para una mejor comprensión de lo visto en la teoría.

### **EVALUACIÓN: APROBACION DEL CURSADO DE LA ASIGNATURA**

- Cumplimiento del 75% de asistencia a clase y de las normativas vigentes en los reglamentos de la universidad
- Aprobación de evaluaciones parciales según lo especificado en la Planificación de la materia.

### **EVALUACIÓN FINAL: REGIMEN DE APROBACION DE LA MATERIA**

- Examen final escrito y/o oral individual, sobre todo el contenido de la materia.



**MARCELA VICENTE**  
Coordinadora



**MARIANA ORTEGA**  
Secretaria Académica