
MODELADO Y ANIMACIÓN POR COMPUTADOR**2º curso - Grado Ingeniería Multimedia****CURSO: 2015-2016****Práctica 2:** Extensión 3D Studio Max**Duración:** 4 sesiones

En esta práctica el alumno debe realizar la escena propuesta a continuación. Para la evaluación de la práctica se tendrán en cuenta los aspectos relativos a:

- **Modelado:** propuesto por el alumno. No se deben incluir elementos externos no realizados íntegramente por el alumno en 3D Studio Max (no importar objetos).
- **Iluminación:** la propuesta por el alumno. La iluminación no debe sobrecargar de forma excesiva la escena. Es imprescindible que los objetos generen las sombras adecuadas en la escena.
- **Materiales:** materiales complejos acordes al diseño propuesto.
- **Render:** uso de cámaras y perspectivas variadas.

A realizar:

El parque temático **Warner** quiere extender su oferta lúdica y ha decidido crear todo un complejo hotelero basado en el antiguo “Far West”. Para ello decide empezar con la creación de un “Saloon” típico que hará las veces de pub y restaurante. El encargo consiste en el diseño y planificación de una escena 3D en la que se muestre en su totalidad el interior del “Saloon”. La idea principal debe partir de la siguiente imagen:



Vista principal del Saloon



Detalle mesas, sillas, suelo, paredes...

Se pide:

El alumno debe desarrollar este proyecto de infografía 3D basándose en las imágenes siguientes que han de ser tomadas como referencia y que han sido proporcionadas por la empresa Warner. En concreto la barra debe tener este aspecto:



Barra de referencia

Las banquetas de la barra deben ser como la mostrada abajo, se pueden utilizar también las de arriba, pero es obligatorio utilizar la de la imagen inferior (se debe modelar con la herramienta “loft” y los materiales serán de madera):



Banqueta de referencia

Se tiene que habilitar una zona específica de relax, en una esquina, que esté acondicionada con los sofás mostrados en la imagen inferior:



Sofas referencia

Las banquetas, forma de la barra y elementos de la barra (vasos, copas, recipientes ...) deben de incluirse en la escena totalmente integrados en la estética correspondiente. Así mismo, se incluirán sofás al estilo de los proporcionados en la imagen. Además, la empresa considera que la iluminación de la barra debe estar constituida por el siguiente tipo de aplique:



Aplique

Guía para la realización de la práctica:

1. Estructura la escena por capas.
2. No sobrecargar la escena con una elevada cantidad de polígonos.
3. Muchos de los elementos tendrás que crearlos utilizando curvas y aplicando las operaciones: lathe (revolución), extrude y bevel (extrusión). Además usa las operaciones booleanas cuando sea necesario.
4. Es **obligatorio** que la banqueta de la barra se realice con la herramienta loft.
5. Ten cuidado con que las curvas estén bien cerradas y no existan autointersecciones entre ellas mismas para que la aplicación de las operaciones de extrusión y revolución sean correctas y no provoquen efectos indeseados.
6. Cuidado con las proporciones de la escena. Mejor que sea todo amplio y diáfano que no estrecho y comprimido.
7. Usa la iluminación correcta, el ambiente lo crearás utilizando luces omnidireccionales de relleno y focos direccionales (sobre todo para los apliques). Utiliza el volumen luminoso para crear la atmósfera correcta.
8. Los materiales aplicados deben tener las características más apropiadas y que **más realismo** den a la escena. Cuidado si usas mapas de reflexión (vidrio), ralentiza el proceso de render con Mental Ray. Debe ser utilizada la radiosidad en el proceso de render, esto dará un acabado profesional (utilízala en las fases finales de la práctica cuando vayas a realizar el render final y no cuando estés en proceso de modelado).

9. Debes definir diversos puntos de vista utilizando diferentes cámaras. Los renders a entregar serán los obtenidos con estas cámaras.
10. Se profesional, el **acabado** es lo más importante en esta práctica. Diseña el entorno, planifica el trabajo y dispón los objetos de la mejor forma posible. Observa cualquier cafetería/restaurante que encuentres por la calle y haz que el entorno sea coherente. La nota de esta práctica tendrá mucho que ver con lo que estas mostrando y como lo muestras (vas a vender un producto).

Consideraciones para la entrega de la práctica:

- La práctica será realizada y entregada **individualmente por el alumno**.
- La evaluación de las prácticas es **continua**, por lo tanto, el profesor revisará semanalmente la progresión del alumno y el trabajo realizado sobre la práctica en curso. El alumno debe de disponer **siempre** en clase una versión actualizada de la práctica para cualquier revisión que requiera el profesor.
- La práctica se **entregará**:
 - Turnos Martes: fecha límite de entrega 22/3/2016 (antes de inicio de turno de prácticas correspondiente).
 - Turno Viernes: fecha límite de entrega 25/3/2016 (antes de inicio de turno prácticas correspondiente).
- La entrega se realiza a través del campus virtual (Controles-Entrega Prácticas) en el turno de prácticas correspondiente a cada alumno.
- El formato de entrega es, según este ejemplo, alumno *José García* del turno del *Martes 17-19h*, entrega un **.rar** con nombre: *Martes17-JoseGarcia.rar*
- El contenido del fichero **.rar** es: 1) Escena .max; 2) Renders .jpg
- La **copia** de una práctica supondrá el suspenso inmediato de la asignatura. Si existen dudas sobre posible copia, el alumno realizará una exposición ante el profesor explicando el conjunto de herramientas usadas y metodología de trabajo empleada para la realización de la práctica.
- El retraso de la entrega de la práctica supondrá:
 - 1 semana: reducción del 40%
 - >1 semana: no se calificará