



descripción

Curso orientado a estudiantes de arquitectura, arquitectos, diseñadores, ingenieros y público en general interesados en el modelado digital del campo de la arquitectura y el diseño.

El Google Sketchup es una poderosa e intuitiva herramienta de modelado 3D ideal para crear diseños conceptuales, recorridos virtuales y presentaciones 2D, de una manera rápida y eficiente. El objetivo del curso es utilizar la herramienta para crear un modelado de forma rápida y realizar la flujo de trabajo de presentación con el propio programa o integrarlo al posterior flujo de trabajo de Artlantis Studio.

Artlantis Studio es un programa diseñado para crear renders de alta calidad de sus archivos 3D, suministrándole vistas completas y realistas de sus escenas, objetos y panoramas VR así como recorridos virtuales con una calidad profesional. El objetivo del curso es conocer la interface del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo las herramientas.

datos del curso

Profesorado: Curso impartido por arquitect@.

Duración: 32 horas (horario a convenir).

Precio: 465 € (opción normal) / 395 € (opción pronto pago). **Consultar opciones en la web: menú formación > opciones de pago.**

Forma de pago: Un único plazo. **Consultar forma de pago en la web: menú formación > opciones de pago.**

Plazas: máximo 8 personas por curso (disponible un ordenador por alumno).

Material: Manuales, prácticas y archivos necesarios en soporte digital.

temario del curso

MÓDULO 1: MODELADO 3D - GOOGLE SKETCHUP

1.01 – Interfaz del programa.

- Tipos de menús, barras y ventanas.
- Configuración inicial de parámetros y preferencias.
- Visualización básica: Zoom, orbitar y desplazar.
- Comandos, atajos de teclado y uso del ratón.
- Gestión de capas.
- Importación de plantillas.

1.02 – Herramientas de dibujo.

- Línea, rectángulo, arco, círculo, polígono y mano alzada.
- Añadir tercera dimensión: Empujar/tirar, estirar y sígueme.
- Creación de líneas guía.
- Mediciones: medición lineal y transportador.
- Herramienta caja de arena.

1.03 – Herramientas básicas de edición y modificación.

- Tipos de selección.
- Borrar.
- Mover/copiar, rotar, escalar y equidistancia.
- Simetría y copia múltiple.
- Acotación.
- Texto y texto 3D.
- Aplicación básica de materiales.

1.04 – Herramientas avanzadas de edición y modificación.

- Aplicación avanzada de materiales: creación de texturas.
- Creación y uso de grupos y componentes.
- Intersección de modelos.
- Revolución y doble curvatura.
- Planos de sección.
- Visualización avanzada: Cámara, caminar, campo visual, estilo de cara, ...
- Creación y edición de sombras.

1.05 – Vistas y animaciones.

- Creación y gestión de escenas.
- Gestión de estilos de presentación.
- Ajustes y previsualización de la animación.

1.06 – Importación y exportación.

- Importación de modelos 3D.
- Importación de imágenes.
- Exportación de vistas 2D, secciones e imágenes.
- Exportación de modelos 3D.
- Exportación de animaciones: Creación de videos.



MÓDULO 2: RENDERIZADO - ARTLANTIS STUDIO

2.01 – Interfaz del programa.

- Tipos de menús, paletas, barras y ventanas.
- Configuración de preferencias.
- Ventana 2D y Ventana de previsualización: Zoom, orbitar y desplazar.
- Atajos de teclado y uso del ratón.
- Introducción a los inspectores.
- Importación y actualización de modelos 3D.

2.02 – Gestión de materiales (shaders).

- Asignación y modificación de materiales.
- Importación de materiales.
- Creación de materiales.
- Utilización de texturas.

2.03 – Iluminación.

- Edición de cielo y luz solar (solariscopio).
- Creación y edición de luces artificiales.
- Luces de neón.
- Parámetros avanzados: niebla, polución y resplandor.

2.04 – Gestión de objetos.

- Inserción de objetos.
- Importación de objetos.
- Creación de objetos.
- Utilización de billboards.

2.05 – Generación.

- Inspector de vistas paralelas: parámetros de generación.
- Inspector de vistas perspectivas: parámetros de generación.
- Inspector de vistas panoramas: parámetros de generación.
- Inspector de objetos VR: parámetros de generación.
- Inspector de animaciones: parámetros de generación.
- Parámetros de postproceso.

