

CATÁLOGO DE LA BIBLIOGRAFÍA

Facultad: Ingeniería y Arquitectura.

Programa: Ingeniería de Sistemas.

Experiencia Curricular: **FUNDAMENTOS DE MODELADO Y ANIMACIÓN.**

Malla: D.

Ciclo: VI.

Estilo: ISO.

BIBLIOGRAFÍA DEL SÍLABO

TIPO DE MATERIAL: LIBROS.

BRITO, Allan. *Blender Quick Start Guide: 3D Modeling, Animation, and Render with Eevee in Blender 2.8*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2018. ISBN 9781789612936. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5532297>

BYRNE, Bill. *3D motion graphics for 2D artists: conquering the third dimension*. En línea. Waltham, Mass: Taylor & Francis Group, 2012. ISBN 9780240815343. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=809157>

FINNEGAN, Thomas. *Unity Android game development by example: beginner's guide: learn how to create exciting games using Unity 3D for Android with the help of hands-on examples*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2013. ISBN 9781849692076. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=1593875>

FISHER, Gordon. *Blender 3D basics beginner's guide: the complete novice's guide to 3D modeling and animation*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2012. ISBN 9781849516914. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=952080>

FISHER, Gordon. *Blender 3D printing essentials*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2013. ISBN 9781783284603. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT], <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=1569495>

GODBOLD, Ashley. *Mastering UI Development with Unity: An in-Depth Guide to Developing Engaging User Interfaces with Unity 5, Unity 2017, and Unity 2018*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2018. ISBN 9781787288430. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5379698>

LANHAM, Micheal. *Learn Unity ML-Agents: fundamentals of Unity machine learning: incorporate new powerful ML algorithms such as deep reinforcement learning for games*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2018. ISBN 9781789131864. Disponible en: ProQuest

Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5446051>

LIDON MAÑAS, Marcos. *Blender: Curso Práctico*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2018. ISBN 9789587627916. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT],

<https://www.ebooks7-24.com:443/?il=8008&pg=1>

LIDON MAÑAS, Marcos. *Modelado de personajes con Blender*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2019. ISBN 9789587921137. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT],

<https://www.ebooks7-24.com:443/?il=9553&pg=1>

LINOWES, Jonathan. *Unity virtual reality projects: learn virtual reality by developing more than 10 engaging projects with unity 2018* [2a ed.]. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2018. ISBN 9781788477185. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT], <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5400407>

MULLEN, Tony. *Bounce, tumble, and splash!: simulating the physical world with Blender 3D*. En línea. Indianapolis: Wiley Publishing, 2008. ISBN 9780470392720. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=353312>

MULLEN, Tony. *Mastering Blender* [2a ed.]. En línea. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2013. ISBN 9781118333396. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/reader.action?docID=947869&ppg=1>

SARRIS, Nikos y Michael G STRINTZIS. *3d modeling and animation: synthesis and analysis techniques for the human body*. En línea. Hershey PA: IRI Press, 2004. ISBN 9781591402992. Disponible en: IGI Global. [acceso mediante MyLOFT],

<https://www.igi-global.com/gateway/book/1>

THORN, Alan. *How to cheat in Blender 2.7x*. En línea. Boca Raton, Florida: CRC Press, 2017. ISBN 9781498764520. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=5475494>

VALENZA, Enrico. *Blender Cycles: Over 40 Practical Recipes to Create Stunning Materials and Textures Using the Cycles Rendering Engine with Blender* [3a ed.]. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2015. ISBN 9781784399924. Disponible en: ProQuest Ebook Central. [acceso mediante MyLOFT],

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=1973850>

TIPO DE MATERIAL: ARTÍCULOS.

BLANCH-GONZÁLEZ, Elena y José C. ESPINEL. *Modelado digital e impresión 3D de relieves y las posibilidades de implementación en la formación de artistas*. En línea. Arte, Individuo y Sociedad, 2022, vol. 34, no. 4, pp. 1603–1620. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT].

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/modelado-digital-e-impresión-3d-de-relieves-y-las/docview/2729551925/se-2?accountid=37408>

TIPO DE MATERIAL: TESIS.

ARRASCO GARCÍA, Gabriel André y Salvador Jhonnán PEREZ RAMIREZ. *El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte*, Lima, 2020.

Caso de estudio: estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati. Incubadora de empresas en el distrito de San Martín de Porres. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo, Facultad de Ingeniería y Arquitectura, 2021. Disponible en: Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79193>

FLORES NEYRA, Julio César. *Estrategia Didáctica "BDEXCEL" en el aprendizaje significativo de base de datos, para estudiantes de administración del I.S.T. CESCO 2018.* Tesis de maestría. Lima: Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, 2019. Disponible en: Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30319>

HIDALGO CASTILLO, Renzo y Christian Raul PALACIOS SALVATIERRA. *Videojuego para Mejorar el Aprendizaje del Curso EPT de los Estudiantes de 1ro de Secundaria del Colegio José Abelardo Quiñones, 2022.* Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo, Facultad de Ingeniería y Arquitectura, 2022. Disponible en: Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107511>

LA ROCHE BOHORQUEZ, Andres Augusto. *Industria cultural del videojuego: análisis de los elementos que componen la narrativa audiovisual de Elden Ring.* Tesis de licenciatura. Trujillo: Universidad César Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades, 2022. Disponible en: Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/115050>

TIPO DE MATERIAL: EXTERNO.

DOMINGUEZ, I.A.; L. ROMERO; M.M. ESPINOSA y M. DOMINGUEZ. *Impresión 3D de maquetas y prototipos en arquitectura y construcción.* En línea. Revista de la Construcción, 2013, vol. 12, no. 2, pp. 39-53. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-915X2013000200004>