



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			
INGENIERÍA 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:	Carlos Raul Villanueva
INSTITUTO:	
DEPARTAMENTO:	Sector Métodos
OTROS	

ASIGNATURA:

NOMBRE	VISUALIZACION ARQUITECTONICA
CODIGO	1159
UNIDAD EJECUTORA	
CLASIFICACION	ELECTIVA
FECHA APROBACIÓN	
FECHA ACTUALIZACIÓN	
INSTANCIA DE APROBACIÓN	
UNIDADES CREDITO	3 TRES
HORAS/SEMANA	4 CUATRO
REGIMEN	SEMESTRAL
PERIODOS ACADÉMICOS	
PRELACIONES	
PROFESOR	JOSÉ FRANCISCO SCHLISZKY MACHADO



PROPOSITOS

ESTAMOS EN UN MOMENTO EN EL CUAL LA TECNOLOGÍA EN MUCHOS ASPECTOS NOS HA HECHO CAMBIAR NUESTRA FORMA DE VER, ENTENDER E INTERACTUAR CON EL MUNDO Y NOSOTROS LOS ARQUITECTOS NO SOMOS AJENOS A ESTA SITUACIÓN. NO SOLO HAN CAMBIANDO LAS TÉCNICAS CONSTRUCTIVAS Y LOS MATERIALES, ADEMÁS DE ESTO HAN APARECIDO HERRAMIENTAS QUE HAN AFECTADO LA MANERA EN QUE CONCEBÍAMOS Y DESARROLLÁBAMOS NUESTRAS IDEAS, LLEGANDO INCLUSO A MOSTRARNOS HORIZONTES Y POSIBILIDADES QUE NO IMAGINÁBAMOS ANTES.

EN NUESTROS TIEMPOS SE HACE CADA VEZ MÁS IMPORTANTE ENTENDER Y COMPRENDER SU USO, YA QUE EL MERCADO SE VUELVE CADA VEZ MAS COMPETITIVO Y ESO NOS LLEVA A ESTÁNDARES DE EXCELENCIA CADA VEZ MAS ALTOS.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. TENER UN PANORAMA AMPLIO SOBRE LAS NUEVAS HERRAMIENTAS Y TENDENCIAS PARA EL DESARROLLO Y REPRESENTACIÓN DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS.
2. COMPRENDER LA FILOSOFÍA DE FUNCIONAMIENTO DE LAS HERRAMIENTAS QUE SE DEN EN CLASE.
3. ENTENDER COMO ESTAS HERRAMIENTAS PUEDEN ACOMPAÑARNOS EN CADA UNA DE LAS ETAPAS DE UN PROYECTO Y HACERLO EVIDENTE EN LOS EJERCICIOS DE DISEÑO.

CONTENIDOS

TEMA 1: CHARLA INTRODUCTORIA AL AULA DIGITAL (6 H)

PROPÓSITO DEL ESTUDIO DIGITAL, INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE LA RED, ASÍ COMO DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL LABORATORIO, APERTURA DE CUENTAS Y PRIMERAS APROXIMACIONES AL PROGRAMA 3D STUDIO MAX.

TEMA 2: ENTENDIMIENTO DE LA INTERFASE (6 H)

INTRODUCCIÓN A LOS COMANDOS BÁSICOS DEL PROGRAMA Y SU INTERFASE, ASÍ COMO SU IMPLEMENTACIÓN EN EL LEVANTAMIENTO Y MODELADO ARQUITECTÓNICO.

TEMA 3: INTRODUCCION A LOS PRINCIPIOS DE MODELADO 3D (6 H)

INTRODUCCIÓN A LA MANIPULACIÓN Y CREACIÓN DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES.



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



TEMA 4: MODELADO POR MEDIO DE EDITORES Y DEFORMADORES (6 H)

ESTUDIO DE LAS DIFERENTES HERRAMIENTAS MAS AVANZADAS PARA EL MODELADO DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS.

TEMA 5: PRINCIPIOS DE TEXTURIZADO (6 H)

FORMAS DE Y TEORÍAS SOBRE EL TEXTURIZADO DE OBJETOS Y ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS.

TEMA 7: PRINCIPIOS ILUMINACION (8 H)

TIPOS DE ILUMINACIÓN Y SOMBRAS.

TEMA 8: POST PRODUCCION DE IMAGENES (8 H)

INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE RETOQUE DIGITAL.

TEMA 9: RENDER Y ANIMACIONES (12 H)

INTRODUCCIÓN AL PROCESO Y CONFIGURACIÓN DE RENDER Y ANIMACIONES ASÍ COMO SU IMPLEMENTACIÓN EN EL ENTORNO TRIDIMENSIONAL.

TEMA 10: POST PRODUCCION Y EDICION DE VIDEO (8 H)

INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN DE VIDEO.



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



ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

PROCESO COMPRESIVO, DONDE EL EJE ES ENSEÑAR AL ALUMNO A GENERAR SU PROPIO CONOCIMIENTO EN BASE A SU EXPERIENCIA.

LA UTILIZACIÓN DE EJERCICIOS PARA LA COMPRESIÓN DE LOS DIFERENTES TEMAS DONDE SE USEN REFERENCIAS U OBJETOS ARQUITECTÓNICOS.

MANEJO DE MÚLTIPLES NIVELES EN CUANTO A LAS DIFERENTES CAPACIDADES DE LOS ALUMNOS PARA UN MEJOR APROVECHAMIENTO DE SU POTENCIAL.

MANEJO DEL PROGRAMA COMO REFERENCIA O GUÍA, YA QUE SE TOMAN EN CUENTA LAS POSIBLES VINCULACIONES CON OTRAS APLICACIONES O PROGRAMAS.

UTILIZACIÓN FLEXIBLE DEL TIEMPO APROVECHANDO LAS POTENCIALIDADES DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN (NTCI) PARA GENERAR NUEVAS FORMAS DE TRABAJO.

INVITAR AL ALUMNO A QUE HAGA UNA VERDADERA INTEGRACIÓN ENTRE SU EJERCICIO O PROYECTO DE DISEÑO CON LAS HERRAMIENTAS QUE HA APRENDIDO, AYUDANDOLO INCLUSO A DESARROLLAR SU DISCURSO



MEDIOS INSTRUCCIONALES

Los equipos del aula.

EVALUACIÓN

Será realizaran tres ejercicios durante el semestre que vayan de acuerdo a los contenidos que se vayan explorando.

Al final de semestre será realizado un ejercicio que contemple todos los conocimientos adquiridos en curso.

Será evaluada la participación y constancia del alumno durante el semestre.

BIBLIOGRAFÍA (Si es posible, según contenidos)

En texto:

- 3ds max fundamentals, CG academy, DVD.
- E – topia; William J. Mitchell

En la web:

- www.evermotion.org
- www.cgarchitect.com
- www.3d-palace.com
- www.cgchannel.com
- www.cgarchitect.com
- www.mocoloco.com