



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA**  
**LICENCIATURA EN ARQUITECTURA**



**Programa de la asignatura**  
**TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL**

<b>Clave</b>	<b>Semestre</b> 6° a 10°	<b>Créditos</b> 4	<b>Etapa</b>	<b>Consolidación y Síntesis</b>	
			<b>Área</b>	<b>Proyecto</b>	
<b>Modalidad</b>	<b>Curso ( x ) Taller ( ) Lab ( ) Sem ( )</b>		<b>Tipo</b>	<b>T ( ) P ( ) T/P ( X )</b>	
<b>Carácter</b>	<b>Obligatorio ( )</b> <b>Optativo ( )</b>	<b>Obligatorio E ( )</b> <b>Optativo E ( X )</b>	<b>Horas</b>		
			<b>Semana</b>		<b>Semestre</b>
			<b>Teóricas</b>		<b>Teóricas</b>
			<b>Prácticas</b>		<b>Prácticas</b>
			<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>Total 32</b>

**Línea de Interés Profesional**

Expresividad Arquitectónica.

**Seriación**

**Ninguna ( )**

**Obligatoria ( x )**

**Asignatura antecedente**

MODELADO Y DISEÑO DIGITAL 3D

**Asignatura subsecuente**

**Indicativa ( )**

**Asignatura antecedente**

**Asignatura subsecuente**

**Objetivo general**

Revisar y fundamentar el uso de programas de cómputo que permitan el desarrollo de destrezas para el manejo de técnicas de representación digital de proyectos arquitectónicos (modelos digitales, imágenes fotorealistas) tanto en el proceso de elaboración como en la presentación final; desarrollando actividades de percepción, análisis y expresión espacial, a partir de la actividad conceptual y creativa en un ambiente de respeto y responsabilidad.

**Objetivos específicos**

Conocer y aprender recursos para representar el objeto arquitectónico y sus distintos elementos, en un video, generado en medios digitales.

Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	INTRODUCCIÓN.	1	3
2	MODELAJE AVANZADO .	2	3
3	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.	1	3
4	RENDER.	1	1
5	EDICIÓN DE IMÁGENES.	3	3
6	DIGITALIZACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO.	1	3
7	EDICIÓN DE VIDEO.	3	4
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>20</b>
<b>Suma total de horas</b>		<b>32</b>	

Contenido Temático	
Tema	Subtemas
1	1. INTRODUCCIÓN <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ El software como herramienta en el proceso de diseño.</li> <li>◆ Ejemplos de proyectos reales realizados por computadora en el ámbito laboral.</li> </ul>
2	2. MODELAJE AVANZADO <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Creación de objetos complejos en 3D Studio.</li> <li>◆ Modificación de objetos y Subobjetos.</li> <li>◆ Optimización en escenas complejas.</li> </ul>
3	3. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Conceptos básicos.</li> <li>◆ Principios de edición de video.</li> </ul>
4	4. RENDER <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Formatos.</li> </ul>
5	5. EDICIÓN DE IMÁGENES. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Corrección de color y canales de transparencia.</li> </ul>
6	6. DIGITALIZACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Mezcla de canales de audio y video.</li> </ul>
7	7. EDICIÓN DE VIDEO. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Títulos y gráficos animados.</li> <li>◆ Transiciones.</li> <li>◆ Trayectorias.</li> <li>◆ Filtros.</li> <li>◆ Sonido.</li> <li>◆ Generación de un nuevo video.</li> </ul>
Estrategias didácticas	
Exposición	Exámenes parciales
Trabajo en equipo	Examen final
Lecturas	Trabajos y tareas
Trabajo de investigación	Presentación de tema
Prácticas (taller o laboratorio)	Participación en clase
Prácticas de campo	Asistencia
Aprendizaje por proyectos	Rúbricas
Aprendizaje basado en problemas	Portafolios
Casos de enseñanza	Listas de cotejo
Otras (especificar)	Otras (especificar)
Perfil profesiográfico	
<b>Título o grado</b>	Licenciatura en Arquitectura
<b>Experiencia docente</b>	Experiencia en docencia mínima de cuatro años. Diplomado en formación docente
<b>Otra característica</b>	Tener experiencia en el uso de medios digitales.

### Referencias básicas

- Cardoso J. (2010). *Realistic Architectural Rendering with 3ds Max and Mental Ray*. Focal Press.
- Derakhshani D. (2015). *Autodesk 3ds Max 2016 Essentials*. Sybex.
- Ding S. (2014). *Photoshop for interior designers*. Bloomsbury Publishing.
- Murdock K. (2015). *3ds Max 2016 complete reference guide*. SDC publications.
- Onstott S. (2011). *Enhancing architectural drawings and models with photoshop*. Sybex, serious skills.

### Referencias complementarias

- Autodesk (s/f) *Area Autodesk* consultado en <https://area.autodesk.com>
- BOARDAM T, *3d Studio max, modelado, materiales y representación*, Ed. Prentice Hall, Madrid.
- Font, J., (2004) La animación como instrumento de representación, Disponible en: <http://www.etsav.upc.edu/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf>
- García, R., Álvarez, G.,(2003) Técnicas Cinematográficas para las Animaciones Arquitectónicas, disponible en: [http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2003\\_121.content.pdf](http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2003_121.content.pdf)
- Gemstone, V. (2015) *Go Pro Camera: Video editing for Beginners: How to Edit Video in Final Cut Pro and Adobe Premiere Pro Step by Step*, Smashwords Edition