

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

**1. Nivel/etapa al que se dirige la actividad:**

Este curso va destinado a todos aquellos interesados en profundizar los conocimientos en la infoarquitectura, diseño y modelado de una casa o vivienda.

**2. Horas de duración:**

300 horas.

**3. Número máximo de participantes:**

ON-LINE.

## **OBJETIVOS:**

- 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 de 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.

## **CONTENIDO:**

### **MÓDULO 1: TEORÍA**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1: PUNTO DE PARTIDA**

- Presentación
- Estudio del proyecto
- Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
- Geometry
- Layers
- Spline Rendering
- Plano de AutoCAD en 3D
- Plano de AutoCAD bidimensional
- Sin referencias

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPURANDO EL MODELO**

- Refinamiento
- Separación de objetos y limpieza de malla
- Puliendo las esquinas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3: MOBILIARIO DE JARDIN**

- Diseño
- Modelar un sofá de exterior
- Modelar cojines
- Crear una silla y una mesa a partir del sofá
- Modelar elementos para la mesa
- Modelar luces exteriores
- Modelar stores para las ventanas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4: PISCINA**

- Tumbonas
- Piscina

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5: VEGETACIÓN Y TEJADO**

- Macetas y plantas
- Césped
- Tejado

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6: TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN**

- Material Editor
- Propiedades de los materiales
- Mental ray
- Materiales y sombreadores mental ray
- Iluminación
- Tipos de luces
- Daylight
- Conclusión

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7: RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL**

- Cámaras
- Renderizado
- Render Setup
- Pases de render
- Conclusión

## **MÓDULO 2. CD-ROM MULTIMEDIA**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1: PUNTO DE PARTIDA**

- Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
- Comenzar con un plano en 3D
- Comenzar con un plano en 2D

- Paredes paramétricas: Wall
- Comenzar sin un plano de AutoCAD

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPURANDO EL MODELO**

- Girar las normales
- Organizar los elementos
- Separar las piezas: Detach
- Corregir la geometría
- Cerrar los huecos
- Refinar las esquinas: Chamfer

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3: MOBILIARIO DE JARDÍN**

- Imágenes de referencia
- Comenzar la tarima
- Modelar un sofá: punto de partida
- Isolation Mode
- Modelar un sofá: las patas
- Modelar un sofá: los huecos
- Modelar un sofá: añadir patas intermedias
- Modelar un sofá: suavizar las esquinas
- Modelar un sofá: duplicar las tablas
- Modelar un cojín: el modificador Shell
- Modelar un cojín: suavizado
- Modelar un cojín: la costura
- Modelar un cojín: el modificador FFD
- Modelar un cojín: Paint Deformation
- Modelar una silla: reutilizar los elementos del sofá
- Terminar la tarima
- Modelar una jarra: el modificador Lathe
- Modelar una jarra: el asa
- Modelar una jarra: Soft Selection
- Modelar un farol: la silueta
- Modelar un farol: las ventanas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4: PISCINA**

- Modelar una tumbona: el armazón
- Modelar una tumbona: los cojines
- Modelar una piscina: el borde
- Modelar una piscina: Slice Plane
- Modelar una piscina: unir las esquinas
- Modelar una piscina: añadir profundidad
- Modelar una piscina: redondear las esquinas
- Modelar una piscina: la escalera

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5: VEGETACIÓN Y TEJADO**

- Plantas paramétricas: Foliage
- Césped: el modificador Hair and Fur
- Césped: usar una textura
- Césped: preparar el suelo
- Las tejas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6: TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN**

- Material Editor
- Material/Map Browser y Navigator
- Los mapas
- El renderizador mental ray
- Los materiales de mental ray
- Las luces en 3D Studio
- El sistema Daylight
- La ventana Rendered Frame Window

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7: RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL**

- Colocar una cámara
- Animar el movimiento de una cámara
- Configurar las opciones de render
- Pases de render