

Organiza:



Cofinancian:



PLAN FORMATIVO MODALIDAD I

Modalidad Acción: PRESENCIAL
Nº de la Acción: FPTO/2018/926/052
Familia Profesional: IFC / INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Tipo Especialidad: NUEVA ESPECIALIDAD

AC89@8C"8'MF9B89F-N58C'7CB'G?9H7<I D'MJ!F5M

Objetivo general del curso:

ADQUIRIR LAS HABILIDADES NECESARIAS PARA EL EJERCICIO PROFESIONAL DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA, APRENDIENDO EL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA SKETCHUP, APLICADO AL DESARROLLO DEL PROYECTO DE UN EDIFICIO EXISTENTE, ASÍ COMO EL FUNCIONAMIENTO DE LOS PROGRAMAS SKETCHUP Y VRAY Y EL USO DE LAS HERRAMIENTAS, APLICADAS AL DESARROLLO DEL PROYECTO DE UN EDIFICIO NUEVO

Desglose de horas de la acción formativa:

PRESENCIAL	
Total	60
Teóricas	24
Prácticas	36

Contenidos:

MÓDULOS FORMATIVOS

- MODELADO 3D Y RENDERIZADO CON SKETCHUP Y V-RAY

TOTAL HORAS ESPECIALIDAD:

60

Descripción de los Módulos Formativos

Módulo: MODELADO 3D Y RENDERIZADO CON SKETCHUP Y V-RAY
Horas: 60
Orden: 1

Organiza:



Cofinancian:



Competencias Profesionales a adquirir:

COMPETENCIAS PROFESIONALES TEÓRICAS:

ADQUIRIR CONOCIMIENTOS DE HERRAMIENTAS PARA LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN EL ÁMBITO DE LA EDIFICACIÓN Y LA OBRA CIVIL

COMPETENCIAS PROFESIONALES PRÁCTICAS:

CONSEGUIR HABILIDADES DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA, MEJORANDO LA PERICIA EN EL ÁMBITO DEL DIBUJO Y AMPLIANDO LA CAPACIDAD DE VISIÓN ESPACIAL.
DISEÑAR Y MODELAR EN 3D TODAS LAS PARTES DE UN PROYECTO DE CONSTRUCCIÓN.
GENERAR INFOGRAFÍAS Y ANIMACIONES DE UN PROYECTO DE CONSTRUCCIÓN.

Contenidos Específicos:

CONTENIDOS TEÓRICOS:

- EMPEZAR A USAR SKETCHUP
AJUSTES INICIALES, NUEVO DOCUMENTO, ABRIR, GUARDAR Y CERRAR
UNIDADES, UBICACIÓN, PLANTILLA
VISUALIZACIÓN BÁSICA
DISEÑO BÁSICO
TIPOS DE SELECCIÓN
DISEÑO CON MEDIDAS
CÓMO CREAR Y MODIFICAR VOLÚMENES BÁSICOS

- CÓMO DIBUJAR MÁS Y MEJOR
TÉCNICAS DE EDICIÓN
CREACIÓN Y EDICIÓN AVANZADA DE OBJETOS
SÓLIDOS. EDICIÓN
COMPONENTES. BIBLIOTECA, GALERÍA 3D
AUXILIARES DE DIBUJO, GUÍAS
ACOTACIONES Y ANOTACIONES. TEXTOS 3D

- TEXTURAS DE IMÁGENES
IMPORTAR IMAGEN, COMO TAL, O COMO TEXTURA
SITUAR LA TEXTURA
CÓMO CREAR OBJETOS CON EL APOYO DE IMÁGENES

- UNA PRESENTACIÓN IMPRESIONANTE.
VISUALIZACIÓN AVANZADA. ORIENTACIÓN SOLAR, LOCALIZACIÓN
CÁMARA GIRAR (VISTA) Y PASEO
CÓMO HACER UNA ANIMACIÓN. GUARDAR VIDEO O FRAMES
IMPRESIÓN

- MAPEADO Y ADAPTACIÓN DE TEXTURAS
ENVOLVER. COLORES Y MATERIALES (TEXTURAS), TRANSPARENTES (VALLAS)
USO DE ESTILOS VISUALES
CÓMO CREAR OBJETOS CON EL ADAPTAR FOTOGRAFÍA (MATCH PHOTO)
CÓMO CREAR FOTOMONTAJE CON EL USO DE ESTILOS VISUALES Y MATCH PHOTO

- CÓMO ORGANIZAR UN PROYECTO
IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS DWG
CERRADO DE POLÍGONOS. REDIBUJADO DE LÍNEAS
LEVANTAMIENTO 3D
PONER COMPONENTES
ESQUEMA (OUTLINER) Y CAPAS (LAYERS)
PLANOS DE SECCIÓN
SECCIÓN DE LA VIVIENDA

- MONTAR CROQUIS CON SKETCHUP LAYOUT
CONFIGURACIONES INICIALES
HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN
INSERTANDO PROYECTOS DEL SKETCHUP
ORGANIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

- CÓMO CREAR TERRENOS EN 3D
CÓMO ACTIVAR LAS HERRAMIENTAS DE TERRENO
CREAR TERRENOS A PARTIR DE UN PLANO O DE LÍNEAS DE CONTORNO
SUPERFICIES PLANAS, RAMPAS Y OTRAS MODIFICACIONES
CÓMO APLICAR UNA IMAGEN EN UN TERRENO
GEOLOCALIZACIÓN

- RENDERIZACIÓN CON V-RAY
APLICACIÓN DE MATERIALES Y TEXTURAS. EDICIÓN, HERENCIA DE MATERIALES DE SKETCHUP
PARÁMETROS GLOBALES
ILUMINACIÓN SOLAR Y ARTIFICIAL. ILUMINACIÓN HDRI
EFECTOS DE CÁMARA FÍSICA. PROFUNDIDAD DE CAMPO
ANIMACIÓN REALÍSTICA

CONTENIDOS PRÁCTICOS:

HERRAMIENTAS DE DISEÑO Y EDICIÓN. GENERAR FORMAS
USO DE INFERENCIAS
PEQUEÑOS EDIFICIOS

Organiza:



Cofinancian:



COMPONENTES
 ESCALERAS, LINEAL Y DE CARACOL
 SECCIONES 2D Y 3D
 APLICAR TEXTURAS. COMPOSICIÓN DE UNA CIUDAD
 ADAPTAR FOTOGRAFÍA (MATCH PHOTO)
 FOTOMONTAJE DE EDIFICIO
 PROYECTO DE VIVIENDA. PRESENTACIÓN
 REPRESENTACIÓN DE TERRENOS. EXPLANACIONES
 REALIZACIÓN DE PERSPECTIVAS, INFOGRAFÍAS Y VIDEOS
 IMPRIMIR. EXPORTACIÓN A FORMATOS CAD

Planificación de la Evaluación. Relacionar capacidades-instrumentos-momentos.

Capacidad a adquirir	Instrumentos a usar	Momentos de la evaluación
REPRESENTAR TERRENOS	EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS EJERCICIOS DESARROLLADOS EN CLASE	- EVALUACIÓN CONTINUA. - AL FINAL DE CADA SESIÓN.
CONOCER LOS PARÁMETROS DETERMINANTES DEL MODELADO 3D Y RENDERIZACIONES EN PROYECTOS DE EDIFICACIÓN	CUESTIONARIO	AL FINAL DEL MÓDULO
DISEÑAR Y MODELAR TODAS LAS PARTES DE UN PROYECTO	EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS EJERCICIOS DESARROLLADOS EN CLASE	- EVALUACIÓN CONTINUA. - AL FINAL DE CADA SESIÓN.
GENERAR INFOGRAFÍAS.	EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS EJERCICIOS DESARROLLADOS EN CLASE	- EVALUACIÓN CONTINUA. - AL FINAL DE CADA SESIÓN.
APLICAR TEXTURAS.	EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS EJERCICIOS DESARROLLADOS EN CLASE	- EVALUACIÓN CONTINUA. - AL FINAL DE CADA SESIÓN.

2. FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

- FORMACIONES COMPLEMENTARIAS ASOCIADAS

Denominación	Tipo Especialidad	Modalidad	Horas
Esta acción formativa no tiene formaciones complementarias asociadas			

- FORMACIONES COMPLEMENTARIAS NUEVAS

Denominación	Modalidad	Horas
Esta acción formativa no tiene formaciones complementarias nuevas		

3. PARTICIPANTES POR GRUPO DE LA ACCIÓN FORMATIVA

NIVEL DE CUALIFICACIÓN DE LOS ALUMNOS EXIGIDA EN LA FORMACIÓN A IMPARTIR

Nivel de acceso del alumno:

Nivel 1

Nivel profesional o técnico:

Experiencia Profesional:	No se requiere experiencia profesional en la materia
Conocimientos:	Con conocimiento en la materia

INFORMÁTICA A NIVEL DE USUARIO