ESCUELA DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO
RECINTO DE RIO PIEDRAS

Notas

Prontuario **[Google Sketch Up + Vray]**

Profesor:
Wilfredo Adorno Pomales
Email: w.adorno.pomales@gmail.com

[Descripción del curso]

[Google Sketch Up] es un programa de diseño 3D muy fácil de usar que permite crear, compartir y presentar modelos 3D. La potencialidad de este software se incrementa con los plug-in como lo es Vray. Los modelos 3D creados con SketchUp pueden geolocalizarse en Google Earth. La construcción de modelos en 3D pueden ser utilizados para estudiar figuras y diseño arquitectónico. Como también tiene el potenciar de la creación y geolocalización de construcciones en diversas regiones geográficas y culturales, mediante la interacción con Google Earth.

[Objetivos del curso]

1. Desafiar al estudiante a absorber y manipular la representación digital - una herramienta relativamente nueva (S.XX) - de amplia aplicación en el diseño e interfaz fundamental en fabricaciones y producciones digitales.

2. Promover y estimular la investigación y desarrollo (I.D.) de las representaciones digitales; que a veces resulta en nuevos lenguajes durante la concepción, desarrollo y construcción de un ejercicio de diseño.

[Bosquejo y distribución del contenido]

CONCEPTOS BÁSICOS DE GOOGLE SKETCH UP Y EL PROCESO DE DIBUJO.

Este primer ejercicio introduce al alumno a entender los conceptos básicos del programa, tales como su interfaz y sus componentes básicos en el modelaje. Se hará ejercicios de dibujos en dos dimensiones y formas geométricas. De esta manera, se busca que el estudiante comprenda y entienda la profundidad del interfaz.

Notas

……
……
……

Notas

- Tipos de luces en Sketchup, colocación y distribución en la escena.
- Iluminación interiores
- iluminación de exteriores
- Escenas diurnas – Escenas nocturnas
- Parámetros de Vray

CONCEPTOS BÁSICOS DE GOOGLE SKETCH UP Y MATERIALES.

En esta sesión se trabajará en la producción del objeto tridimensional en el programa. Se insertará materiales y se llevará a escala real en su calibración. De esta manera el proyecto final estará casi listo.

- Materiales
  - Biblioteca de Materiales
    Programación de los materiales método avanzado: Canal: difuso, ruido "noise", desplazamiento, reflexión, refracción, opacidad
  - Aplicación sobre el modelo
  - Aplicación de texturas de librería
  - Materiales avanzados VRAY
  - Creación de texturas personalizadas

CONCEPTOS BÁSICOS DE GOOGLE SKETCH UP Y "RENDERING" Y ANIMACION.

Entrega de todos los ejercicios hechos en clase proyecto final en formato JPEG grabado en un CD.

- Render [VRay]
  - Formatos de salida disponibles y su utilización (.avi, .tga,.jpg,etc)
  - Preferencias y configuración avanzada
  - Sombras,reflexión y refracción de la luz
  - Formatos de imagen para impresión
  - Optimización de la escena para el render
  - Render con VRAY
  - Parámetros de VRAY

- Animación
  - Técnicas de animación
  - Cámara
  - Salidas Gráficas

Notas

[Estrategias de Instrucción:]

Enseñanza grupal en el salón de clase a través de la presentación de temas y discusión de lecturas asignada previamente. Se le requerirá al estudiante un proyecto de fin de curso. El profesor puede efectuar pruebas periódicas.

El curso también cumple con los requisitos de la Nacional Architectural Accrediting Board **(**NAAB**):**

12.7 Human behavior. Awareness of the theories of method of inquiry that seek to clarify the relationship between human behavior and the physical environment.

12.8 Human Diversity. Awareness of the diversity of needs, values and behavior norms and social and special patterns that characterize different culture, and the implications of the diversity for the societal roles and responsibilities of architecture.

NOTA: Todo estudiante que recibe servicios de Rehabilitación Vocacional debe comunicarse con su profesor(a), al inicio del semestre, para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario conforme a las con Impedimentos (OAPI), del Decanato de Estudiantes. También aquellos estudiantes con necesidades especiales que requieren de algún tipo de asistencia deben comunicarse con su profesor(a).

[Evaluación]

La evaluación del estudiante es:

1. Asistencia 25%
2. Ejercicios en clases y asignaciones cortas 25%
3. Proyecto final 50%

La nota del estudiante se calcula promediando tres notas: la puntuación obtenida en asistencia al salón de clase, ejercicios en clases y asignación (entregados a tiempo). Como también en un proyecto final (entregado a tiempo).

[Sistema de Calificación]

Cada estudiante será evaluado independientemente, y utilizando la siguiente escala:

100-90 A 89-80 B 79-70 C 69-60 D 59-0 F