

**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**Guía general para la presentación del examen extraordinario**  
**TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL**

<b>Nombre de la Asignatura</b>	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL
<b>Clave de la asignatura</b>	1145
<b>Nombre del docente</b>	M. en E. y Arq. Adriana Victoria Castro Palau.
<b>Etapas de formación y semestre al que corresponde</b>	Consolidación y Síntesis / 6ª a 10ª

**Objetivos de la asignatura**

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.

**Temas para el examen extraordinario corto**

Tema General	Objetivo general	Temas particulares
MODELAJE AVANZADO CON 3DS MAX	Optimizar en escenas complejas en 3DS Max, combinando diferentes tipos de animación en diferentes tipos de objetos.	Creación de objetos complejos en 3D Studio
		Optimización en escenas complejas.
		Animación
		Render
EDICION DE IMAGEN	Componer y retocar imágenes digitales generadas y digitalizadas	Edición de imagen
EDICIÓN DE AUDIO	Editar y digitalizar audio	Mezcla de canales de audio y video.
EDICION DE VIDEO	Generar videos con transiciones y efectos que integren imagen fija y/o movimiento ya sea generada y/o digitalizada, y audio.	Títulos y gráficos animados.
		Incorporación de imagen fijas e imagen en movimiento
		Transiciones.
		Trayectorias.
		Filtros.
		Sonido.
		Generación de un nuevo video

Referencias recomendadas por tema	
Básica	Complementaria
<ol style="list-style-type: none"> <li>Cardoso J. (2016). 3D Photorealistic Rendering: Interiors &amp; Exteriors with V-Ray and 3ds Max, CRC Press.</li> <li>Derakhshani D. (2015). Autodesk 3ds Max 2016 Essentials. Sybex.</li> <li>Ding S. (2014). Photoshop for interior designers. Bloomsbury Publishing.</li> <li>JAGO M. (2018) Adobe Premiere Pro Cc, Ed. Adobe Press.</li> <li>Murdock K. (2015). 3ds Max 2018 complete reference guide. SDC publications.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Autodesk (s/f) Area Autodesk consultado en <a href="https://area.autodesk.com">https://area.autodesk.com</a></li> <li>BOARDAM T, 3d Studio max, modelado, materiales y representación, Ed. Prentice Hall, Madrid.</li> <li>Font, J., (2004) La animación como instrumento de representación, Disponible en: <a href="http://www.etsav.upc.edu/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf">http://www.etsav.upc.edu/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf</a></li> <li>García, R., √Álvarez, G.,(2003) Técnicas Cinematográficas para las Animaciones Arquitectónicas, disponible en: <a href="http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2003_121.content.pdf">http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2003_121.content.pdf</a></li> <li>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</li> <li>Mediaactive (2016) Aprender Premiere pro cc 2016 release con 100 ejercicios prácticos, Ed. Alfaomega/Marcombo</li> <li>Murdock K. (2019) Autodesk 3ds Max 2020 Complete Reference Guide, SDC publications</li> </ol>

Evaluación	
Evaluación en examen extraordinario corto por	Elaboración de proyecto (1:40hrs)

Notas: Es necesario que el estudiante sustentante se presente además de los requisitos estipulados por reglamento, con una unidad de almacenamiento para respaldar y entregar su proyecto.