

## **Infografías exprés. Imágenes finales de proyecto**

### **2ª convocatoria 2017**

**Profesor:** Francisco Mateos Cano

**Horas lectivas:** 30

**Fechas:** 19-20-21-22-23, 26-27-28-29-30 de junio de 2017

**Horario:** 09:00 – 12:00

**Lugar:** Aula 1 – 2ª planta

LASEDE COAM – Cl. Hortaleza, 63

### **Objetivos**

Agilizar el proceso de modelado para reducir el tiempo que pasa desde que se tiene la idea hasta que se obtiene una imagen. Por ello, en cada clase nos impondremos el reto de modelar una idea y llevarla a cabo en las tres horas que dura cada sesión.

Al final del curso habremos reproducido 6 imágenes de arquitectura de distintos arquitectos de reconocido prestigio.

### **Programa**

Las clases serán totalmente prácticas y los alumnos irán siguiendo los pasos necesarios hasta obtener una imagen final de concurso.

### **Metodología**

A lo largo de 30 horas se plantearán distintos modelos que se renderizarán y tratarán con Photoshop finalmente. Para ella se reproducirán imágenes de arquitectos súper conocidos como BIG o Zaha Hadid entre otros.

### **Medios**

Usaremos Rhinoceros y Grasshopper para modelar. La absoluta precisión de Rhino, unida a las increíbles posibilidades del modelado paramétrico, nos permitirá modelar la base que utilizaremos para la postproducción.

### **Temario**

#### **Arquitectura minimalista**

Se abordará el modelado de la casa Blas de Alberto Campo Baeza. Se explicará la interfaz de Rhinoceros y las herramientas necesarias para generar una arquitectura de sólidos identificables.

#### **Arquitectura geométrica**

Se tomará como referencia un edificio de Nieto y Sobejano que nos servirá de excusa para editar geometrías básicas y operar con sólidos de forma más avanzada.

#### **Espacio público**

Con una imagen de RCR área iremos desgranando trucos de visualización y renderizado de una imagen que mezcle dibujo a línea y el render.

#### **Interiores abstractos**

Para ser optimistas, haremos la postproducción de una captura de pantalla y la llevaremos a un nivel de calidad y emoción sorprendente.

#### **Imagen nocturna**

Abordaremos las técnicas más básicas de iluminación de un modelo dado para conseguir renderizar una base que nos sirva para hacer una postproducción que resulte creíble.

**Arquitectura paramétrica 1**

Primeros pasos con Grasshopper. Imagen de un centro de interpretación del vino.

**Arquitectura paramétrica 2**

Torres paneladas que se van torsionando progresivamente. Iluminación nocturna.

**Espacio interior**

Interior diurno de Dominique Perrault.

**Arquitectura utópica**

Desde Archigram a Izaskun Chinchilla, herramientas vectoriales básicas.

**Arquitectos estrella**

Produciremos una imagen de BIG en muy pocos pasos.