

PROGRAMA DE CURSO UNIVERSIDAD DE CHILE
Licenciatura en Artes con Mención en Diseño Teatral

| | | | |
|---|-------------|---|----------|
| -Nombre de actividad curricular: | | | |
| Técnicas gráficas II- Dibujo técnico | | | |
| -Nombre actividad curricular en inglés: | | | |
| Tech Draw. | | | |
| -Línea: | | -Código: | |
| Medios de expresión especializada. | | TGRA541-122-1 | |
| - Requisito(s) previos: | | - Requisitos de aprobación: | |
| | | | |
| Nivel en que se cursa la actividad curricular: | | | |
| Carácter: | | Obligatorio | Electivo |
| Horas de trabajo presencial: | | Horas de trabajo no presencial: | |
| | | | |
| Numero de créditos SCT | | | |
| Equipo docente | | Profesor(a) | Ayudante |
| | | Rodrigo Cristián Ruiz Jofré | |
| | | | |
| | | | |
| -Unidad académica que lo desarrolla: | | | |
| Licenciatura en Artes con Mención en Diseño Teatral | | Escuela de Pregrado Facultad de Artes Departamento de Teatro Facultad de Artes Universidad de Chile | |
| Lugar: | Calendario: | Horario: | |
| | | | |
| - Palabras clave: | | | |
| Dibujar, trazar, proyectar, elevar, codificar, decodificar, agrupar, extruir, perspectiva, exportar, importar, editar, formato, resolución, peso, tamaño. | | | |
| I. Propósito general del curso: | | | |
| <p>Curso teórico–práctico que se establece como herramienta fundamental e inseparable dentro del proceso de diseño en todos sus campos, desarrollando destrezas y habilidades que permitan representar con precisión la propuesta, asumiéndolo como un medio de expresión gráfico de magnitudes objetivas.</p> <p>Proyectar elementos tanto en formato análogo, como en el digital.</p> <p>Utilizar la plataforma Sketch up y Lay out, como programa de diseño3d y proyección de planimetría en formato digital, respectivamente. Complementariamente se utiliza la herramienta Photoshop para la manipulación de imágenes digitales, con el fin de</p> | | | |

importar texturas, colores, transformando la plataforma en una herramienta de uso transversal en las diversas técnicas gráficas.

II. Competencias y sub competencias a las que contribuye el curso:

1.1: Concebir y organizar ideas y conceptos, comunicándolos a través de un diseño de espacio, iluminación y vestuario para puestas en escena de diversa naturaleza.

1.1.5 Manejar un conjunto de herramientas gráficas y técnicas a nivel análogo y digital para la materialización de un proyecto de diseño.

1.1.3 Comunicar propuestas de diseño escénico, de manera gráfica y verbal, utilizando diversos medios y el lenguaje técnico adecuado al contexto de presentación.

III. Resultados de Aprendizaje

- 1- Utilizar las herramientas básicas y avanzadas de la plataforma sketch up, como planos de sección, cortes, así como también la creación de objetos animables (componentes dinámicos) que puedan representar virtualmente los elementos que habiten el espacio escénico diseñado(volúmenes, planos y/o estructuras)
- 2- Utilizar las herramientas de la plataforma Lay out ,para realizar planimetría a escala en formato vectorial, exportable e imprimible, generando láminas generales, detalles y toda clase de información complementaria al proyecto diseñado.
- 3- Sistematizar el flujo de información gráfica a representar en el plano(lay out) o archivo digital.
- 4- Interpretar y proyectar en detalle elementos a escala.
- 5- Importar y exportar archivos en sus diversos formatos digitales(convertir dwg a skp, dxf , wyg, eps, psd , jpg o pdf) .
- 6- Emplear los rudimentos de la plataforma Photoshop como herramienta para edición de imágenes, ya sea para la generación de capas, texturas, piezas gráficas insertables en archivos 3d, como imágenes expresivas.
- 7- Diferenciar y emplear los conceptos de tamaño de imagen, tamaño de lienzo, espacio de color, resolución y peso de imagen/documento.

IV. Saberes / Contenidos:

CONCEPTUALES:

1-Sketch up

1a-Creación de archivo, definición de unidades métricas a utilizar. Definición de estilo (visualización) del modelo a construir, personalización de barra de herramientas.

2a-Utilización de herramientas: línea, polilíneas, extrusión, mover, copiar, pegar, rotar. Crear capas. Utilización de vistas en perspectiva y standard.

3a-Creación de paralelepípedos y figuras irregulares. Agrupar elementos, crear componentes simples.

4a-Configuración avanzada de estilos de visualización, como estilos de línea y estilo de caras.

5a-Creación de superficies con imágenes exportadas desde archivo (creación de texturas fotográficas). Recorte de imágenes y objetos convertibles en elementos insertables en el espacio. Pintura y configuración de herramienta de materiales.

6a-Creación de componentes simples y componentes dinámicos (desarrollo de elementos de maniobra, movimientos de varas y efectos animados)

7a-Realizar levantamientos de espacios escénicos (teatro u otro) a partir de planimetría y modificación a partir de observación del modelo real. Realizar levantamiento de volúmenes escenográficos de proyecto realizado en Taller de diseño básico II. Configuración de herramienta plano de sección/corte.

8a-Importar y exportar archivos desde y a formatos vectoriales: .DWG, SKP, DXF, WYG, EPS, PSD, PDF, como a formatos de imagen para capturas, inserción de texturas, modificación de bocetos.

1f-Exportar a Lay out y desde este a los distintos formatos normativos para impresión a escala(PNG, EPS, PDF).

2- Lay out.

1b-Configuración de espacio de trabajo: tamaño de lienzo, generación de viñeta, definición de unidades.

2b-Generación de capas y páginas de documento.

3b-importación de archivo SKP a lay out. Inserción de escenas, agrupación y orden de vistas normativas, escalado, rasterizado y vectorización de archivo.

- 4b-configuración y generación de cotas, líneas de planos de sección y simbologías.
- 5b-actualización de modelo, según modificaciones al original.
- 6b-exportación de archivo a formatos PDF, DWG y otros.

3-Photoshop.

- 1c-configuración de lienzo, espacio de trabajo, espacio de color, resolución.
- 2c-herramientas básicas (corte, pegado, pinceles). Modificación de niveles(color, contraste, brillo, corrección selectiva) uso de capas y grupos.
- 3c-exportación de imágenes a diversos formatos.

ACTITUDINALES/PROCEDIMENTALES:

- 1-Observa y discrimina elementos bi / tridimensionales.
- 2-Sistematiza y organiza la información de los objetos a disponer en el plano.
- 3-Organiza elementos en capas/grupos según prioridad y pertinencia del flujo de información gráfica.
- 4-correcta utilización de las herramientas digitales.
- 5-Pulcritud en el Oficio.

V. Metodología:

La metodología abarca aspectos inductivos y deductivos. Clases expositivas con material visual y ejercicios prácticos y observación de espacios físicos, poniendo énfasis en el trabajo en clase.

Trabajos individuales en formato digital.

VI. Evaluación (Tipos, instrumentos):

La metodología de evaluación comprende cuatro entregas (notas parciales), donde se evalúan los contenidos de cada unidad de manera sumatoria, enfatizando la sistematización del uso de herramientas(grupos, componentes, capas, componentes dinámicos, sección, corte, imágenes insertas), la claridad de los elementos representados(correcta interpretación del objeto en sus vistas normativas), la coherencia entre visualización(estilo de visualización de sketch up), información(acotación, cuando es pertinente), Uso de la herramienta lay out, como complemento fundamental en la expresión de planimetría (capas, páginas, acotado, vectorizado y exportación a formatos diversos).puntualidad en entrega y proceso, entendido como el desarrollo de destrezas cognitivas y técnicas transversales con fin expresivo, como también objetivo. Los últimos contenidos se enfocan en proyecto colegiado con Taller básico II.

Bibliografía

- Espinoza, Ma. Del Mar ; Domínguez Manuel-“Fundamentos de dibujo técnico y diseño asistido”, Madrid, UNED ediciones
- Schneider, Wilhelm; Sappert ,Dieter; “Manual práctico de dibujo técnico”. Barcelona,

editorial Riverté.

-Núñez, Guillermo; "Escenografía Teatral". Santiago.

-Fernández, folga, Garat, Pantaleón, parodi: "El código Gráfico". Santiago, Universidad de la república.

VIII. Bibliografía complementaria: