

Licenciatura: **DISEÑO GRAFICO**
 Modalidad: EJECUTIVA

Materia: **PROTOTIPOS EN 3D**
 Cuatrimestre: 6°

Clave: **PE-LDG605**
 Horas: 2

OBJETIVO:

Introducir a los alumnos en el aprendizaje de los límites y las capacidades que el alumno enfrentara al momento de generar contenido grafico tridimensional para tiempo real, además de formar el criterio del modelador tridimensional y aprender formas de optimizar al sistema en la parte gráfica.

S	CLASE I	CLASE 2
1	ENCUADRE	UNIDAD I INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS DE 3D MAX STUDIO 1.1. - Objetos básicos
2	1.2. -Formas	1.3. -Sistema Partículas
3	1.4. - Modificadores y deformadores	UNIDAD II MODELADO 2.1.- Creación forma básica
4	2.2.- Aplicación de Material	UNIDAD III IMAGEN 3.1.- Textura
5	3.2.- Luces y cámaras	UNIDAD IV ANIMACIÓN 4.1.- Cancerización
6	4.1.- Cancerización	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
7	EXAMEN FINAL	

ACTIVIDAD ES EN EL AULA PERMITIDAS :	<p>1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron)</p> <p>2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).</p> <p>3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.</p> <p>4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.</p> <p>5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teoricamente.</p>
---	--

ACTIVIDAD ES NO PERMITIDAS	<p>1. Exámenes Orales.</p> <p>2. Exposiciones como Evaluacion.</p> <p>3. Exposiciones</p>
-----------------------------------	---

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Trabajos Escritos	10%
Actividades aulicas	20%
Trabajos en plataforma educativa	20%
Examen	50%
Total	100%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7