

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
GUÍA GENERAL PARA LA PRESENTACIÓN DEL EXAMEN EXTRAORDINARIO

Asignatura : Herramientas Digitales
Expresión Arquitectónica.

Profesor: Arq. Francisco Montoya

Objetivo de aprendizaje: El estudiante conocerá y explorará como Diseñar y construir el objeto arquitectónico y sus distintos elementos ,tales como volumetría, materiales, texturas, color, iluminación, etc., en un ambiente virtual, asistido por medios digitales.

Tema general: Diseño de un elemento arquitectónico.

Objetivo general: Construir en 3d y animar virtualmente la propuesta.

Temas particulares:

Ideas claves:

Volumetría

Editable Poly, Vertex, Edge, Polygon, Extrude.

Materiales

Material Editor, Mental Ray Materials, Vray materials.

Texturas

Bitmap maps, Procedural Maps, UVW modifier.

Color

Ambient, Difuse, Specular, R.G.B., H.S.V.

Iluminación

Mental Ray, Vray, FG, GI, Brute Force, Light Cache, archivos IES

Animación

Movimiento de cámaras y elementos de ambientación, con y sin paths.

Bibliografía:

Autodesk 3ds Max 2019: Fundamentals (Mixed Units): Autodesk by Ascent - Center for Technical Knowledge

Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2019 Complete Reference Guide by Kelly Murdock.

Arnal, Simon Luis. Reglamento de construcciones para el Distrito Federal (comentado). Trillas.

Evaluación: Solución y elaboración del elemento arquitectónico.

Observaciones:

Dada la naturaleza del examen, es permitido y hasta recomendado que lleven su propia laptop con los softwares y librerías de recursos de su preferencia, considerando las tareas a resolver.

Es requisito indispensable para presentar el examen, que los alumnos presenten una identificación con fotografía.

Se les sugiere a los alumnos presentarse 10 minutos antes del examen, según horario establecido en calendario.