



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



Fecha:

### REGISTRO DE ASIGNATURAS

FRESPONSABLE REGISTRO:

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

#### ADSCRIPCION O SEDE (S):

FACULTAD O CENTRO:	ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA:	ARQUITECTURA
INSTITUTO:	
DEPARTAMENTO:	
OTROS	SECTOR MÉTODOS

#### ASIGNATURA:

NOMBRE	3D STUDIO MAX
CODIGO	1169
UNIDAD EJECUTORA	
CLASIFICACION	ELECTIVA / TEÓRICO - PRÁCTICA
FECHA APROBACIÓN	
FECHA ACTUALIZACIÓN	
INSTANCIA DE APROBACIÓN	
UNIDADES CREDITO	3 (Tres)
HORAS/SEMANA	4 (Cuatro)
REGIMEN	SEMESTRAL
PERIODOS ACADÉMICOS	
PRELACIONES	OBLIGATORIAS DE 1er CICLO
PROFESOR	DOCENTES DEL AREA DE INFORMÁTICA



## PROPOSITOS

--

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Que el alumno sea capaz de:

1. Conocer utilidad de la computadora como herramienta de apoyo dentro de la actividad de diseño.
2. Construir objetos tridimensionales por medio de una aplicación CAD.
3. Manipular objetos arquitectónicos tridimensionales.
4. Utilizar adecuadamente las herramientas de representación y visualización arquitectónica



## CONTENIDOS

### **TEMA 1: INTRODUCCION AL ESTUDIO 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, introducción al programa 3D Max y como este programa es usado en la arquitectura moderna.

### **TEMA 2: COMANDOS BASICOS DE 3dstudio max (6 h)**

Introducción a los comandos básicos del programa y su interfase, así como su implementación en el levantamiento y modelado arquitectónico.

### **TEMA 3: DISEÑO GENERAL (6 h)**

Introducción a la manipulación y creación de objetos tridimensionales básicos.

### **TEMA 4: ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO (6 h)**

Comprensión de las herramientas de Selección de Objetos, manipulación y deformación.

### **TEMA 5: VISUALIZACION Y CONTROL (6 h)**

Formas de visualización de la herramienta, zoom, vistas aéreas, manejo de cámara.

### **TEMA 6: TEXTURIZADO (6 h)**

Formas de y teorías sobre el Texturizado de objetos.

### **TEMA 7: ILUMINACION (8 h)**

Tipos de iluminación y sombras.

### **TEMA 8: RENDER Y ANIMACIONES (12 h)**

Introducción al proceso y configuración de render y animaciones así como su implementación en el entorno tridimensional.



## ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

- Los ejercicios se desarrollarán a través de la experimentación práctica en el computador
- Se trabajará en equipos de 2 personas por computador
- Se recomienda aplicar una prueba de suficiencia individual al cubrir el 70% de la asignatura
- Considerando la asignatura como eminente naturaleza práctica, el aspecto pedagógico debe estar regido por la concepción cognoscitiva de naturaleza constructivista, donde se promueva la construcción personal del propio conocimiento a través de ejercicios de creciente dificultad y sin un planteamiento preliminar de objetivos terminales.
- Se plantea que los ejercicios a ser formulados, deberán mantener estrecha relación, tanto a nivel formal como de exigencias con lo que ellos como futuros profesionales de la arquitectura pudieran encontrar en la práctica profesional
- Los seminarios serán de dos horas de duración, durante las cuales el profesor impartirá progresivamente aquellos conocimientos que se consideren pertinentes de acuerdo al esquema de contenidos, procediéndose a una ejercitación a través del resto de la sesión.

## MEDIOS INSTRUCCIONALES

- Equipos de computación de última generación

## EVALUACION

## BIBLIOGRAFIA (Si es posible, según contenidos)