

INFORMATICA GRAFICA

Diseño de una Casa



15 de enero de 2020

Juan de frutos merino

Universidad de Valladolid

**Introduccion**

La elección de este software y no otro fue porque en internet se encontraban muchos videos tutoriales en los cuales podría aprender el manejo de este software con claridad

Elegí la creación de una casa porque me pareció una tarea no muy complicada de realizar ya que eran figuras simétricas y rectas

Los mas complicado de la practica me ha parecido la parte de renderizar ya que es algo complejo que en cada video te lo explican de una manera y nos hay una forma en concreto, como puede ser la creación de cubos, planos o la aplicación de texturas.

Este trabajo me ha resultado un poco complicado ya que entras de cero en un software desconocido para ti y debes aprender de manera autodidacta, pero a la vez nos sirve para el mundo del mañana cuando tengamos que aprender cosas nuevas o software nuevos de esta forma, me ha llevado bastante tiempo hacerle no se el tiempo exacto en horas pero si puede decir una aproximación diré una 50 horas, todas son de trabajo ya que al principio te tienes que familiarizar con el entorno

El equipo que he utilizado es mi ordenador personal que es un portátil lenovo ideapad 320 con un procesador Intel i5, yo creo que no es un muy buen ordenador para esto ya que para realizar el renderizado estuvo unas 7 horas, pero para lo demás no dio ningún problema.

**Proceso de creación**

1. En primer lugar, se creo la base de la casa lo que es el primer plano que después le dimos dimensión, se podría haber utilizado un cubo, sobre ese plano se realizó todo lo demás
2. Después se realizó el tejado y la buhardilla se podía llamar (el triangulo del tejado) y después el patio con su suelo
3. Cuando ya estaba todo lo que se quería creado se comenzó con la parte de edición, que se refiere a los cortes y las extracciones de partes de la casa, hacia dentro o hacia afuera.
4. En el momento en que se finalizo el diseño de nuestra casa con todos los cortes y extracciones realizadas para que se pudiera parecer lo máximo a una casa, me dispuse a la introducción de materiales y texturas que lo logre gracias a fotos de internet que fui poniendo en todas las paredes, tejados, vallas….
5. Una vez realizado nuestro modelo 3D con todos los materiales y texturas ya en el modelo, había que realizar la renderización del modelo.
6. La renderización la realice con un movimiento de cámara alrededor del modelo gracias a una función llamada BeizerCircle, más que una función es un objeto, y acople la cámara a esta circulo especial que la cámara debía seguir.

**Opinión personal**

Esta forma en la que se realiza la asignatura no estoy muy a favor de ella pero a la vez sí, ya que de esta forma te puedes centra mas en otras asignaturas dejando de lado un poco esta asignatura y eso me gusta, pero tambien me gusta llevar las cosas un poco al día y de esta forma la gente y en especial yo lo dejo casi hasta el último día, me parece una asignatura muy chula en cuanto a que las animaciones son divertidas y todo lo que tiene que ver con diseño en 3D