

FACULTAD: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.

PROGRAMA: INGENIERÍA DE SISTEMAS.

SÍLABO: FUNDAMENTOS DE MODELADO Y ANIMACIÓN.

I. DATOS GENERALES

1.1 Modalidad de Estudio: PRESENCIAL.

1.2 Malla: D.

1.3 Ciclo de estudios: VI.

ESTILO DE REDACCIÓN DE LA BIBLIOGRAFÍA: ISO.

BIBLIOGRAFÍA

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:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/reader.action?docID=5532297&ppg=1>

CAUDRON, Romain, Nicq Pierre-Armand y Enrico VALENZA. *Blender 3D: designing objects, build your very own stunning characters in Blender from scratch, a course in three modules* [en línea]. Birmingham: Packt Publishing, 2016. ISBN 9781787127197. Disponible en:

https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1419897&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_Cover

GARCÍA, Nelsón y Yohiner MORENO. *Desarrollo de Videojuegos: desde el diseño a la comercialización* [en línea]. Madrid: RAMA, 2019. ISBN 9788499648323. Disponible en:

<https://www.alphaeditorialcloud.com/reader/desarrollo-de-videojuegos?location=16>

GONZÁLEZ, Daniel. *Diseño de videojuegos* [en línea]. 2a. ed. Madrid: RA-MA, 2014. ISBN 9788499644837. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/a/110023>

JORQUERA, Adam. *Fabricación Digital: introducción al modelado e impresión 3D: diseño y autoedición* [en línea]. Madrid: Ministerio de Educación de España, 2017. ISBN 9788436957457. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/viewepub?id=56233>

LARSON, Joe. *3D printing designs: fun and functional projects* [en línea]. Birmingham: Packt Publishing, 2016. ISBN 9781785884320. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=a8711b6d-9146-308e-b780-ea1e5edab8c2>

LIDÓN, Marcos. *Blender: curso práctico* [en línea]. Madrid: Ra-Ma, 2018. ISBN 9788499646886. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/viewepub?id=110117>

LIDÓN, Marcos. *Modelado de personajes con Blender* [en línea]. Bogotá: RA-MA, 2019. ISBN 9789587921120. Disponible en: <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=9553&pg=1>

- MULLEN, Tony. *Mastering Blender* [en línea]. 2a ed. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012. ISBN 9781118333396. [En línea]. Disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/reader.action?docID=947869&ppg=1>
- RUELAS, Luis. *Unity y C#: desarrollo de videojuegos* [en línea]. Paracuellos de Jarama: Ra-Ma, 2018. ISBN 9788499648163. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/a/110127>
- SCHROETER, Jens. *3D: history, theory, and aesthetics of the transplane image* [en line]. New York: Bloomsbury, 2014. ISBN 9781441148162. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=8f9f8a0b-b8a1-340e-91e5-bcd27bbe952f>
- SILVESTRE, Javier. *Cinema 4D* [en línea]. Madrid: RA-Ma, 2019. ISBN 9788499648279. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/a/110141>
- SOMMA, Vicky. *Blender 3D printing by example* [en línea]. Birmingham: Packt Publishing, 2017. ISBN 9781788390545. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=b781afda-0a05-338e-b676-338ae1087b78>
- VALENTÍN, Javier. *Cinema 4D: curso práctico* [En línea]. Madrid: Ra-Ma, 2019. ISBN 9788499648279. Disponible en: <https://www.digitaliapublishing.com/viewepub?id=110141>
- VAN HORN, Erik. *3D Character Development Workshop: Rigging Fundamentals for Artists and Animators* [en línea]. Dulles: Mercury Learning & Information, 2018. ISBN 9781683921707. Disponible en: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=e2b7ae73-7b50-3093-a752-86ed38cac02d>

TIPO DE MATERIAL: ARTÍCULOS.

- BLANCH, Elena y José ESPINEL. Modelado digital e impresión 3D de relieves y las posibilidades de implementación en la formación de artistas. *Arte, individuo y sociedad* [en línea]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2022, vol. 34(4), 1603–1620. ISSN 1131-5598. Disponible en: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/modelado-digital-e-impresión-3d-de-relieves-y-las/docview/2729551925/se-2?accountid=37408>
- DOMÍNGUEZ, I et al. Impresión 3D de maquetas y prototipos en arquitectura y construcción. *Revista de la construcción* [en línea]. Escuela de Construcción Civil, Pontificia Universidad Católica de Chile. 2013, vol. 12(2), 39–53. ISSN 0718-915X. Disponible en: <https://www.webofscience.com/wos/scielo/full-record/SCIELO:S0718-915X2013000200004>
- TORRENS, Paul. Moving Agent Pedestrians Through Space and Time. *Annals of the Association of American Geographers* [en línea]. Washington: Taylor & Francis Group. 2012, vol. 102(1), 35–66. ISSN 0004-5608. Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eih&AN=67698366&lang=es&sit e=ehost-live>

TIPO DE MATERIAL: TESIS.

ARRASCO, Gabriel André y Salvador Jhonnán PEREZ. *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* [en línea]. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo, 2021. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79193>

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

LA ROCHE, 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, 2022* [En línea]. Tesis de licenciatura. Trujillo: Universidad César Vallejo, 2022. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/115050>