



Formación General: Realidad Virtual y Representación Digital

Profesor: Max Daiber Rojas

Semestre otoño 2016

Objetivo general

Este curso estará enfocado en el uso de herramientas digitales que permiten visualizar y experimentar de manera anticipada el proyecto u objeto diseñado (Realidad Virtual e imágenes renderizadas).

Su uso de manera consciente permite generar en una nueva instancia de reevaluación y análisis en el proceso de diseño, por sobre su mero uso con fines de comunicación. Estas herramientas cobran especial importancia como manera de evaluación de aspectos sensoriales, ambientales y experienciales de un proyecto u objeto, que no son posibles de evaluar fehacientemente con otras herramientas graficas convencionales.

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

- Considerar las herramientas graficas como parte integral del proceso de diseño y no simplemente como un medio de representación de un resultado.
- Uso básico de 3ds Max y plugins de renderizado.
- Uso intermedio de Adobe photoshop.
- Uso básico de Unreal Engine (motor de juegos enfocado en Realidad Virtual)
- Exploración de materiales utilizando principios de la fotografía.

Contenidos

- Análisis fotográfico del medio ambiente construido
- Representación digital de materiales
- Representación gráfica de ambientes
- Modelado 3d
- Retoque de imágenes digitales
- Uso avanzado de photoshop
- Introducción a modelado para motores de juegos
- Introducción a realidad virtual mediante Unreal Engine (software gratuito)

Metodología

Mediante ejercicios prácticos de análisis mediante fotografía.

Entrega de contenido mediante clases tutoriales.

Orientación a partir de ejercicios de interés individual

Mediante ejercicios en clases de desarrollo de proyectos individuales.

Contexto cercano a la facultad.

Bibliografía.

Steen Eiler Rasmussen, La experiencia de la Arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno.

Zebi, B. (1998) Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura.



Feng J., & Spence I (2010) Video Games and spatial cognition.

Jay M. (1998) Scopic regimes of modernity, Vision and visibility.

Steuer, J (1992) Defining Virtual Reality: Dimensions determining telepresence.

curriculum profesor

https://www.linkedin.com/profile/view?id=AAMAAAcxP-kBG7_GmOEXx6jwL8ZiUfAIWzhymvk&trk=hp-identity-name