

3D Max

3ª convocatoria 2017

Directores: Jesús Muñoz Gil. *Arquitecto.*

Horas lectivas: 20

Fechas: 27, 30 y 31 de octubre y 2 y 3 de noviembre de 2017

Horario: 9:30 a 13:30 h.

Lugar: Aula 1: Informática - 2ª planta

LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

Objetivos

El curso enseña a usar el programa 3D Studio partiendo desde cero y siguiendo una metodología completamente práctica y de forma totalmente centrada en su utilización para la presentación de proyectos de arquitectura.

Las clases abordan la realización de las tareas habituales para realizar la presentación de un proyecto de arquitectura, partiendo por el modelado y pasando por la asignación de materiales, texturas e iluminación hasta crear la animación final. Se sigue el método de los tutoriales, proponiendo un problema específico en cada clase, como alternativa a la explicación rutinaria y fuera de contexto de los menús y comandos del programa.

Es conveniente tener una formación de informática a nivel de usuario medio y conocer bien AutoCAD u otro programa de dibujo en dos dimensiones.

Programa

- Introducción. Configuración, visualización, menús, paletas.
- Modelado I: Técnicas básicas. Modelado libre y geométrico. Splines. Modificaciones. Solevados.
- Modelado II: Técnicas básicas. Primitivas estándares y extendidas. Operaciones booleanas. Modificaciones. Torno. Malla poligonal editable.
- Materiales I. Editor de materiales. Biblioteca de materiales y texturas. Creación de texturas básicas. Materiales estándares. Aplicación a modelos.
- Materiales II. Creación de texturas personalizadas. Materiales mate sombra, de composición y raytrace (vidrios, metales, espejos). Creación, exportación e importación de bibliotecas de materiales.
- Iluminación I. Tipos de luces. Luces generales y puntuales. Parámetros.
- Iluminación II. Iluminación interior y exterior. Iluminación fotométrica y radiosidad.
- Cámaras. Cámaras fijas y en movimiento. Parámetros. Similitud con la fotografía y con los sistemas de representación de arquitectura.
- Movimiento. Movimiento de partes del objeto. Cinemática directa. Animación. Generación de vídeo: Trayectos. Parámetros.
- Generación de imagen. Renderizado. Tipos de imágenes sintéticas. Características y diferencias. Renderizado y configuración de animaciones.
- Comunicación con otros programas. AutoCAD, Photoshop. Superposición de fotografía real e imagen sintética.

Programa – 25.septiembre.2017 - 2ª edición