**Configuración Visual II**

**1. Propósito general del curso**.

Este curso entrega los fundamentos para la configuración y entendimiento de la forma en el espacio.

Atiende al fundamento análogo para su aplicación de forma coherente en las herramientas de procesamiento y creación de imágenes digitales.

El curso se enfoca en el estudio de los significados y procesos perceptivos y procedimentales, en relación a la forma y su representación por medios gráficos computacionales, 2D y 3D.

**2. Objetivos de aprendizaje:**

Reconoce conceptos e implicancias de los aspectos de la percepción, configuraciones geométricas, lenguaje y significación de formas y representaciones 2D y 3D.

**3. Competencias:**

-Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.

-Representación y visualización de lo bidimensional a lo tridimensional.

-Autonomía en la interpretación y representación de objetos y espacios.

**4. Contenidos:**

**Unidad 1: Configuración tridimensional**

-Introducción al pensamiento tridimensional.

-Formas de representación gráfica: ortogonal, oblicuo, perspectivo.

**Unidad 2: La forma y su representación en el espacio**

-Planos y superficies, volumen y masa.

-Formas primarias, secundarias, terciarias.

**Unidad 3: Pensamiento digital**

Tipologías de productos digitales y aplicaciones.

-Imágenes vectoriales.

-Mapa de pixeles.

**Unidad 4: Modelado 3D**

-Conceptos básicos del espacio 3D.

-Creación, transformación y edición de geometrías 3D simples.

**5. Metodología:**

Clases teórico/prácticas en modalidad de videoconferencia, de manera participativa.

Aprendizaje basado en problemas y discusión permanente en torno a las propuestas de los estudiantes.

Análisis y reflexión crítica. Consultas bibliográficas.

**6. Bibliografía:**

-Berchon, Matilde. La impresión 3D: Guía definitiva para makers, diseñadores,

estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general. Ed G.Gili. Barcelona, España. 2016.

-Brea, Jose Luis. Cultura ram: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Ed Gedisa. 2009.

-Zelansky, Paul, Fischer, Mary Pat. Shaping Space: The Dynamics of Three Dimensional Design.

Edition 3. Ed Cengage Learning. 2006

-Dondis. D. A. Sintaxis de la imagen. 1984

-Lebog, Christian. Visual Grammar. 2006

**7. Recursos web:**

-Color: http://proyectacolor.cl

-Color (Modelos) https://libroelectronicotgd1.files.wordpress.com/2016/11/5-3.pdf

-Manual Inkscape - Logo a Logo (2012) Joaquín Herrera Goás.

https://joaclintistgud.files.wordpress.com/2011/04/logo\_a\_logo\_segunda\_edicion.pdf

-Manual Gimp 2.10

https://docs.gimp.org/2.10/es/

**8. Programas sugeridos de código libre:**

Software: Gimp

Sitio web: gimp.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe Photoshop

Software: Inkscape

Sitio web: inkscape.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe Illustrator

Software: Krita

Sitio web: kria.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Autodesk Sketchbook pro

Software: Blender

Sitio web: blender.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Autodesk 3D Studio Max; Cinema 4D

Software: Shotcut

Sitio web: shotcut.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe Premiere Pro

Software: Opentoonz

Sitio web: opentoonz.github.io

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Animation Studio

Software: Audacity

Sitio web: audacityteam.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe Audition

Software: Darktable

Sitio web: darktable.org

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe Lightroom

Software: Natron

Sitio web: natrongithub.github.io

OS: Windows, Mac OS X, Linux

Alternativa a: Adobe After Effects