



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
 Vice Rectorado Académico
 Comisión Central de Currículo
 Coordinación Central de Estudios de Pregrado



CODIGO

REGISTRO DE ASIGNATURAS

RESPONSABLE:
FECHA:

AREA DE CONOCIMIENTO	SUB AREA	PREGRADO	POSTGRADO
CIENCIAS BÁSICAS			
CIENCIAS ECONOMICAS Y SOCIALES			
CIENCIAS DE LA SALUD			
INGENIERIA ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA	X	X	
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN			
HUMANIDADES Y ARTES			
CIENCIAS DEL AGRO Y DEL MAR			
CIENCIAS Y ARTES MILITARES			
SEGURIDAD Y PROTECCIÓN CIVIL			
INTERDISCIPLINARIOS			
OTROS			

ADSCRIPCION O SEDE (S):

FACULTAD O CENTRO:	Arquitectura y Urbanismo
ESCUELA:	Arquitectura
INSTITUTO:	
DEPARTAMENTO:	Sector Métodos
OTROS	

ASIGNATURA:

NOMBRE	COMPOSICIÓN E IMAGEN DIGITAL
CODIGO	1158
UNIDAD EJECUTORA	
CLASIFICACION	Electiva
FECHA APROBACIÓN	2008
FECHA ACTUALIZACIÓN	
INSTANCIA DE APROBACIÓN	Coordinación Sector Métodos
UNIDADES CREDITO	03 u/c
HORAS/SEMANA	4 (Cuatro)
REGIMEN	Semestral
PERÍODOS ACADÉMICOS	
PRELACIONES	Obligatorias del 1er ciclo
PROFESOR	ARO. JOSÉ LUIS VINCENTELLI



PROPOSITOS

EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL MUNDO DEL DISEÑO Y DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN LA ACTUALIDAD ES INDISCUTIBLE EN CUANTO A SU INFLUENCIA E IMPORTANCIA. EN EL AULA DIGITAL INTENTAMOS FOMENTAR EL USO DE VARIADAS HERRAMIENTAS DE GRAFISMO DIGITAL TANTO EN EL AREA DE LA CONCEPCIÓN Y DISEÑO ARQUITECTÓNICO COMO EN EL AREA DE LA EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN, A NIVEL IMPRESO, VIDEO Y WEB.

ESTA MATERIA EN PARTICULAR INTENTA ENFOCARSE EN UNA SERIE DE CONOCIMIENTOS PREVIOS AL USO DE COMPUTADORAS (COMPOSICIÓN Y ENCUADRE PICTÓRICO Y FOTOGRÁFICO, USO Y SIGNIFICADO DE LOS COLORES, FUNDAMENTOS DE LA LUZ, ETC) QUE PERMITAN EL USO A UN NIVEL PROFUNDO Y EFECTIVO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES ORIENTADAS EN ESTE CASO HACIA LA EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN DE IDEAS Y PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1 - Entender como las tendencias visuales del mundo de las Artes Gráficas, la Pintura, el Diseño, la Fotografía, el Cine, la TV, la Web tienen una influencia directa y a su vez son retroalimentadas por todas estas nuevas herramientas digitales.
- 2 - Utilizar las herramientas tomando en cuenta esta influencia y aprovechando los conocimientos básicos de estas artes.
- 3 - Lograr un efectivo nivel de expresividad y entender como comunicar Ideas y Proyectos a través de estos medios transmitiendo motivación y emoción.

CONTENIDOS

TEMA 1: INTRODUCCIÓN AL AULA DIGITAL (6H)

FUNCIONAMIENTO DEL AULA DIGITAL Y SUS EQUIPOS Y PRIMERAS APROXIMACIONES A LOS PROGRAMAS GRÁFICOS

TEMA 2: MANEJO BÁSICO DE INTERFASES (6H)

MANEJO DE LOS PRINCIPALES COMANDOS EN PROGRAMAS DE MODELADO Y REPRESENTACIÓN DIGITAL Y DE MANIPULACIÓN DE IMAGENES SELECCIÓN, TRANSFORMACIONES, EFECTOS Y NAVEGACIÓN.

TEMA 3: MODELADO BÁSICO E IMPORTACIÓN DE MODELOS 3D (6H)

**CREACIÓN A UN NIVEL BÁSICO DE VOLÚMENES EN PROGRAMAS 3D
IMPORTACIÓN EN DIFERENTES FORMATOS 3D**

TEMA 4: MATERIALES Y TEXTURAS (6H)

**REPRESENTACIÓN DE SUPERFICIES EN PROGRAMAS 3D.
FUNDAMENTOS DE LA LUZ: REFLEXIÓN Y REFRACCIÓN.**

TEMA 5: CÁMARA Y ENCUADRE (8H)

COMPOSICIÓN PICTÓRICA Y FOTOGRÁFICA, PLANOS, PERSPECTIVA Y PROFUNDIDAD.



TEMA 6: COLOR (8H)

SIGNIFICADOS, ESQUEMAS Y CONTRASTES DE COLOR.

SATURACIÓN, VALOR, TONO, PROPORCIONES, MOTIVACIÓN Y EMOCIÓN.

TEMA 7: ILUMINACIÓN (14H)

ESQUEMAS, CLARO-OSCURO, CONTRASTE, SOMBRAS, MOTIVACIÓN, EMOCIÓN.

MAPAS DE SOMBRA, RAY TRACE, LUCES INDIRECTAS, ATENUACIÓN, ILUMINACIÓN GLOBAL, ATMÓSFERAS, FOTOREALISMO.

TEMA 8: RENDER Y RETOQUES 2D (12H)

PRODUCCIÓN DE IMAGEN Y POSTPRODUCCIÓN O RETOQUE EN PHOTOSHOP.

COMPOSICIONES, GRAFISMO, BALANCE, SATURACIÓN Y CONTRASTE FINAL DE LA IMAGEN.

ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

SE UTILIZAN VARIOS PROGRAMAS (3D VECTORIALES Y 2D PIXELARES) DESDE EL PRIMER DÍA, Y A TRAVÉS DE SU USO SE VA ENSEÑANDO AL ALUMNO COMO APLICAR ARTISTICAMENTE Y DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UN DISEÑADOR LAS HERRAMIENTAS DISPONIBLES.

LA BASE CONCEPTUAL Y TÉCNICA DE LOS PROGRAMAS DE COMPUTACIÓN GRÁFICA ES LA MISMA PARA TODOS ELLOS, POR ELLO LOS ALUMNOS SALDRÁN CON UNA GRAN CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN AL MUY VARIADO Y NUEVO SOFTWARE QUE CONTINUAMENTE APARECE EN EL MERCADO.

VARIOS EJERCICIOS CON NIVELES DE COMPLEJIDAD DE MENOR A MAYOR PERMITIRÁN A LOS ALUMNOS EXPLORAR LOS CONTROLES Y CAPACIDADES DE LOS PROGRAMAS Y EXPLOTARLOS CON EL OJO (O LA VISIÓN) DE UN DISEÑADOR Y DE UN COMUNICADOR.

SE BUSCA ANIMAR AL ALUMNO PARA QUE COMUNIQUE SUS IDEAS Y VISIONES DE UNA MANERA EFECTIVA Y ATRACTIVA A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES, USANDO COMO BASE TODOS ESTOS CONOCIMIENTOS PREVIOS (PINTURA, ENCUADRE, COMPOSICIÓN, CINE, ETC) ANTERIORMENTE MENCIONADOS.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Vice Rectorado Académico
Comisión Central de Currículo
Coordinación Central de Estudios de Pregrado



MEDIOS INSTRUCCIONALES

Los equipos del AULA DIGITAL, incluyendo la Internet.

EVALUACIÓN

Varios ejercicios cortos a lo largo del semestre y uno o dos ejercicios largos a modo de conclusión de conocimientos.

La asistencia, comportamiento, interés y participación del alumno serán de gran importancia.

BIBLIOGRAFÍA (Si es posible, según contenidos)

En la web:

- www.cgarchitect.com
- www.3dtotal.com
- www.wikipedia.org