

MODELIZADO 3D - NIVEL II

Arqto. Pablo Mauro

Cursode20hs.en10módulossemanalesde2hs.

REQUISITOS:

- Haber cursado el Nivel I de Modelizado 3D.
- No es condición indispensable tener conocimiento de AutoCAD.

CARACTERISTICAS Y OBJETIVOS DEL NIVEL II:

- El curso es teórico y práctico, orientado específicamente a la representación de modelos 3D.
- Renderizar objetos en tres dimensiones realizados con 3DS y/o AutoCAD.
- Articular armónicamente materiales y luces con el objeto de arribar al fotorealismo.

PROGRAMA:

Clase 1:

- 🕒 Editor de materiales I: Aplicación de materiales predeterminados.
- 🕒 Modelado de Escena para aplicación de los materiales.
- 🕒 Representación de la escenas I (Renders): Configuración y edición.

Clase 2:

- 🕒 Editor de materiales II: Aplicación de materiales personalizados "Blin".
- 🕒 Procedimientos de bitmap en color difuso y relieve.
- 🕒 Cámaras I: Libre.

Clase 3:

- 🕒 Editor de materiales III: Aplicación de materiales personalizados "Metal".
- 🕒 Procedimientos de bitmap en refracción o reflexión.
- 🕒 Luces I: Focal con o sin objetivo.

Clase 4:

- 🕒 Editor de materiales IV: Aplicación de materiales personalizados "Phog".
- 🕒 Cámaras I: Con objetivo.
- 🕒 Luces II: Directa con o sin objetivo.
- 🕒 Estrategias de renderizado.

Clase 5:

- 🕒 Editor de materiales V: Aplicación de materiales personalizados avanzados.
- 🕒 Aplicación de materiales a modelos desarrollados en el Nivel I de Modelizado 3D.
- 🕒 Comandos de modificación I: Alteración de las coordenadas de mapeo (UVW Map).

Clase 6:

- 🕒 Editor de materiales VI: Entorno.
- 🕒 Comandos de modificación II: Materiales en el nivel sub-objeto por medio de Edit Mesh.

- ⌚ Luces III: Omnidireccional.
- ⌚ Representación de escenas II (Renders): Parámetros de entorno.

Clase 7:

- ⌚ Aplicación de materiales a modelos importados de AutoCAD.
- ⌚ Comandos de modificación III: Coordenadas de mapeo (UVW Map) en el nivel sub-objeto.
- ⌚ Renderizado de Splines en 3D.
- ⌚ Renderización de malla de alambres total o parcial.

Clase 8:

- ⌚ Aplicación de materiales a elementos AEC I: Marcos, hojas y vidrios en puertas y ventanas.
- ⌚ Fusión de objetos AEC con materiales predefinidos en otras escenas.
- ⌚ Inclusión de imágenes (fotos de personas y vehículos) a la escena.
- ⌚ Aplicación a modelos didácticos desarrollados en niveles I y II de Modelizado 3D.

Clase 9:

- ⌚ Aplicación de materiales a elementos AEC II: Escaleras.
- ⌚ Aplicación a modelos didácticos desarrollados en niveles I y II de Modelizado 3D.
- ⌚ Representación de escenas III (Renders): Parámetros globales.

Clase 10:

- ⌚ Introducción a los efectos atmosféricos.
- ⌚ Aplicación de materiales a elementos AEC III: Follajes.
- ⌚ Luces IV: Iluminación exterior natural según fecha, hora y coordenadas del edificio.
- ⌚ Aplicación a modelos didácticos desarrollados en niveles I y II de Modelizado 3D.