



## INFOGRAFÍA 3D. NIVEL AVANZADO

### DESCRIPCIÓN

Partiendo de los conocimientos adquiridos en la parte básica, en esta asignatura veremos herramientas avanzadas para explicar el concepto de topología y retopología. Se realizarán modelados específicos, por ejemplo, para llevar a cabo la volumetría completa de un edificio. En la fase de renderizado, veremos parámetros avanzados de la cámara y el render, así como la fase final de postproducción, que en Blender se conoce como *Compositing*. El proceso de *bakeado* cada vez es más empleado en software de infografía, permitiendo obtener imágenes con diferente información: normales, *ambient occlusion*, especularidad... En esta asignatura veremos cómo llevar a cabo el *bakeado* en Cycles y qué aplicaciones puede tener en nuestros proyectos.

### OBJETIVOS

El objetivo de esta asignatura es profundizar en el conocimiento de algunas de las técnicas avanzadas más empleadas en los proyectos de Virtualización del Patrimonio, durante el proceso de modelado y el proceso de renderizado y postproducción.

### TEMARIO

- Procesos de modelado específicos:
  - Desarrollo de un elemento constructivo
  - Levantamiento completo de un edificio
  - Diferentes métodos para abrir vanos
- Topología y retopología: aplicación sobre un muro.
- *Bakeado* en Cycles: proceso y aplicaciones.
- Postproducción en Blender: *Compositing*.

### INFORMACIÓN GENERAL

- Docentes: Daniel Tejerina y Laia Fabregat.
- Créditos: 2,5 (25 h).
- Calendario: Mayo.
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría de los principales conceptos en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming y bibliografía.
- Prácticas: el alumno deberá entregar varios ejercicios prácticos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario actualizado al inicio del curso).