

TÉCNICO SUPERIOR EN INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES EN 3D

300 Horas

Modalidad a distancia

*** Materiales didácticos y titulación incluidos.**

*** Nº de páginas: 310 1 cd.**

OBJETIVO

Este pack de materiales ofrece la base técnica en infoarquitectura, infografía, diseño y modelado del exterior de una casa en 3D. A lo largo del curso se desarrollarán conceptos como modelado, texturización o renderización que constituyan una base teórica para la creación de recursos utilizados en diversos ámbitos: publicidad, cine, televisión, arquitectura, etc. partiendo desde cero o a partir de un plano de AutoCAD.

Programa Formativo

MÓDULO 1. TEORÍA

TEMA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4. Geometry
5. Layers
6. Spline Rendering
7. Plano de AutoCAD en 3D
8. Plano de AutoCAD bidimensional
9. Sin referencias

TEMA 2. DEPURANDO EL MODELO

1. Refinamiento
2. Separación de objetos y limpieza de malla
3. Puliendo las esquinas

TEMA 3. MOBILIARIO DE JARDIN

1. Diseño
2. Modelar un sofá de exterior
3. Modelar cojines
4. Crear una silla y una mesa a partir del sofá
5. Modelar elementos para la mesa
6. Modelar luces exteriores
7. Modelar stores para las ventanas

TEMA 4. PISCINA

1. Tumbonas
2. Piscina

TEMA 5. VEGETACIÓN Y TEJADO

1. Macetas y plantas
2. Césped
3. Tejado

TEMA 6. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor
2. Propiedades de los materiales
3. Mental ray
4. Materiales y sombreadores mental ray
5. Iluminación
6. Tipos de luces

7. Daylight

8. Conclusión

TEMA 7. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Cámaras
2. Renderizado
3. Render Setup
4. Pases de render
5. Conclusión

MÓDULO 2. CDROM MULTIMEDIA

TEMA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
2. Comenzar con un plano en 3D
3. Comenzar con un plano en 2D
4. Paredes paramétricas: Wall
5. Comenzar sin un plano de AutoCAD

TEMA 2. DEPURANDO EL MODELO

1. Girar las normales
2. Organizar los elementos
3. Separar las piezas: Detach
4. Corregir la geometría
5. Cerrar los huecos
6. Refinar las esquinas: Chamfer

TEMA 3. MOBILIARIO DE JARDÍN

1. Imágenes de referencia
2. Comenzar la tarima
3. Modelar un sofá: punto de partida
4. Isolation Mode
5. Modelar un sofá: las patas
6. Modelar un sofá: los huecos
7. Modelar un sofá: añadir patas intermedias
8. Modelar un sofá: suavizar las esquinas
9. Modelar un sofá: duplicar las tablas
10. Modelar un cojín: el modificador Shell
11. Modelar un cojín: suavizado
12. Modelar un cojín: la costura
13. Modelar un cojín: el modificador FFD
14. Modelar un cojín: Paint Deformation

15. Modelar una silla: reutilizar los elementos del sofá

16. Terminar la tarima

17. Modelar una jarra: el modificador Lathe

18. Modelar una jarra: el asa

19. Modelar una jarra: Soft Selection

20. Modelar un farol: la silueta

21. Modelar un farol: las ventanas

TEMA 4. PISCINA

1. Modelar una tumbona: el armazón

2. Modelar una tumbona: los cojines

3. Modelar una piscina: el borde

4. Modelar una piscina: Slice Plane

5. Modelar una piscina: unir las esquinas

6. Modelar una piscina: añadir profundidad

7. Modelar una piscina: redondear las esquinas

8. Modelar una piscina: la escalera

TEMA 5. VEGETACIÓN Y TEJADO

1. Plantas paramétricas: Foliage

2. Césped: el modificador Hair and Fur

3. Césped: usar una textura

4. Césped: preparar el suelo

5. Las tejas

TEMA 6. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor

2. Material/Map Browser y Navigator

3. Los mapas

4. El renderizador mental ray

5. Los materiales de mental ray

6. Las luces en 3D Studio

7. El sistema Daylight

8. La ventana Rendered Frame Window

TEMA 7. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Colocar una cámara

2. Animar el movimiento de una cámara

3. Configurar las opciones de render

4. Pases de render