

PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN DE PROYECTOS

--

Cuatrimstral Día de cursado: jueves Promoción: Directa Cátedra.	TURNO
Titular: Arqta Constanza Blanco J.T.P: Demian Goldstein J.T.P: Walter Mauro	NOCHE Tener conocimientos de modelizacion Tridimensional para los alumnos de Arquitectura, no es necesario este requisito para los alumnos de paisajismo
REQUISITOS DE CURSADO	
CONTENIDOS	
Se orienta el aprendizaje instrumental utilizando a modo ilustrativo. 1. 3D Studio Max para la aplicación de materiales y colores. 2. 3D Studio Max para la animación del modelo y el planteo de perspectivas. 3. Scketchup complementación de la modelizacion. 4. Photoshop para la realización de post procesos sobre las imágenes realizadas Y generación del panel y la carpeta. 5. Flash y PowerPoint para la generación del CD multimedia. Se define como tema un proyecto realizado por los alumnos en diseño, no se permiten Proyectos que no sean propios.	
OBJETIVOS	
OBJETIVOS GENERALES Estudio e investigación de diferentes software para posibilitar la correcta incorporación de los mismo en el proceso de la comunicación de proyectos, de acuerdo a los interlocutores a quienes vaya dirigido. OBJETIVOS PARTICULARES Presentación de un proyecto en 3D lenguajes de comunicación diferentes, un papel, Una carpeta, un CD con presentación multimedia.	

UNIDADES TEMÁTICAS Unidad Temática N 1	MODELIZACION TRIDIMENSIONAL 1. Organización de la base de datos 2D para Su utilización en la generación del modelo. 2. Organización de la base de datos 3D para Su posterior utilización en la asignación De materiales y colores. 3. Conceptos básicos de 3 dimensiones, Plano activo de trabajo determinación y Cambio. 4. Generación y edición de superficies. 5. Generación y edición de sólidos. 6. Análisis de los beneficios y las dificultades de las superficies y los sólidos. El alumno deberá realizar dos modelos virtuales de una vivienda simple dada por la Cátedra. El primer modelo deberá realizarla Utilizando únicamente herramientas de generación de superficies, en el segundo modelo deberá utilizar únicamente herramientas de sólidos. Generación del modelo del proyecto que Será la base de la entrega final.
Unidad Temática N 2	Interfases y generación de diferentes tipos de archivos 1. Archivos vectorizados/pixelares. 2. Generación de diferente tipo de archivos, su utilización 3. Utilización de los archivos como interfases entre los software. 4. Agrupación y combinación de objetos. 5. Diagramación de la carpeta. 6. Generación de pagina maestra.

Unidad temática N3	Obtención de imágenes
	1. Importación de bases de datos en 3Dmax 2. Comprensión del universo de trabajo 3. Generación de formas simples 4. Utilización de cámaras 5. Generación y mapeo de materiales 6. Luces/sombras.
Unidad temática N 4	Animacion
Unidad Temática N 5	Post procesos de Imagenes
Unidad Temática N6	Multimedia
	1. Preparación del guión. Selección de lo que se desea mostrar y control de la Navegación. 2. Concepto de diapositiva/objetos. 3. Transición entre diapositivas animación de objetos. 4. Botones y controles.
Modalidad de Dictado	
Clases teórico instrumentales que se complementan con practicas en el taller. Se realizan 2 entregas parciales que permiten constatar el nivel alcanzado por los alumnos y rectificar si así se requiera el dictado de los diferentes temas. Se conforman gupos de no mas de 3 integrantes. La materia se aprueba por promoción directa mediante la presentación un panel, una carpeta y una presentación multimedia en CD.	