

SESIÓN 28

Antes de empezar... mira las tareas que tienes que realizar y organiza el tiempo que tienes en la clase para realizarlas todas. Ten en cuenta que en la siguiente ficha vamos a tratar de profundizar en el uso del diseño 3D para expresar nuestras ideas.



Para esta actividad vamos a trabajar por equipos de 3 ó 4 compañeros. Por turnos tendréis que dibujar en un folio algún objeto tecnológico. El resto del equipo tendrá que adivinar de qué objeto se trata mientras registráis el tiempo con un cronómetro. Deberéis apuntar el tiempo que habéis tardado en adivinar cada uno de los objetos dibujados. Intentad al menos dibujar dos veces cada miembro del equipo y, cuando todos hayan participado, calculad el tiempo medio que habéis tardado en adivinar los dibujos.



Intentad decidir si tardarías más en hacer la misma actividad diseñando en 3D con un ordenador y un programa de diseño o por el contrario creéis que tardaríais menos. Poned en común las ideas surgidas con el resto de la clase.



Busca con el ordenador la diferencia entre diseño vectorial y dibujo por mapa de bits. Tienes que entender bien la diferencia pues es fundamental a la hora de entender cómo funciona cada uno de los tipos de programas de diseño gráfico en ordenador. Dibuja en un folio cuadriculado una circunferencia con un compás (circunferencia vectorial) y trata de convertirla en un dibujo por mapa de bits.

Próxima sesión... trata de pensar si has tardado más en hacer un dibujo vectorial o un dibujo por mapa de bits (en el caso de la circunferencia). Si tuvieses que explicar a alguien cómo dibujar la circunferencia vectorialmente (centro y radio) o mediante un mapa de bits ¿cómo tardarías más?. También debes leerte el tema de **Impresión 3D**.