

MODELACIÓN DIGITAL 2

I. Datos Informativos

Código	: 405023
Carrera	: Arquitectura
Semestre	: 2020-2
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 3
Pre-requisito	: Modelación digital 1
Docente	: Javier Cabrera

II. Sumilla

Este curso abarca los diferentes vértices de la visualización arquitectónica Fotorrealista, así como la conceptual. Partiendo de los conceptos de modelado y expresión digital, se explora de manera muy profunda la fotografía virtual y como ésta influye en la comunicación de un proyecto arquitectónico.

III. Competencias

▪ General:

El alumno elabora una representación visual de proyecto arquitectónicos con técnicas avanzadas de representación digital

▪ Específicas:

- Conocer conceptos y técnicas de Visualización Arquitectónica básica y avanzada
- Manejar técnicas de renderización estática.
- Manejar técnica de postproducción Arquitectónica.
- Desarrollar estilo de representación propios.

IV. Contenidos

1º semana

- Iluminación exterior día.

2º semana

- Iluminación interior y artificial

3º semana / Evaluación Continua 1

- Materiales básicos

4º semana

- Iluminación Nocturna

5º semana

- Postproducción básica

6º semana / Evaluación Continua 2

- Materiales Complejos

7º semana / Entrega Parcial

- Examen parcial.

8º semana

- Postproducción avanzada 1

9º semana

- Postproducción avanzada 1

10º semana

- Vistas Tipo maqueta

11º semana/ Evaluación Continua 3

- Cámaras alternativas

12º semana

- Avance y crítica T. Final

13º semana

- Matte Painting

14º semana/ Evaluación Continua 4

- Avance y crítica T. Final

15º semana Examen Final

- Examen final

16º Semana

- Entrega de notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc.

Las Sesiones virtuales son prácticas, el alumno seguirá ejercicios prebrados por el docente para seguir las instrucciones y presentar el avance durante la sesión virtual. El docente hará la retroalimentación en tiempo real a manera de crítica de avance.

Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Facebook, Zoom, Whats app, entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Entrega de portafolios.

Sustentación de trabajos.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

N	Código CIDOC	FUENTE
1	745.42/H38/2011	Hemmerling, Marco (2011). Digital design manual. Berlin. Edit DOM publishers
2	720.284/R41	Rendering para arquitectos. (2009). Barcelona. Edit Parramon
3	006.68/M89	Mulen, Tony (2012) Realidad aumentada crea tus propias aplicaciones. Madrid Edit Anaya Multimedia
4	720.2840285/D93	Dunn, Nick. (2012) Proyecto y construcción digital en Arquitectura. Barcelona. Edit Blume
5	006.6/M26A	Marcas León, Alejandro. (2015). Guía práctica: Aplicación de efectos y filtros con Photoshop CC Lima. Edit Macro.
6	778.4/N28	Navarro, Fructuoso. (2011) Fotografía 3D: Añade una nueva dimensión a tus fotografías. Madrid Edit Anaya Multimedia
7	3DART/69	3D Artist. Nro 69 (2014). UK.

VIII. Fuentes complementarias

- **Sannino, Ciro** (2019) Claroscuro con V-ray. Cagilari. Edit.: GC Edizioni
- **CUSSON Roger & CARDOSO Jamie** (2009) Realistic architectural visualization with 3ds Max and mental ray. New York, USA. Editorial: Autodesk media and entertainment techniques.