

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO 2D, 3D Y REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA AVANZADA		
Identificador:	33505		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	DESARROLLO CURRICULAR		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Dibujo plano y dibujo tridimensional. Transformación del dibujo tridimensional A medios bidimensionales. Perspectividad y proyectividad. Aproximación a la representación técnica digital CAD-CAM-BIM. Planteamiento de ideas a través del bocetaje. Modelado digital 3D. Capas de información ejecutiva en el dibujo 3D. Aplicaciones de dibujo vectorial, tratamiento de imágenes. Procedimientos y principios fundamentales de la animación. Modelado de objetos y animación 3D.

Esta materia, partiendo de un conocimiento manifiesto de las variables que se manejan en materia de diseño y su expresión gráfico-plástica, enfatiza en la representación de las emociones y de la realidad particular del creador, a través de las más diversas herramientas y soportes.

Se aborda el estudio y aplicación de metodologías y técnicas tanto tradicionales como digitales que, debiendo ser conniventemente empleadas, estimulan el proceso de creación e ideación del proyectista. De este modo, el alumno se servirá de instrumentos de trazado clásico, complementados, en su caso, con otros útiles y procedimientos más actuales incluidos en el campo de la informática gráfica.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones