



GUÍA DE APRENDIZAJE

MODELO ARQUITECTÓNICO VIRTUAL

COMPETENCIA GENERAL

DESARROLLA PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS TRIDIMENSIONALES Y VIRTUALES CON UN SOFTWARE DE DIBUJO EN UN CONTEXTO SOCIAL.

COMPETENCIAS

PARTICULARES

1. Maneja las características básicas de la interface y menús empleados para la representación virtual en tercera dimensión, en un contexto académico.

RAP 1: Localiza las diferentes partes que conforman la interface teóricamente y prácticamente para la realización de modelos tridimensionales virtuales.

RAP 2: Digita figuras simples con los comandos de tercera dimensión.

2. Crea elementos arquitectónicos en tercera dimensión, de un proyecto arquitectónico.

RAP 1 Dibuja elementos complementarios con los comandos de tercera dimensión.

RAP 2 Traza la estructura de un proyecto arquitectónico con los comandos de tercera dimensión.

3. Aplica los comandos de presentación foto-realista para modelos arquitectónicos.

RAP 1: Integra materiales de acabados a un proyecto arquitectónico de casa habitación en tercera dimensión

INTRODUCCIÓN

El propósito principal de esta guía es complementar la preparación del estudiante para que desarrolle estrategias de aprendizaje significativo, estratégico, autónomo, colaborativo, reflexivo, crítico y creativo, así como competencias profesionales en la realización de planos arquitectónicos de una casa habitación de dos niveles con el apoyo del software de dibujo y de acuerdo a la normatividad vigente, desarrollando gráficamente la simbología arquitectónica y la representación gráfica de los elementos arquitectónicos en el contexto académicos.

La metodología de trabajo de esta guía de estudios se basa en estándares de aprendizaje planteados en las competencias, cada competencia se desagrega en resultados de aprendizaje (RAP) que se abordan a través de actividades sustantivas y tienen como propósito indicar una generalidad para desarrollar las secuencias didácticas que atenderán cada RAP

Las evidencias con las que se evaluará formativamente cada RAP, se definen mediante un desempeño integrado, en el que los estudiantes mostrarán su saber hacer de manera reflexiva, utilizando el conocimiento que va adquiriendo durante el proceso didáctico para luego transferir ese aprendizaje a situaciones similares y diferentes, en contextos escolar, social y laboral, así mismo, el conocimiento para desarrollar los planos de instalaciones básicas residenciales de una casa habitación aplicando la normatividad vigente en un contexto social.

JUSTIFICACIÓN.

Esta guía es una herramienta complementaria y de apoyo para preparar al estudiante en el desarrollo de diversas estrategias de estudio, que lo conozca los medios para facilitar su aprendizaje significativo, estratégico, autónomo, colaborativo, reflexivo, crítico y creativo.

En esta guía se establecen las actividades, cuestionarios y actividades adecuados para que los alumnos puedan desarrollar su aprendizaje ya sea en forma autónoma o con el apoyo y guía del profesor en el aula, pretendiendo ubicarlos adecuadamente en sus actividades extra-clase, o bien prepararlos convenientemente para realizar cualquier tipo de examen de la asignatura durante el periodo escolar.

METAS.

Que esta guía le sirva al alumno como herramienta practica de su aprendizaje y que con ella logre desarrollar proyectos arquitectónicos tridimensionales y virtuales con un software de dibujo en un contexto social.

EVALUACIÓN.

Los aprendizajes conceptuales son evaluados a través de la correcta resolución de cuestionarios, los aprendizajes procedimentales son evaluados a través de la resolución de actividades desarrolladas en los trabajos prácticos y de campo, estos trabajos serán evaluados al final de cada RAP por medio de listas de cotejo y guías de observación, dependiendo de las actividades desarrolladas, lo que permite que la evaluación sea continua y sumativa para el alumno.

INSTRUCCIONES GENERALES.

Esta guía tiene como objetivo apoyar el aprendizaje que obtendrás en el desarrollo del semestre, para poderla realizar te sugiero que tengas presente las siguientes indicaciones:

- Contar con un equipo de cómputo y con el software Auto CAD, mínimo versión 2007 o en adelante instalado en tu equipo de cómputo.
- Contar con un proyecto arquitectónico de casa habitación de dos niveles.
- Contar con el Reglamento de Construcciones del Distrito Federal y sus Normas Técnicas Complementarias vigente, ya que es la normatividad que nos rige al momento de hacer los ejercicios que a continuación aparecen.
- Ten presente que existen otras fuentes de consulta que te pueden auxiliar, dicha bibliografía aparece al final de esta guía.
- Esta guía deberá desarrollarse a la par del semestre y deberá presentarse su avance al final de cada departamental como parte del portafolio de evidencias.
- Para la evaluación de esta guía, se revisaran aspectos como: creatividad, presentación, diseño, ortografía, limpieza y contenido.

UNIDAD 1 DEL PROGRAMA: ELEMENTOS BASICOS DE TERCERA DIMENSION.

COMPETENCIA PARTICULAR: Maneja las características básicas de la interface y menús empleados para la representación virtual en tercera dimensión, en un contexto académico.

RAP 1: Localiza las diferentes partes que conforman la interface teóricamente y prácticamente para la realización de modelos tridimensionales virtuales.

BIENVENIDOS

Les deseo mucho éxito y suerte

RECUERDA QUE TU TODO LO SABES Y TODO LO PUEDES

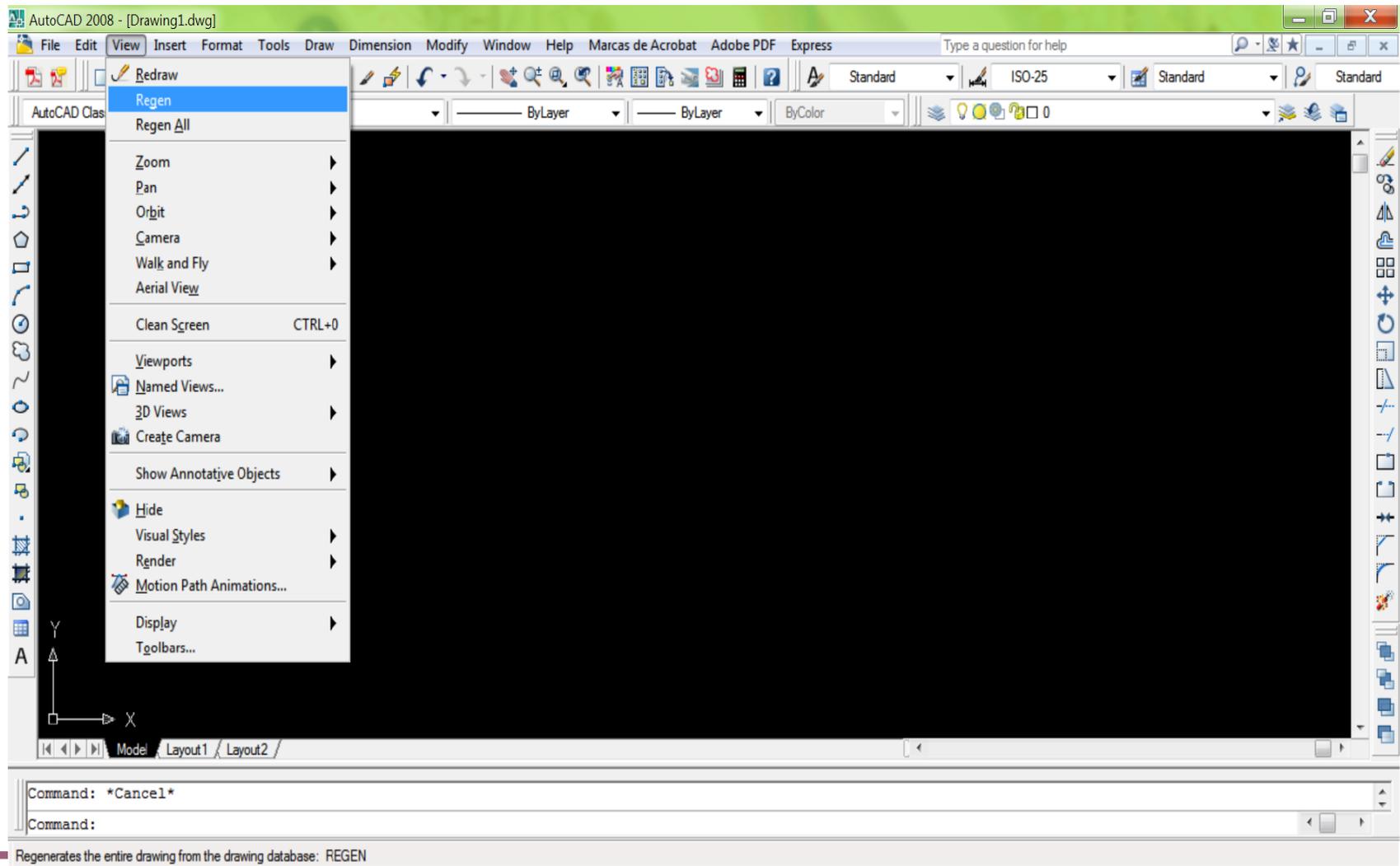
A) MENÚS DESPLEGABLES, CAJAS DE MENÚ Y LÍNEA DE COMANDO

Instrucciones:

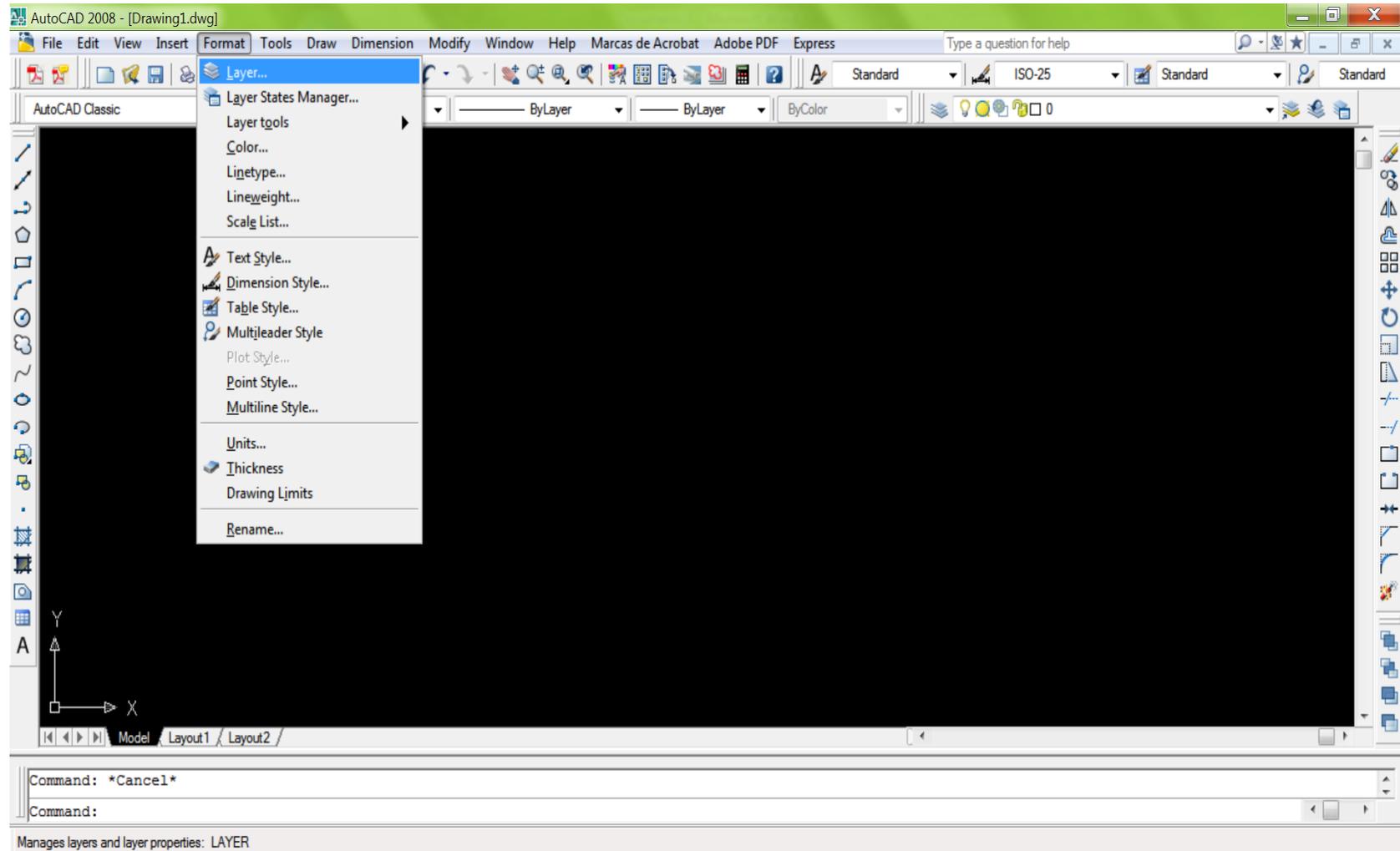
1. Ejercicio No. 1.- IDENTIFICA LOS DIFERENTES TIPOS DE MENÚS DESPLEGABLES, CAJAS DE MENÚ Y LÍNEA DE COMANDO.

- a)** En el documento proporcionado por el profesor identifique señalando las Barras de menú, Menús desplegables, Cajas de menú y Línea de comandos.
- b)** Explora en forma general los diferentes comandos que el profesor indique **como necesarios** para el desarrollo del curso.
- c)** Familiarizarse con el despliegue final de las cajas de comandos.

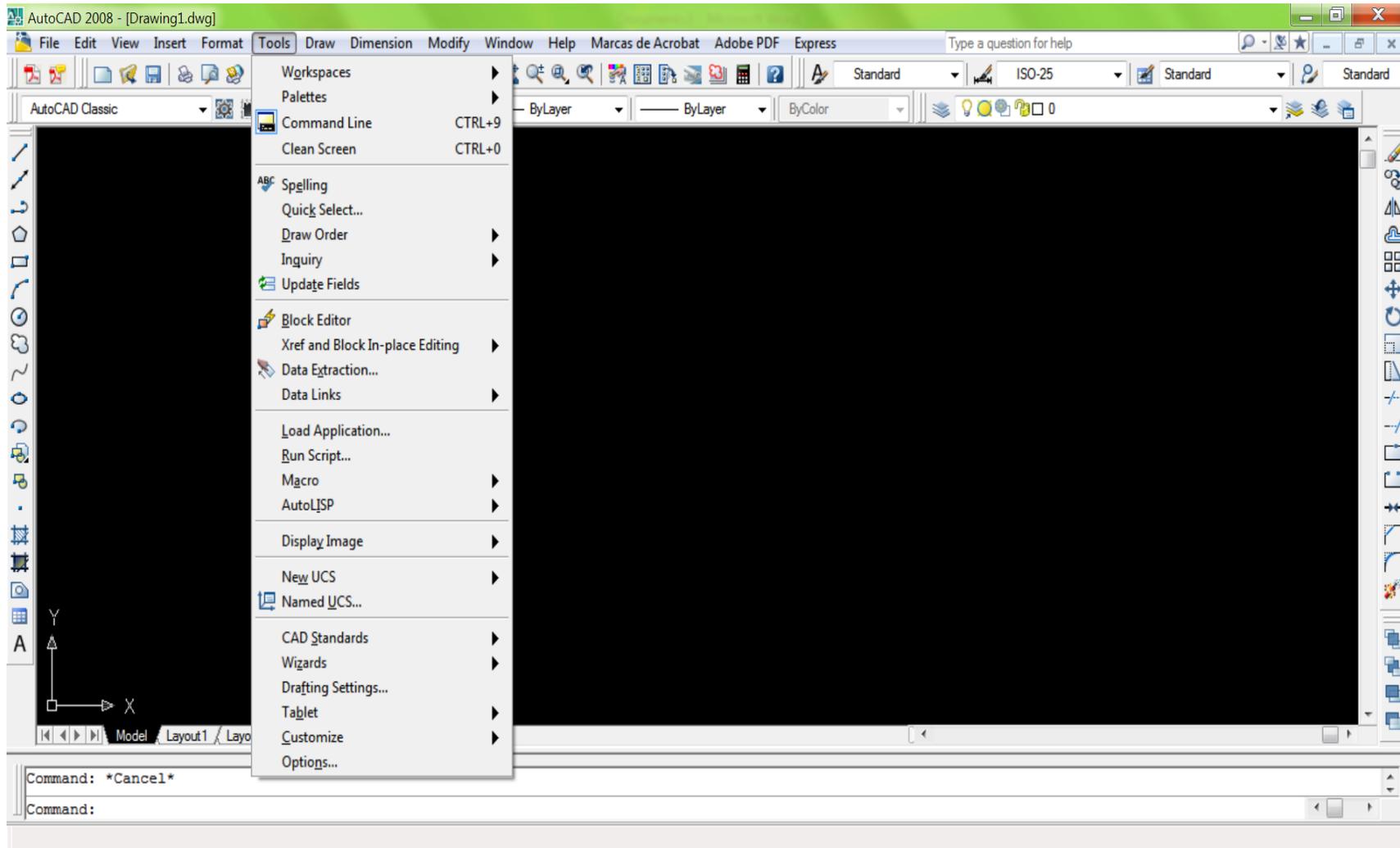
VIEW



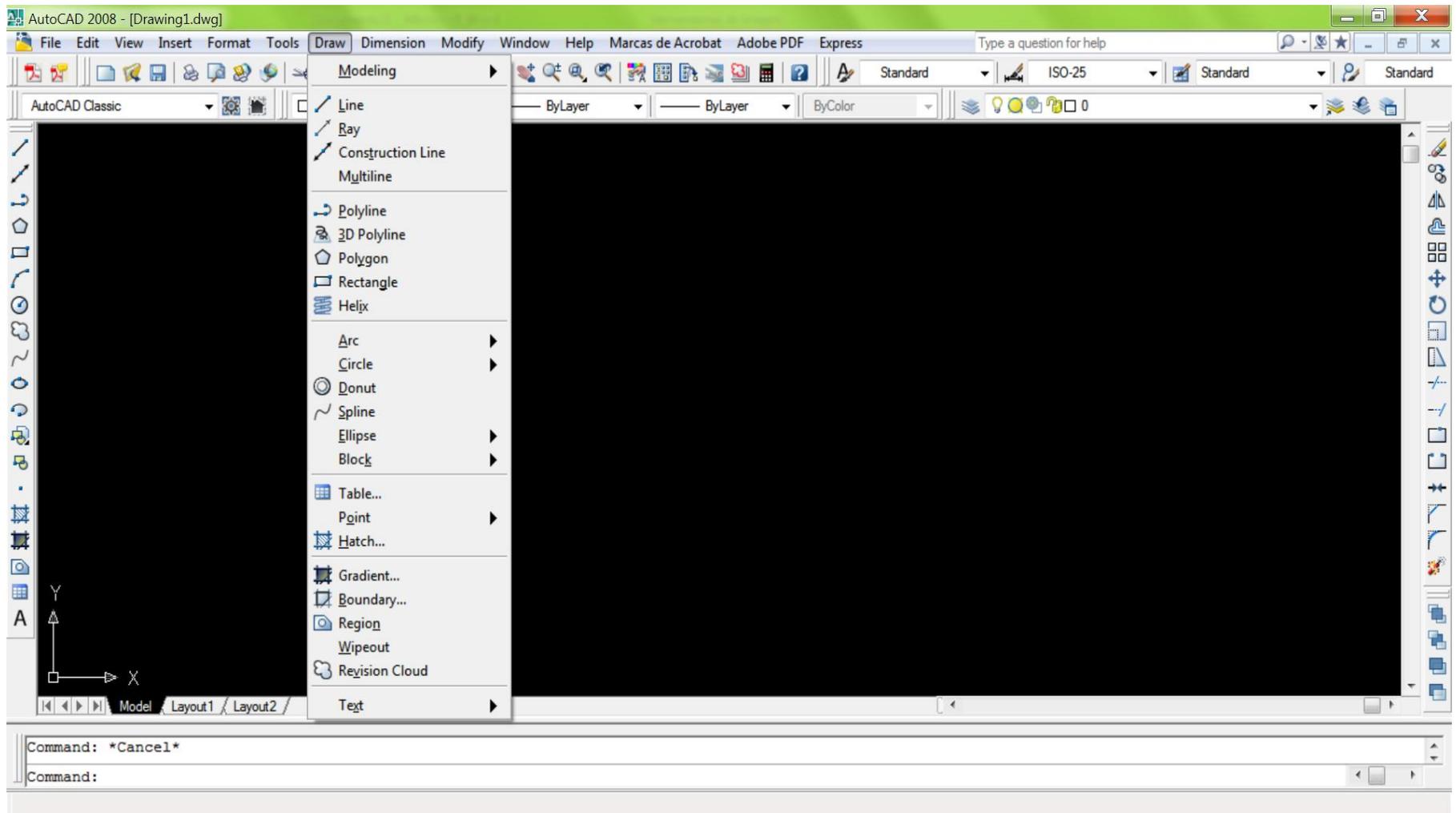
FORMAT



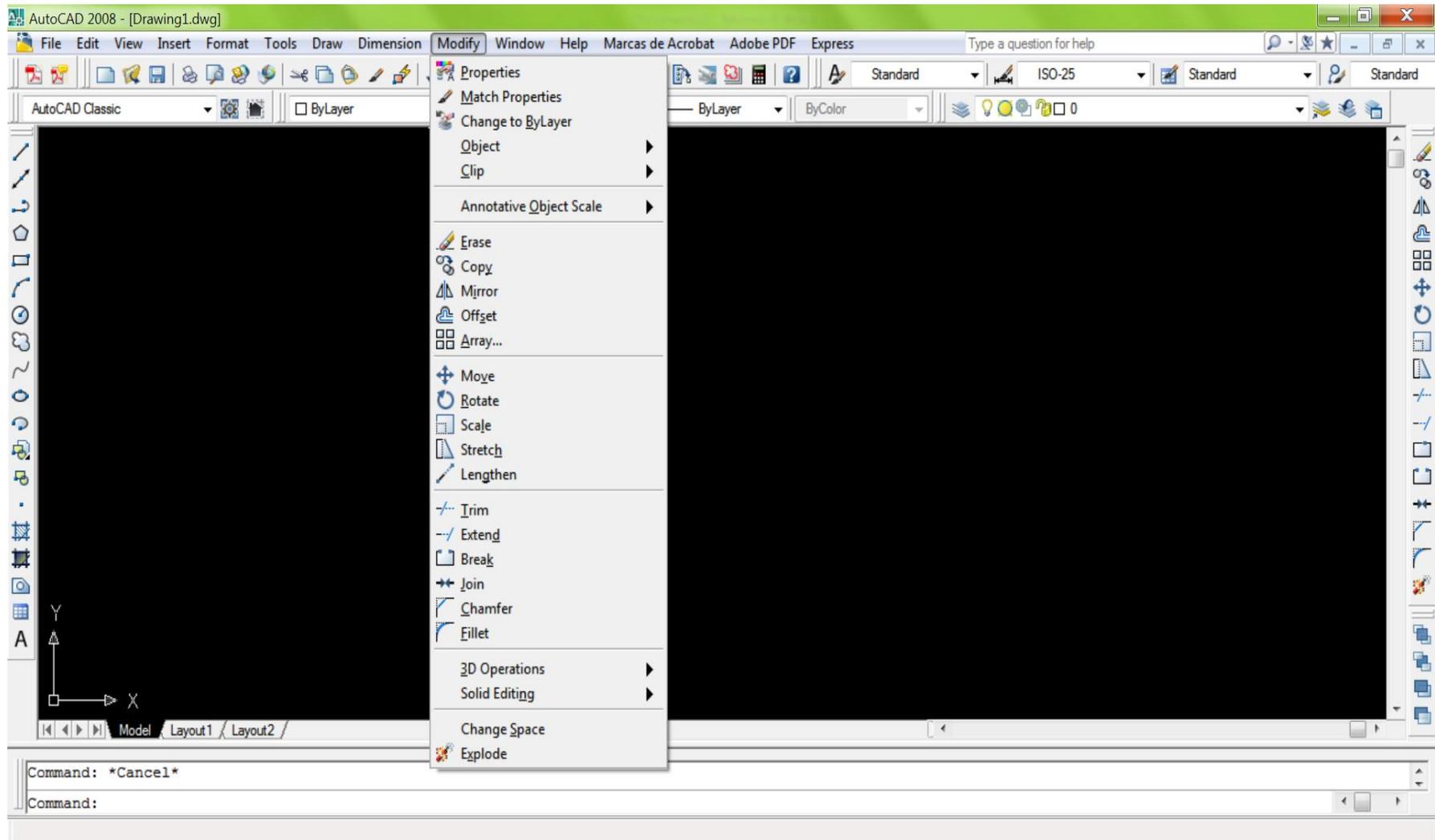
TOOLS



DRAW



VIEW



UNIDAD 1 DEL PROGRAMA: ELEMENTOS BASICOS DE TERCERA DIMENSION.

COMPETENCIA PARTICULAR: Maneja las características básicas de la interface y menús empleados para la representación virtual en tercera dimensión, en un contexto académico.

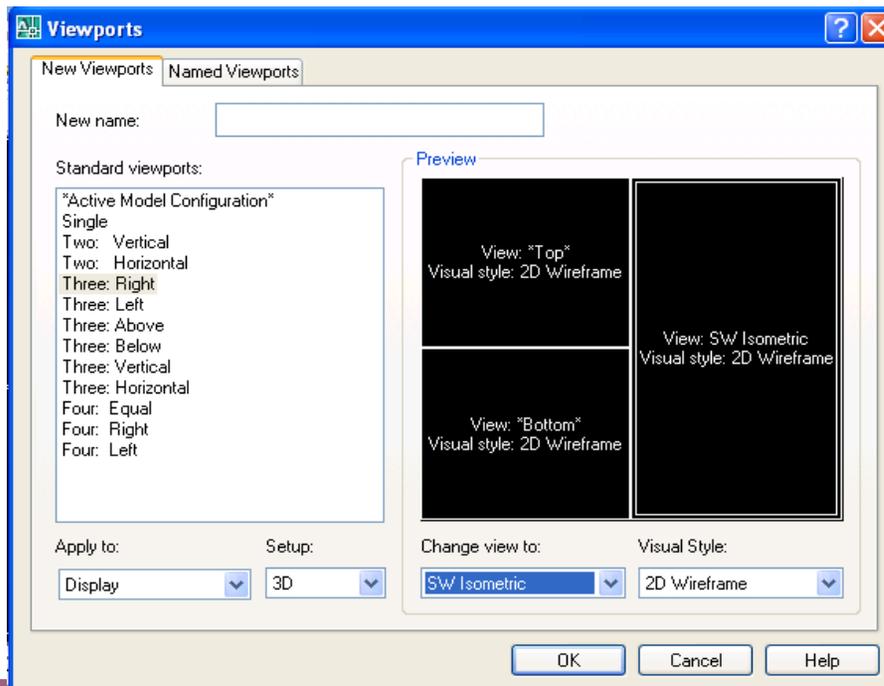
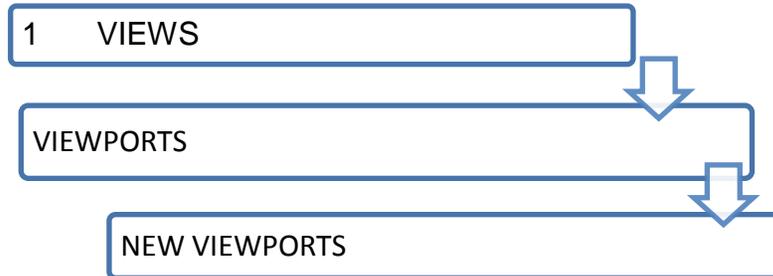
RAP 2 Digita figuras simples con los comandos de tercera dimensión.

B) EDICIÓN, VISUALIZACIÓN, DIGITALIZACIÓN E IMPRESIÓN DE SÓLIDOS SIMPLES.**Instrucciones:****1. Ejercicio No. 2.- IDENTIFICA Y EJECUTA LOS COMANDOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE FIGURAS SIMPLES.**

- a) Realizar el trazo de un cubo de 6 unidades por lado utilizando los comandos de edición:
- b) Realizar la visualización de un cubo de 6 unidades por lado utilizando los comandos:
- c) Realizar la visualización de un cubo de 6 unidades por lado transformado a solido simple utilizando los comandos:
- d) Utilizar las coordenadas universales y del usuario en un cubo de 6 unidades por lado transformado a solido simple
- e) Realizar la visualización de sólidos simples (box, wedge, cone, sphere, cylinder, tours, hélix),operando viewports, 3D view, visual styles y orbit, union, intersect, presspull, extrude, subtract, elevation y revolve, file, plot model, plot preview).

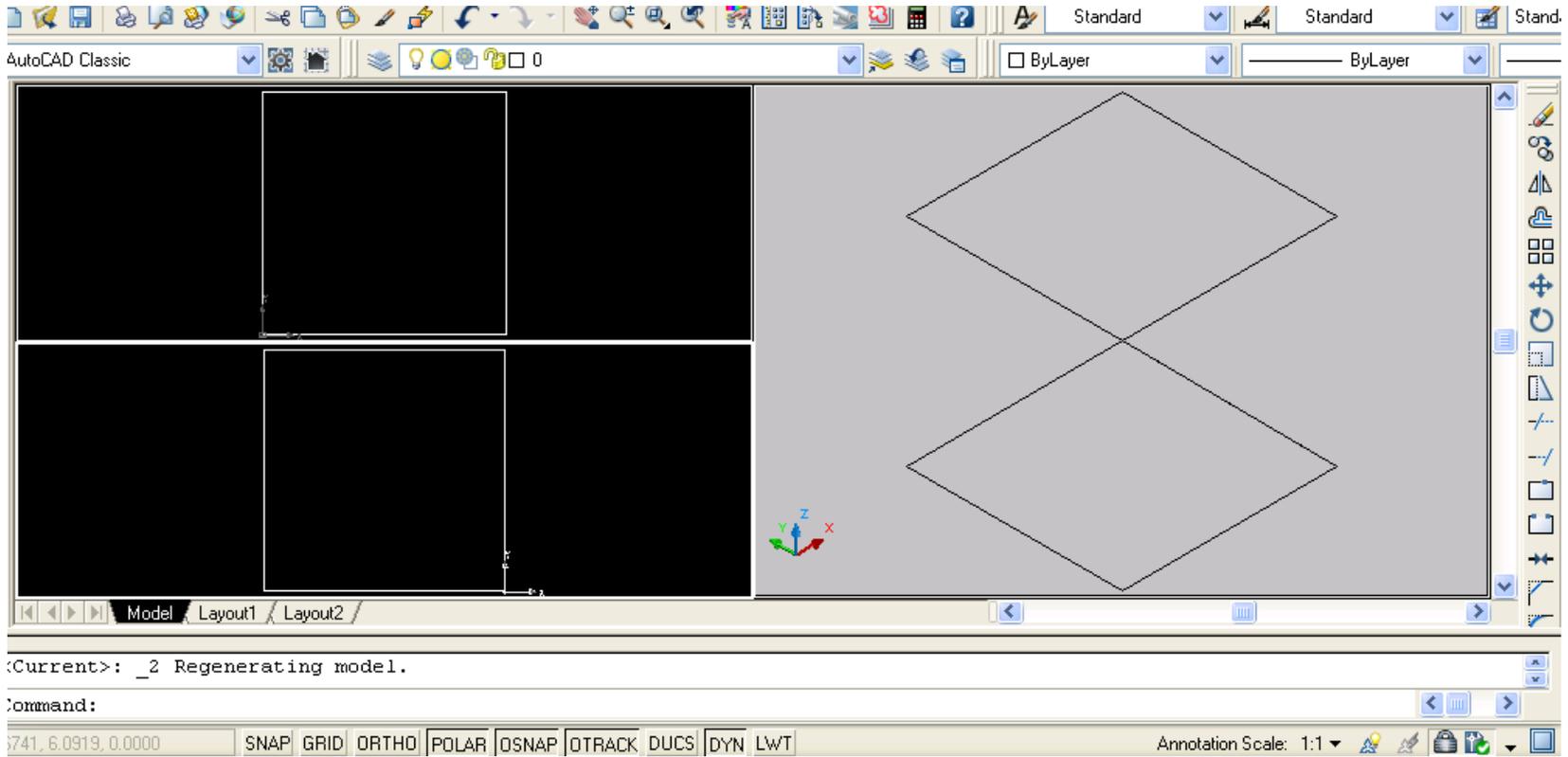
A CONTINUACION SE ILUSTRA EL PROCESO DE LAS INSTRUCCIONES ANTERIORES:

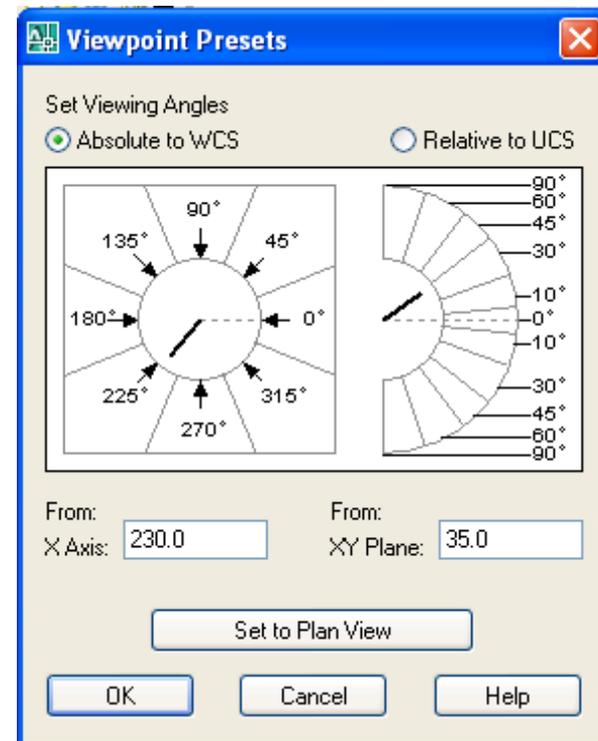
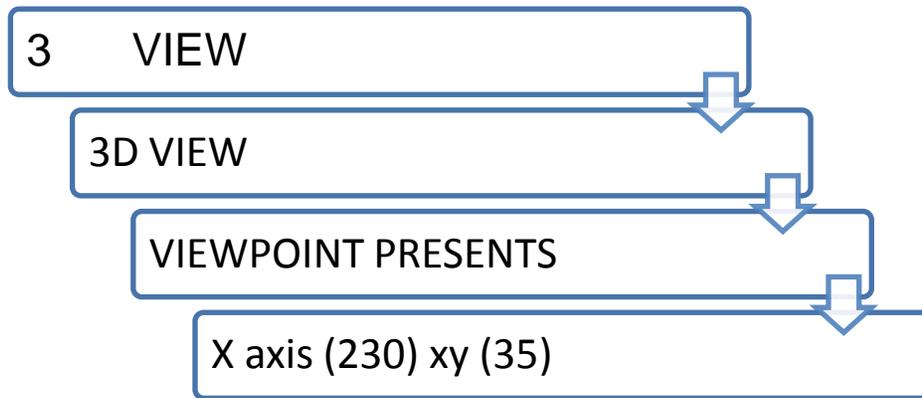
VISTAS MULTIPLES (SIMULTANEAS)



2 DRAW

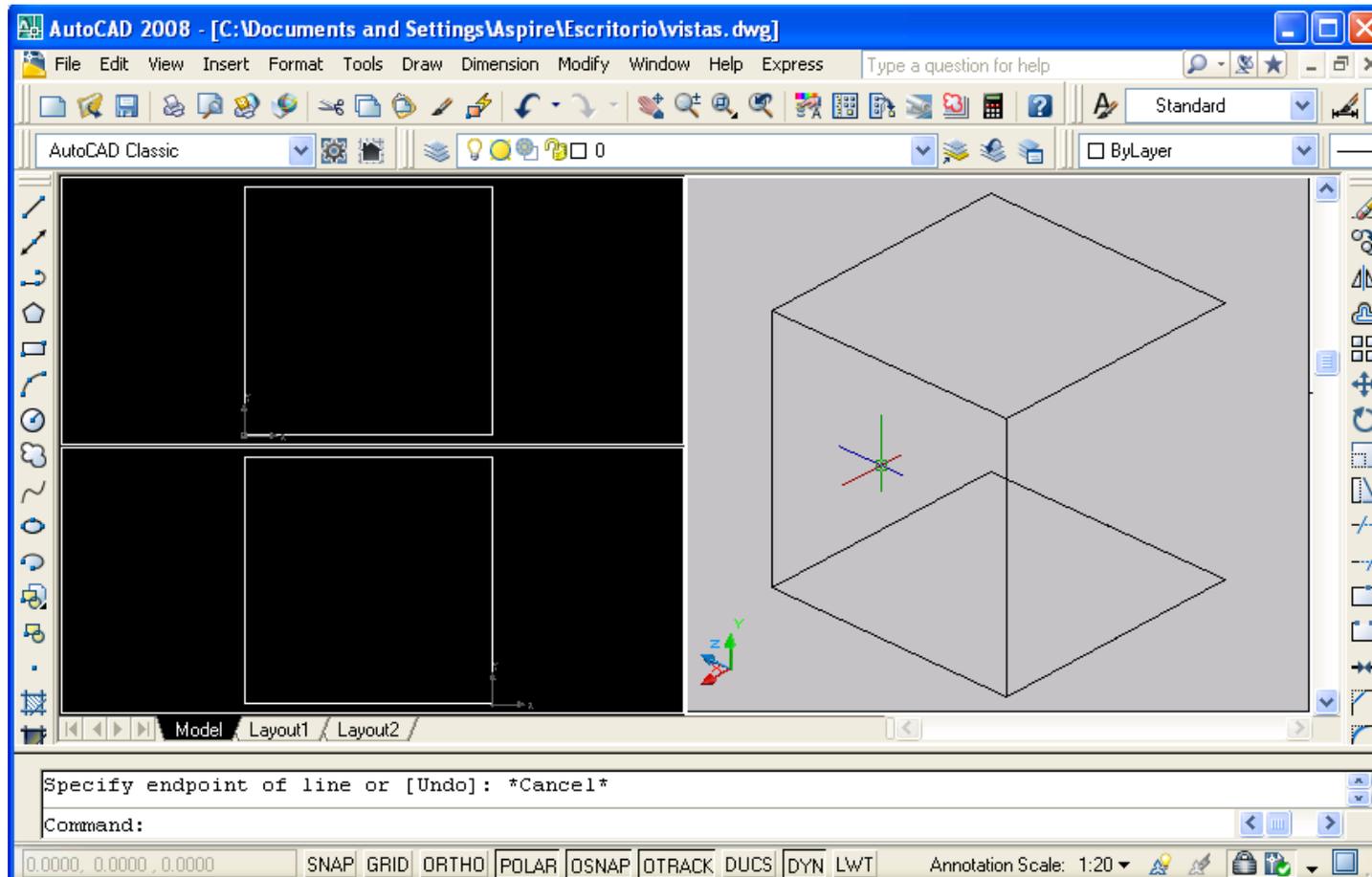
3D POLYLINE





4 DRAW

3D POLYLINE



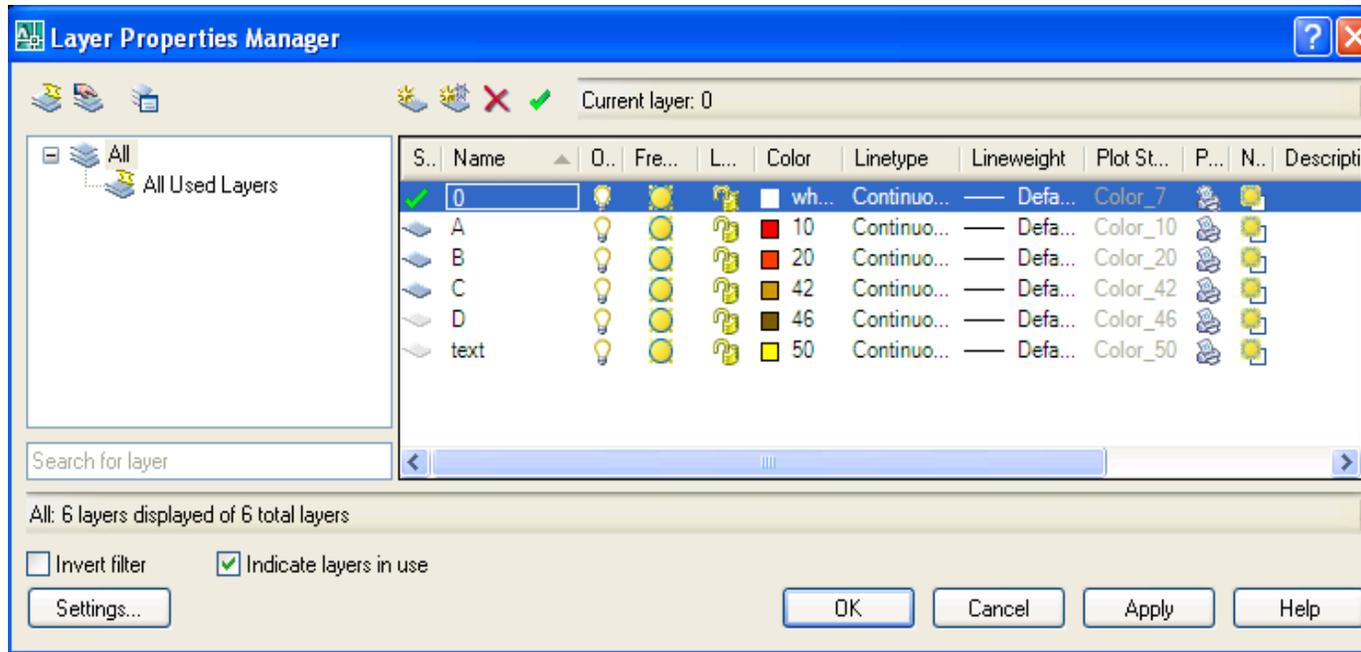
5 LAYER

Cara A color 10

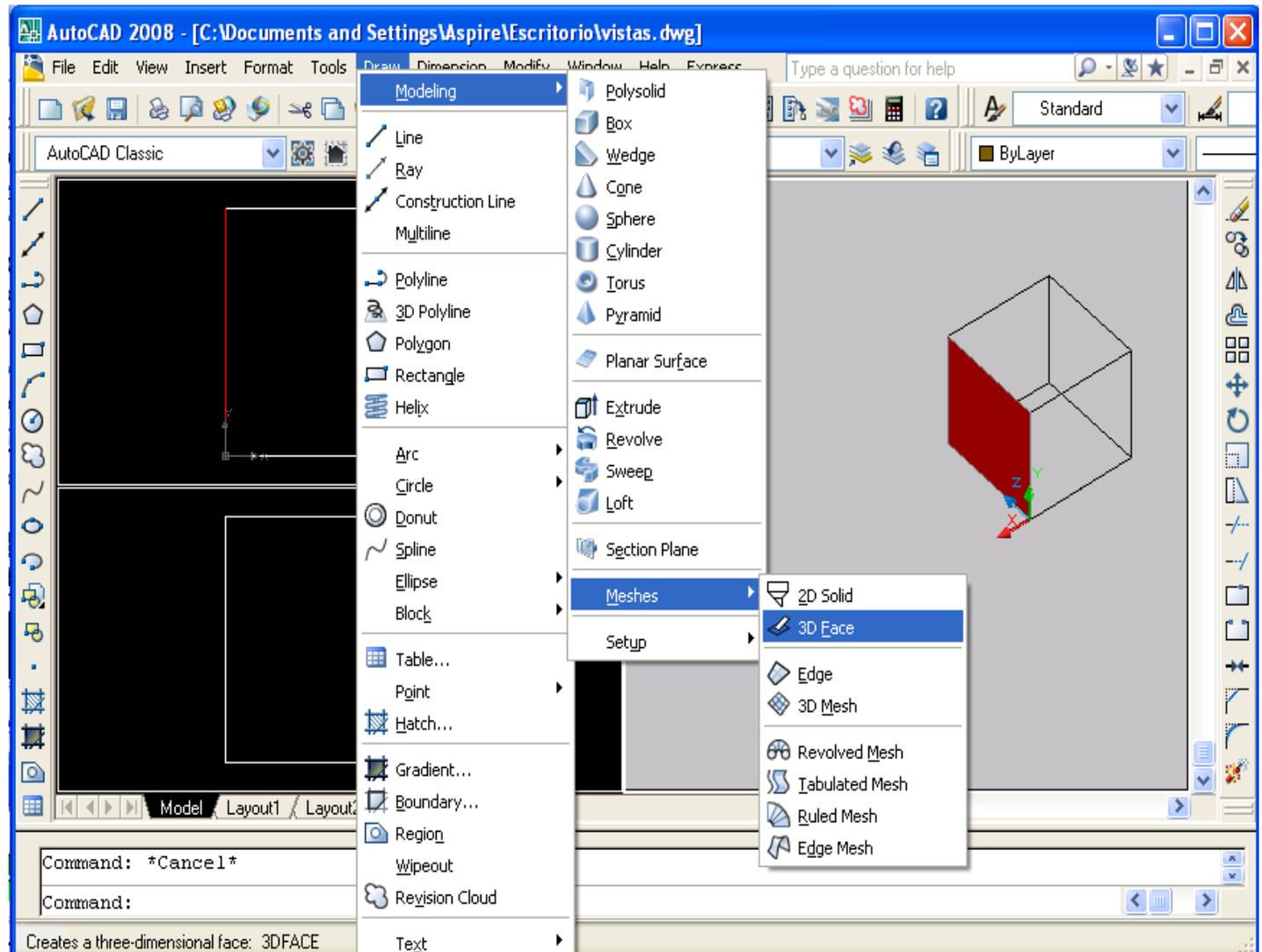
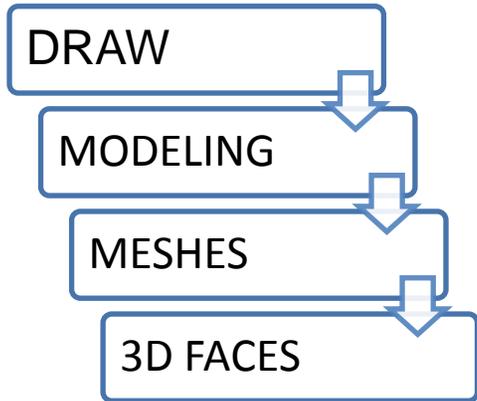
Cara B color 20

Cara C color 42

Cara D color 46

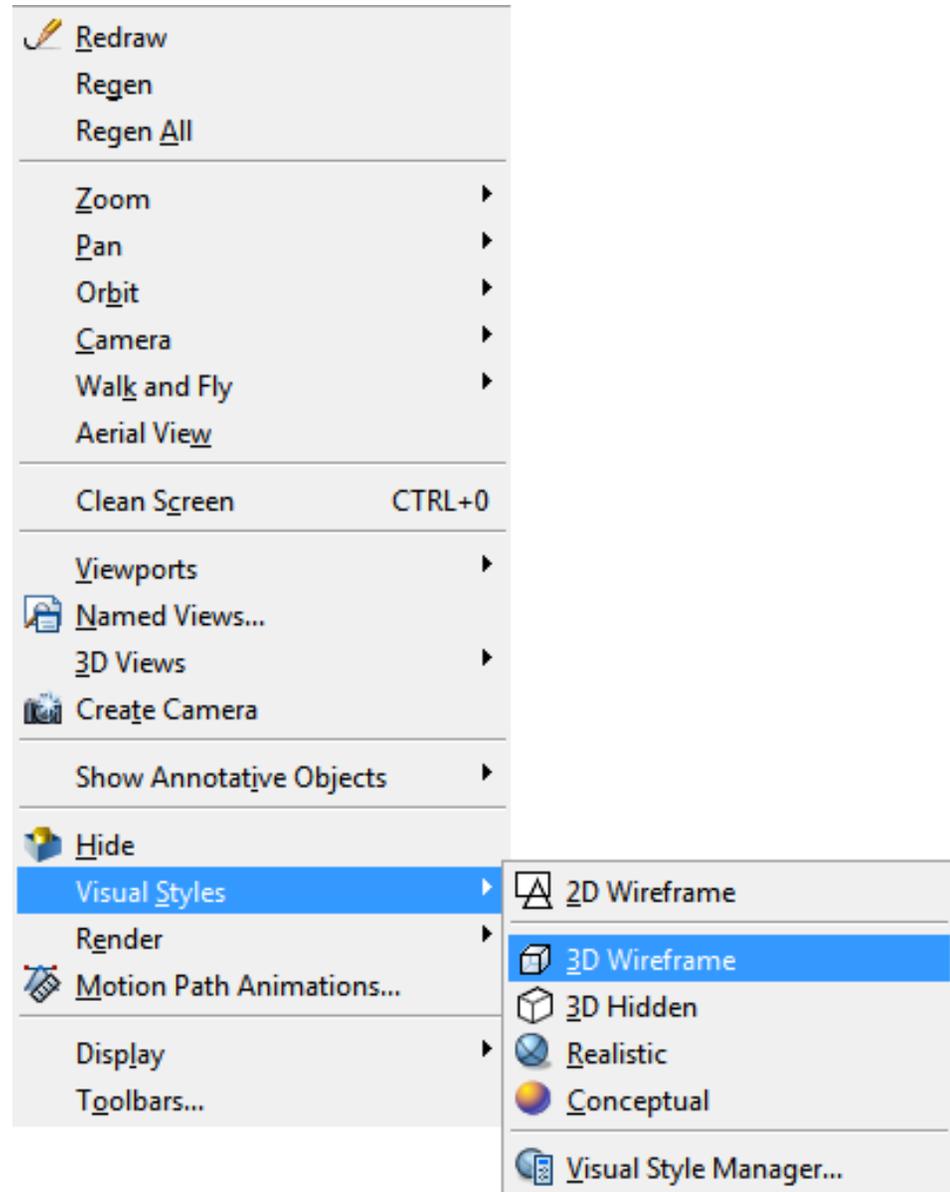
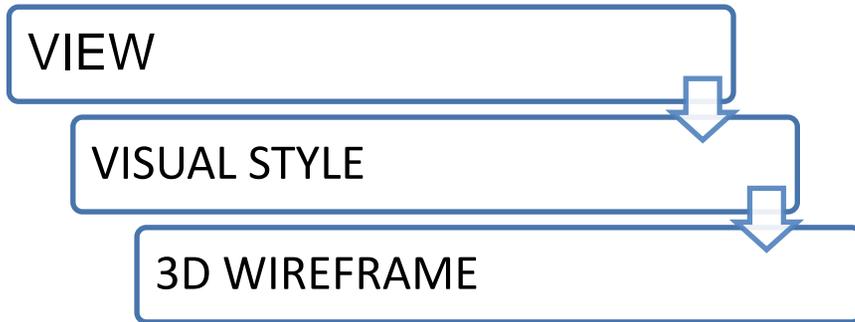


6.- Integrar Aristas



7.- Comando: Shade

8.- Cara "C"

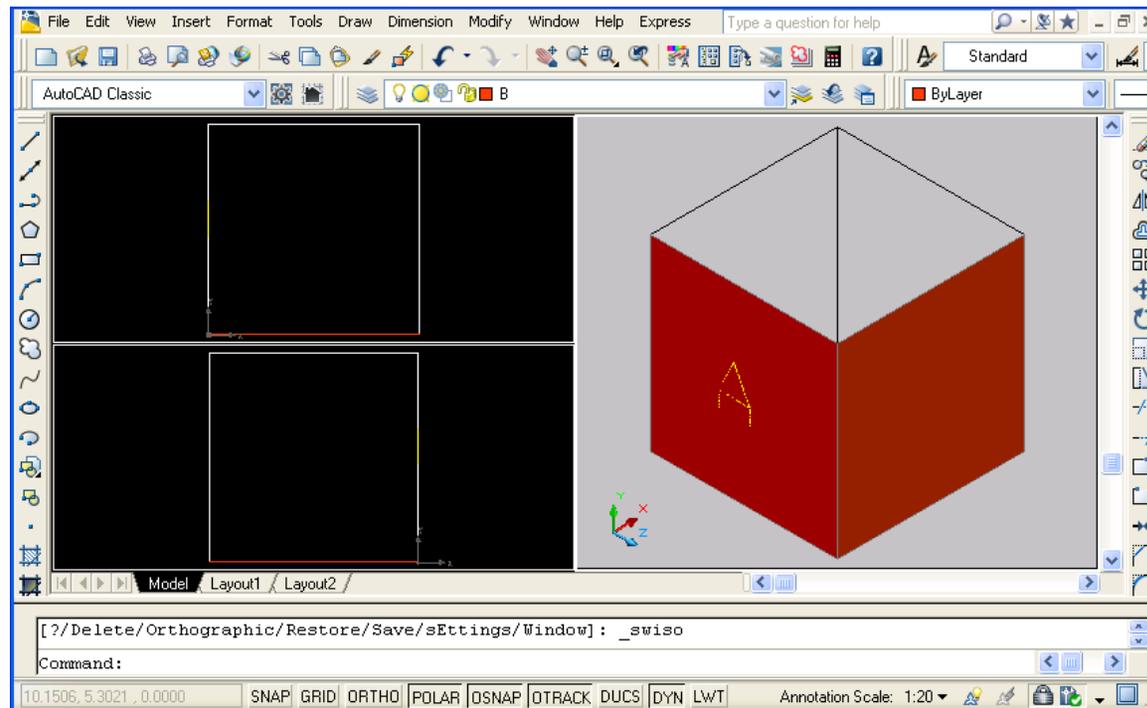


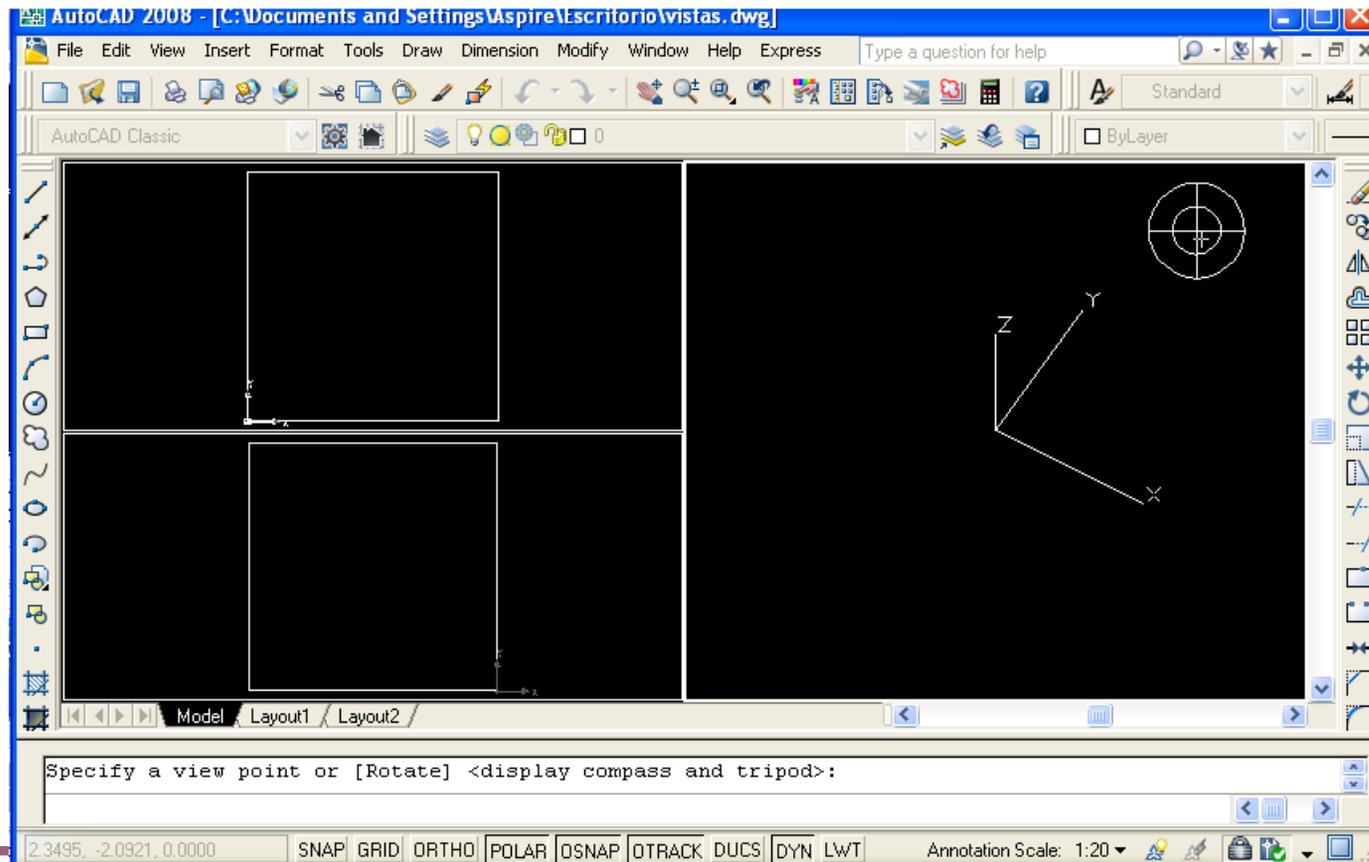
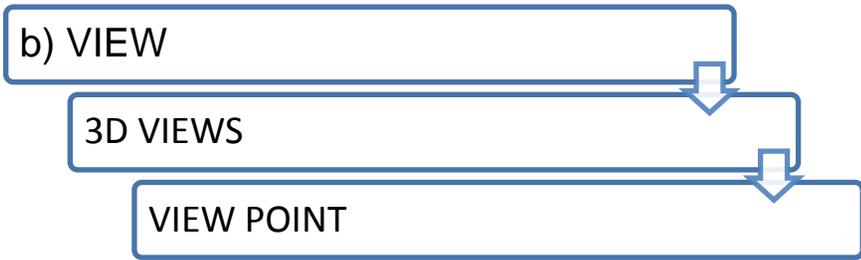
9.- Letras

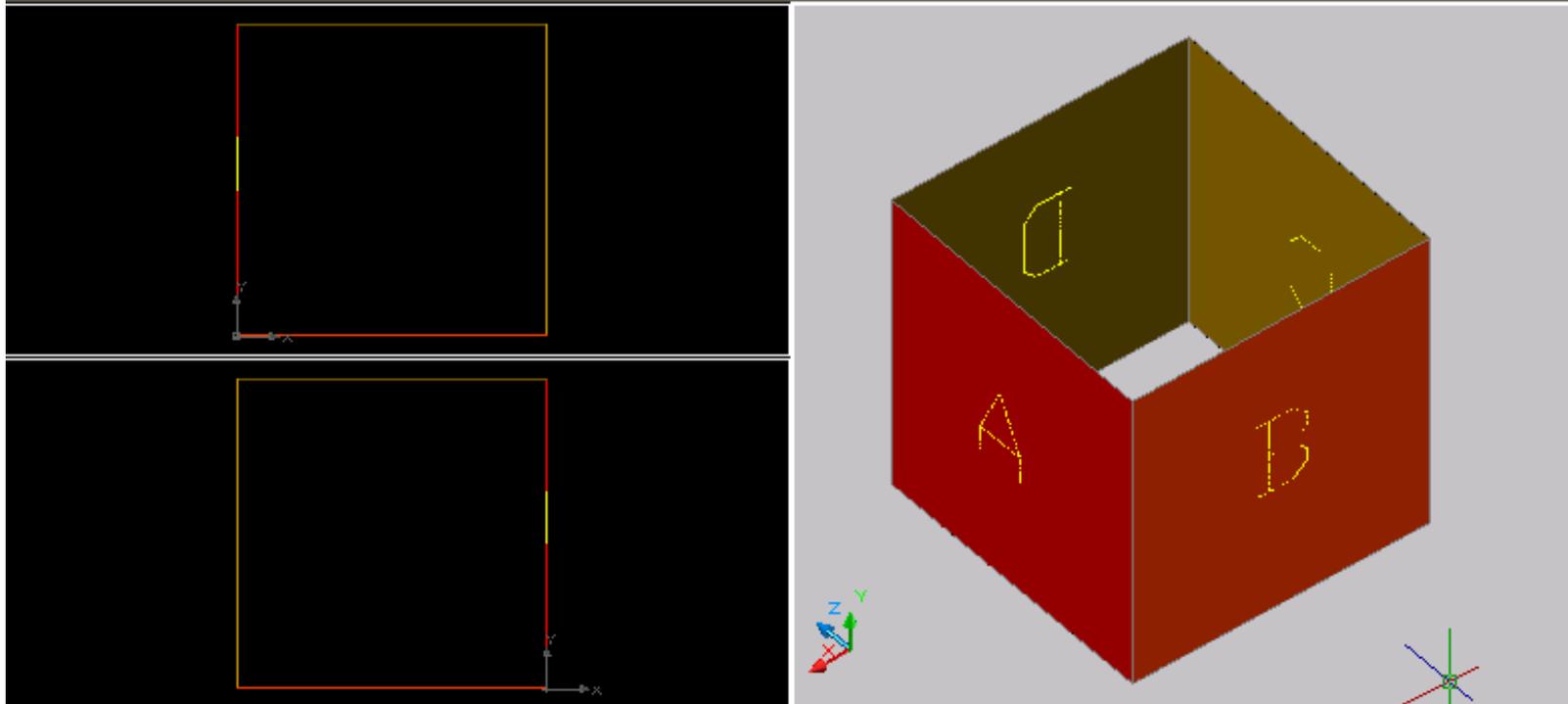
FORMAT TEXTSTYLE

a) TOOLS

NEW UCS







SUPERFICIES

1.- Cambiamos Vista:

View

3D Views

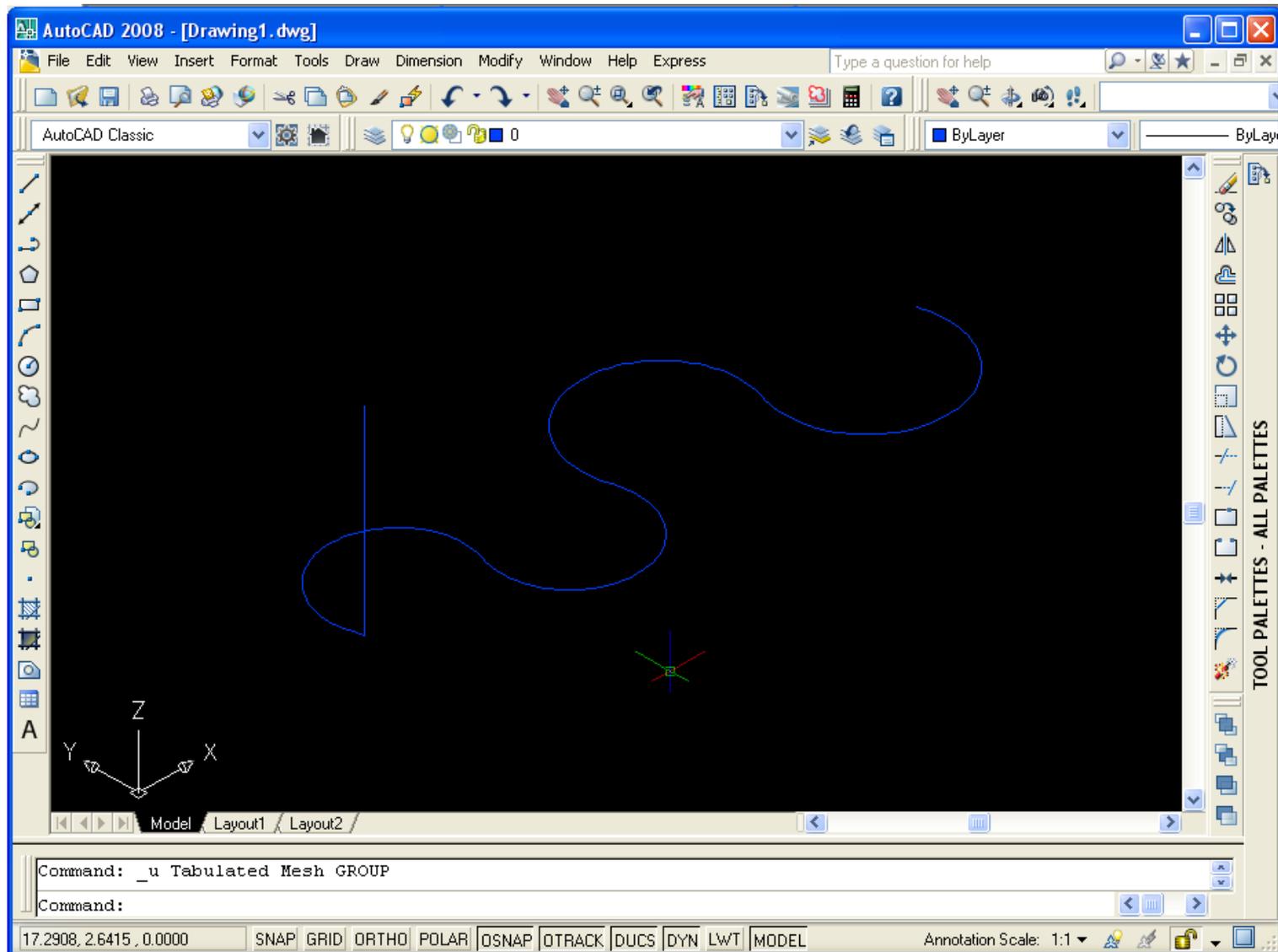
SE Isometric

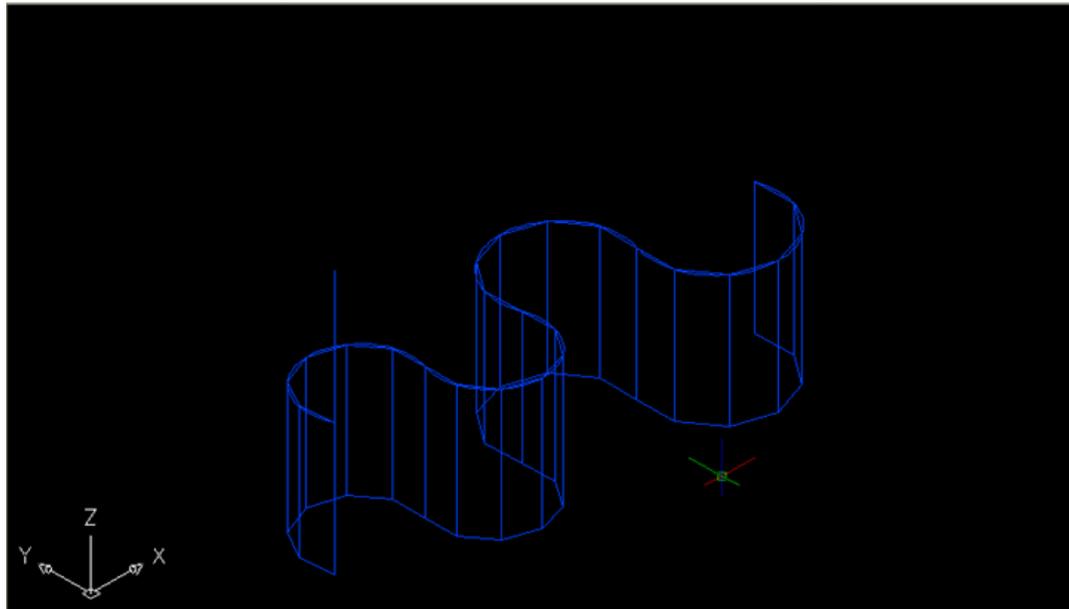
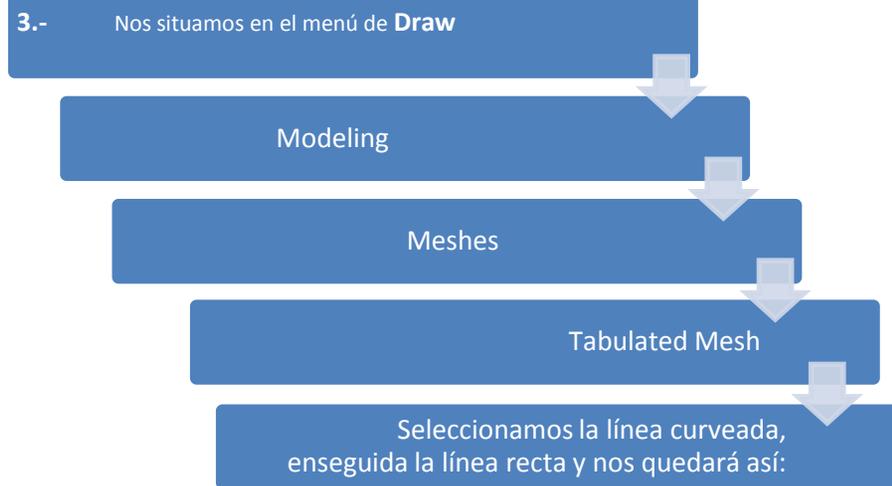
2.- Se realiza una línea vertical (**Line**)

Y una línea como la siguiente,
utilizando:

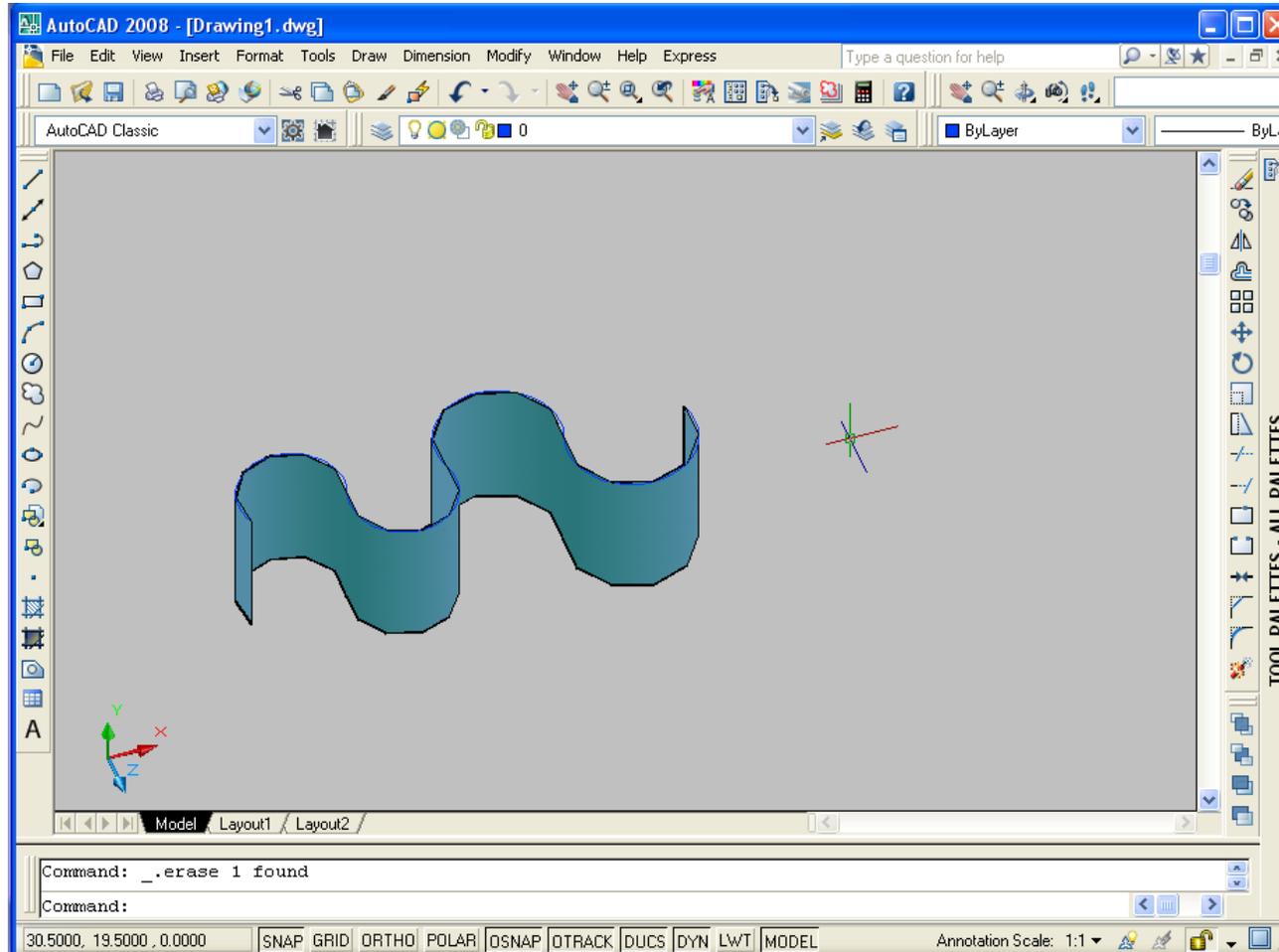
Polyline, seleccionamos sólo el punto de origen
(base de la línea vertical)

Arc (armamos la línea curvada)

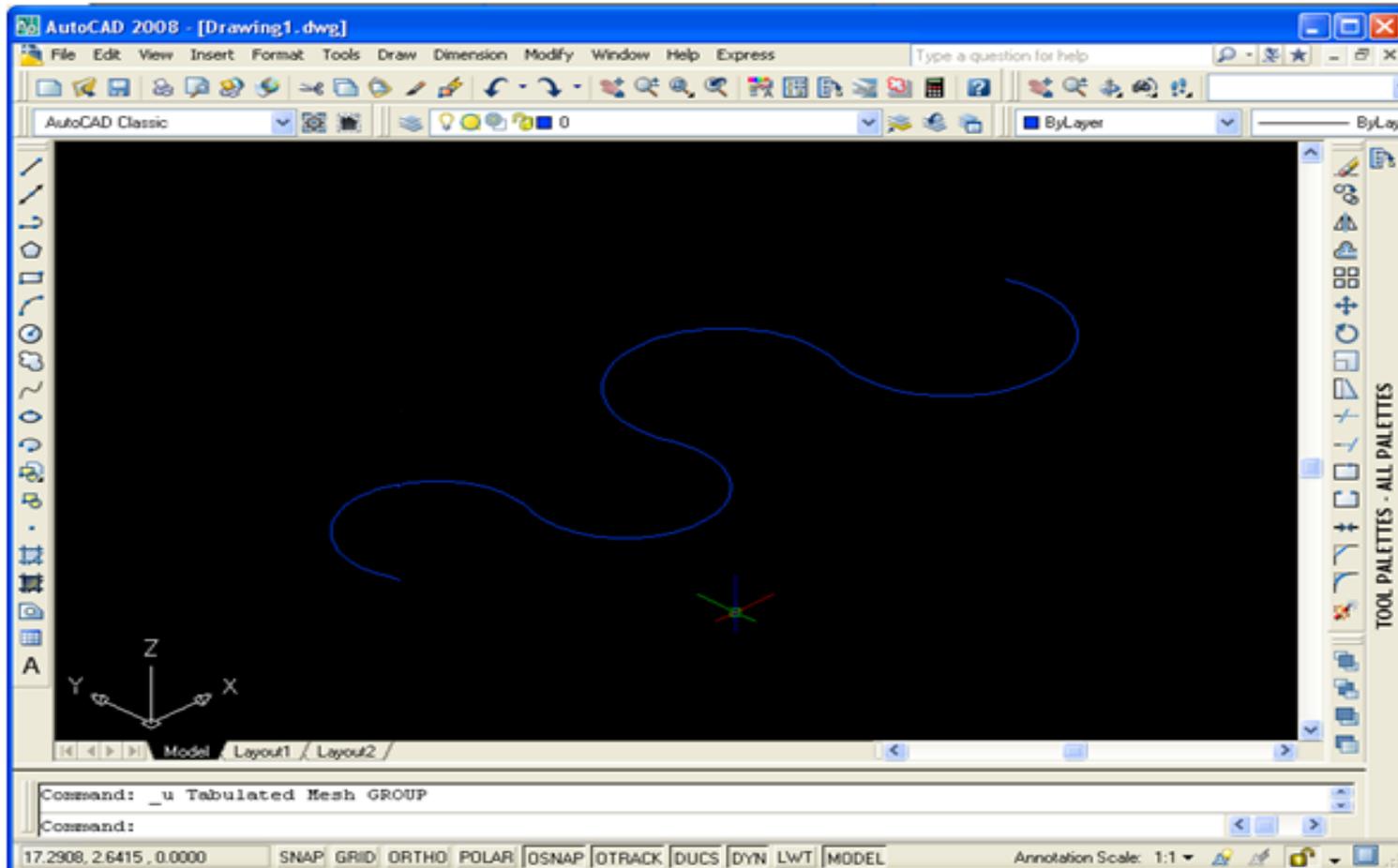


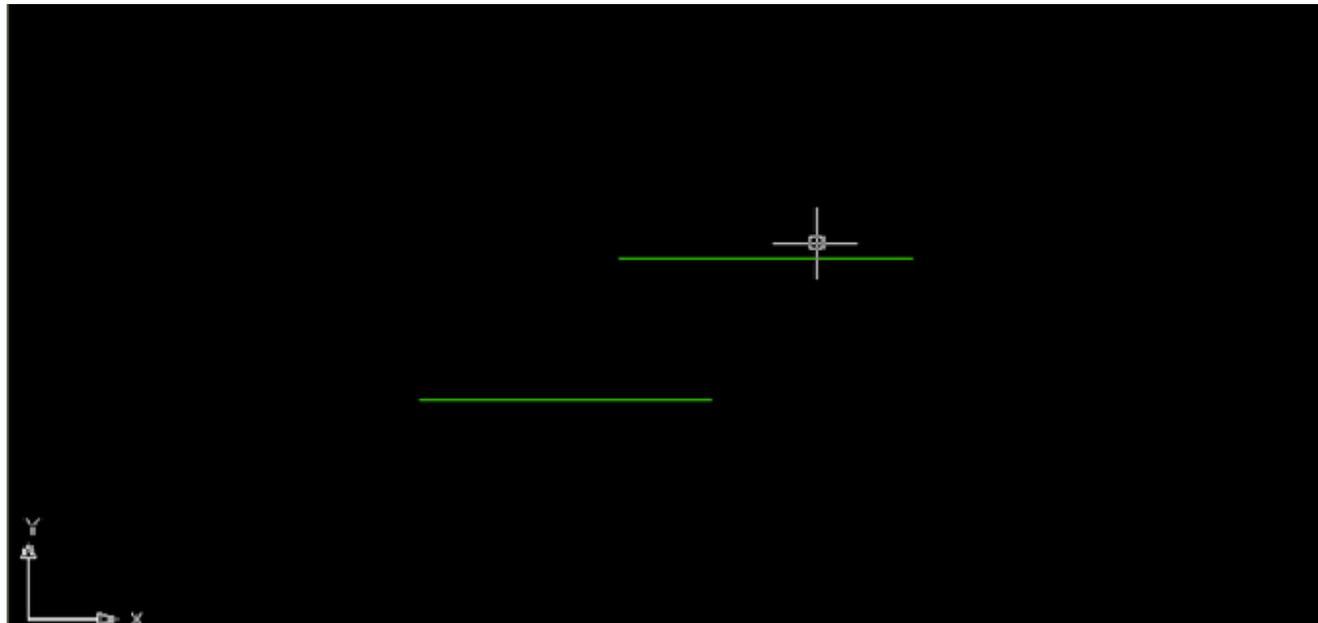
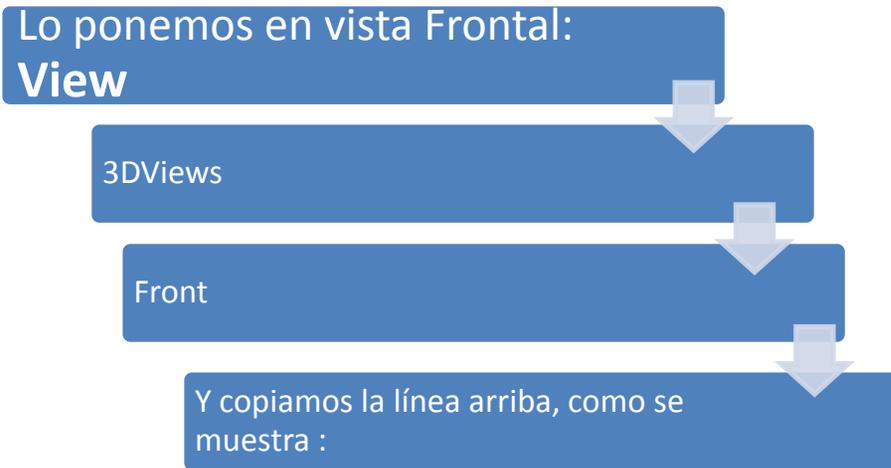


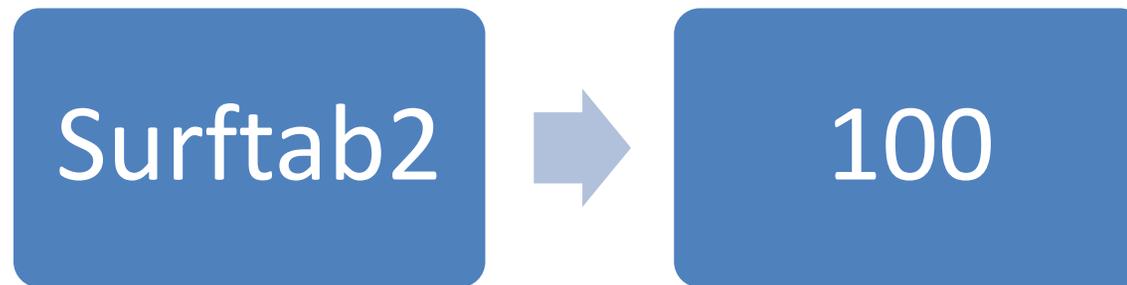
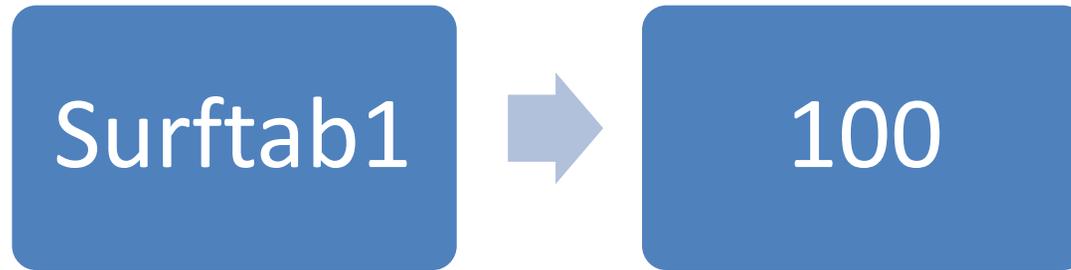
Ahora utilizamos el comando
Shade para lograr esta vista.

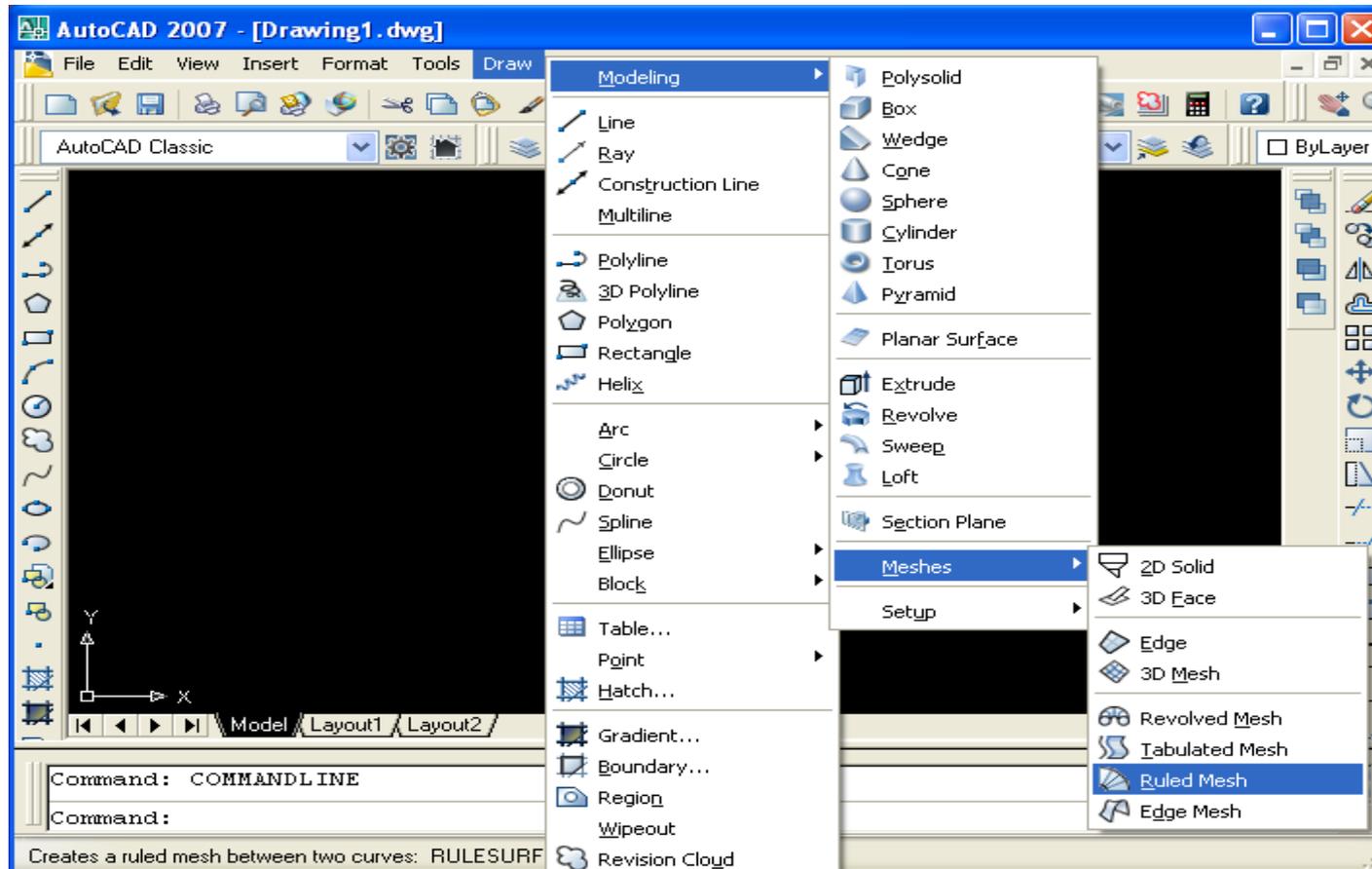


4.- Volvemos a hacer una línea con Polyline>Arc , como la que hicimos en el paso 2, en vista SE Isometric.



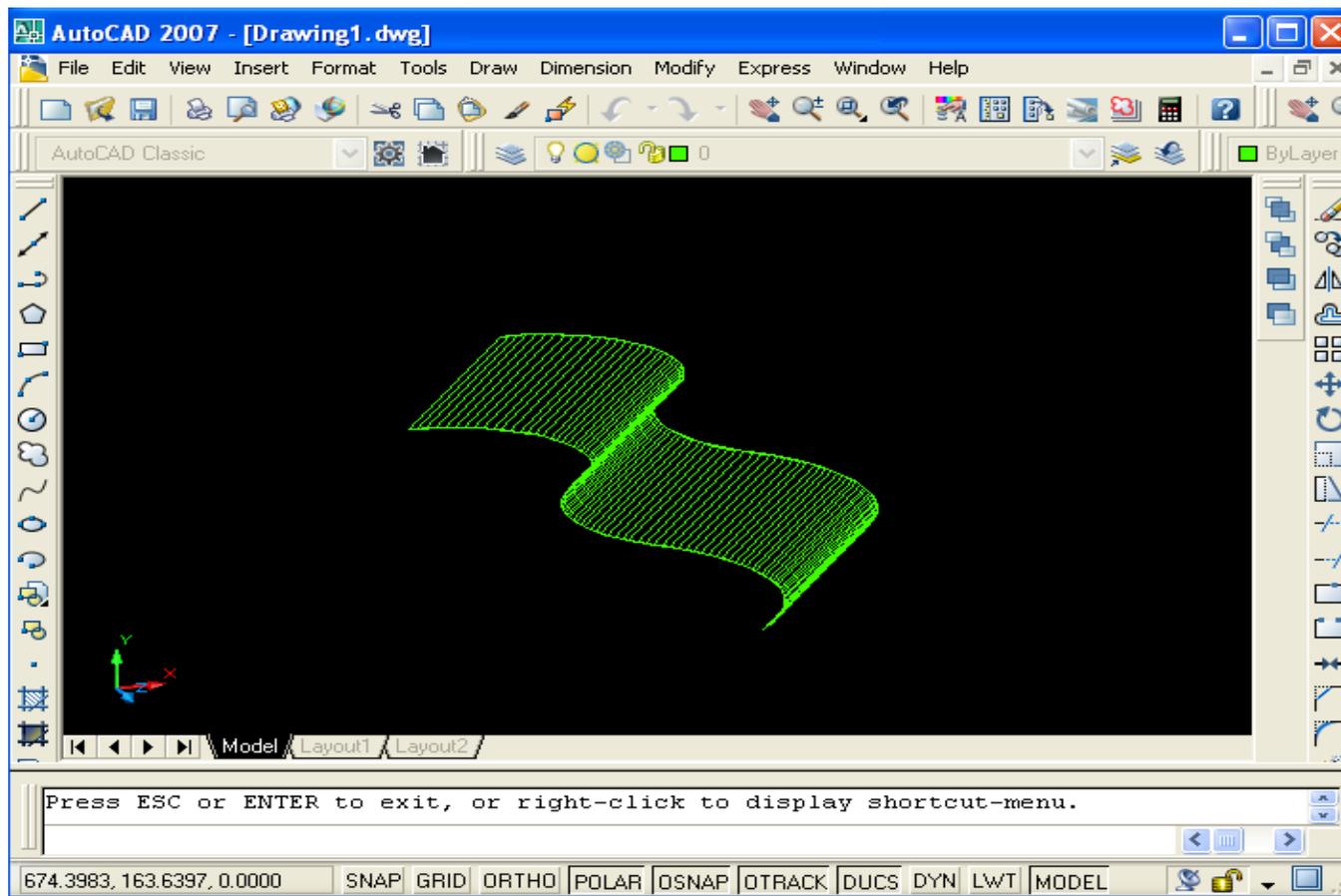






Quedará así:

Ahora utilizaremos el comando Ruled Mesh, seleccionamos la línea de abajo y enseguida la de arriba.



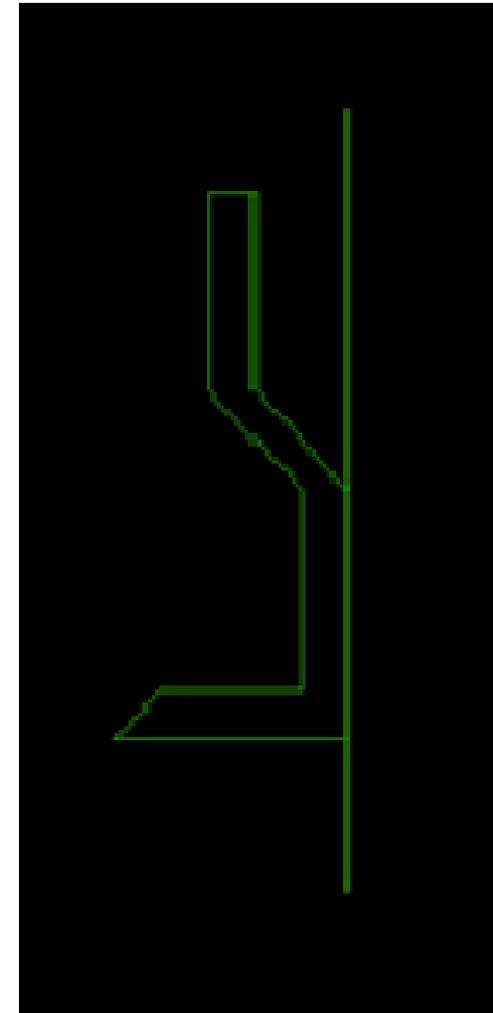
4.- Trabajaremos en la vista
Frontal: Vamos a **View**

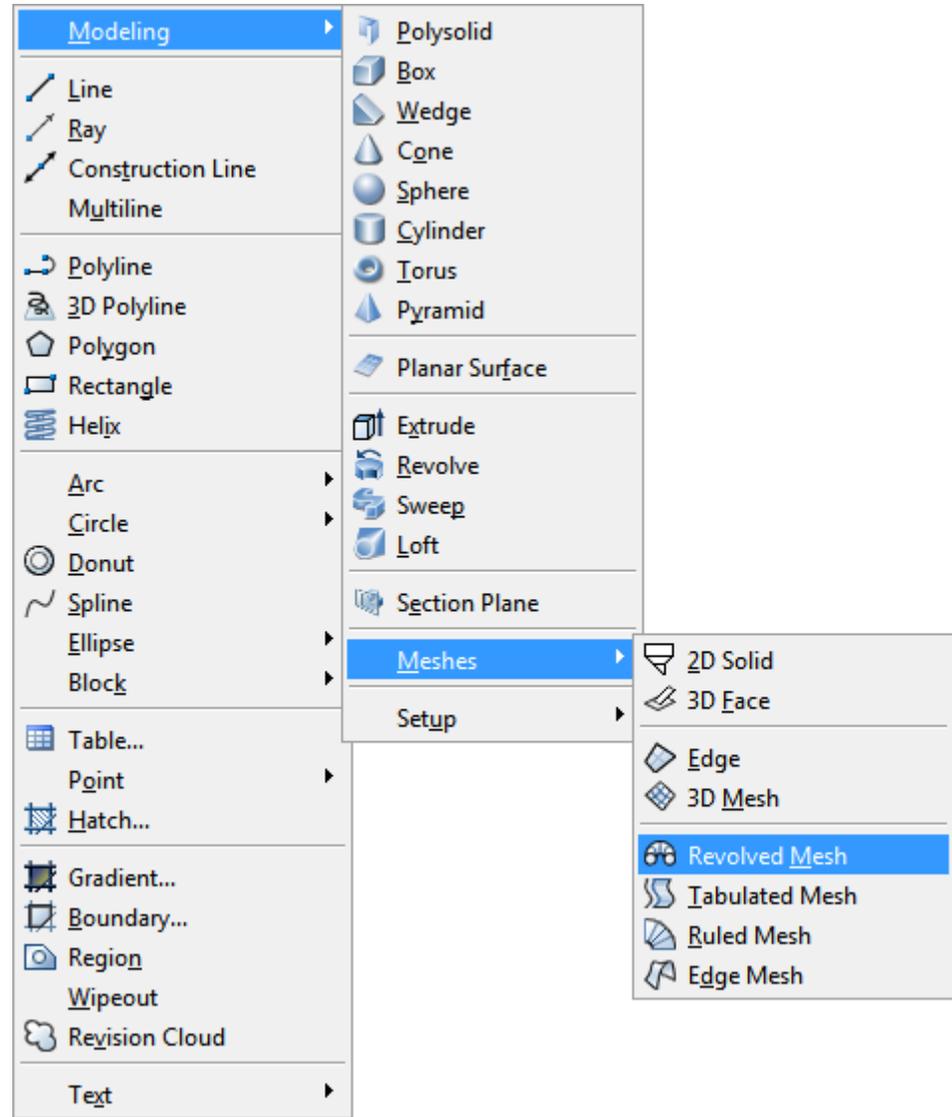
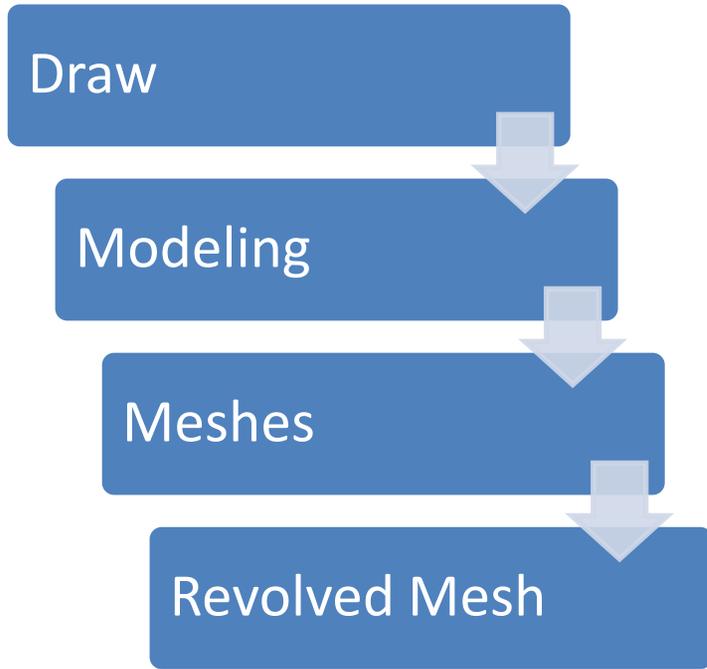
3D Views

Front

Dibujamos una línea recta
vertical (**Line**)

Ahora dibujamos la figura que se muestra
en la ilustración utilizando **Polyline**
cuidando que ésta, esté pegada a la línea
vertical.



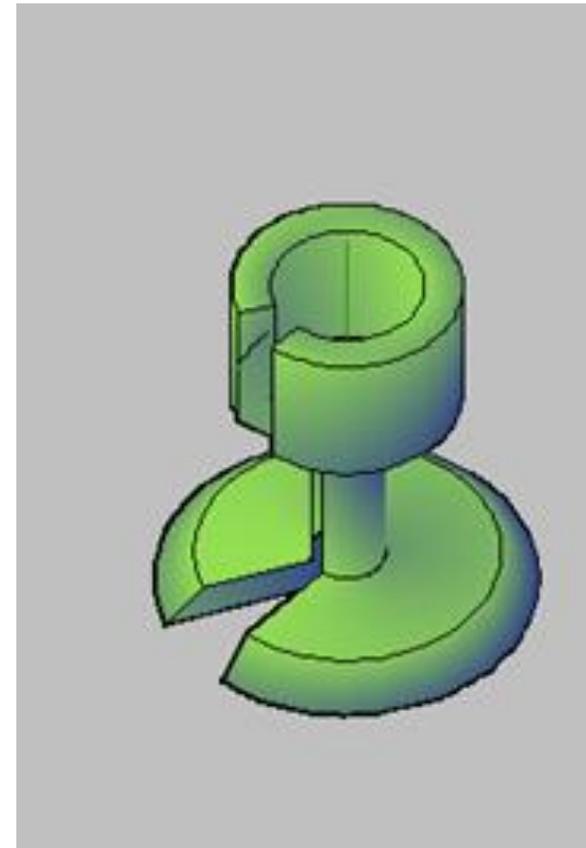


Seleccionamos primero la figura dibujada con Polyline y enseguida seleccionamos la línea vertical.

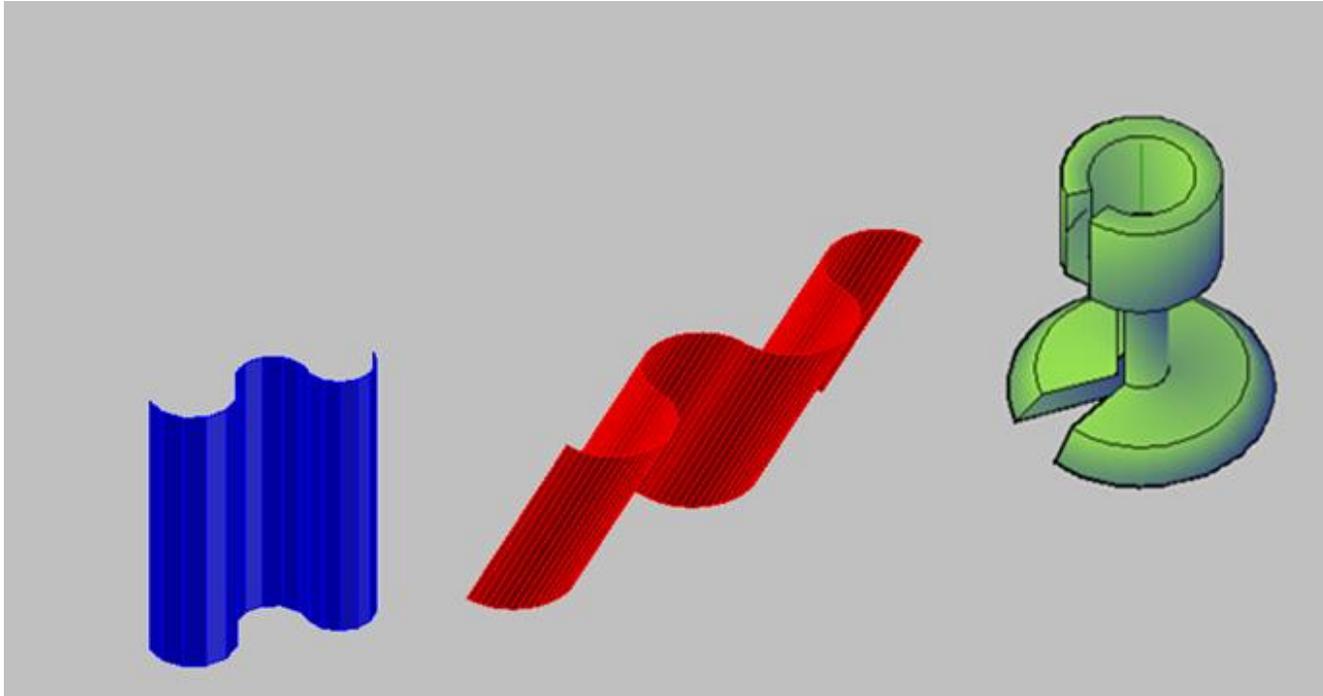
Nos pide el primer ángulo, este será 0 (Enter)

El segundo ángulo va desde 1° Hasta 360° en este caso daremos 330 (Enter)

Regresamos a la vista **SE Isometric** y volvemos a usar **Shade**, nos quedará masomenos así:



Final:



UNIDAD 2 DEL PROGRAMA: ELEMENTOS ARQUITECTONICOS EN TERCERA DIMENSION

COMPETENCIA PARTICULAR: Crea elementos arquitectónicos en tercera dimensión, de un proyecto arquitectónico.

RAP 1 Dibuja elementos complementarios con los comandos de tercera dimensión.

A) - CREACIÓN DE BLOQUES DE MOBILIARIO EN TERCERA DIMENSIÓN.

Instrucciones:

1. Ejercicio No. 1.- IDENTIFICA Y EJECUTA LOS COMANDOS PARA LA CREACIÓN DE BLOQUES DE MOBILIARIO EN TERCERA DIMENSIÓN.

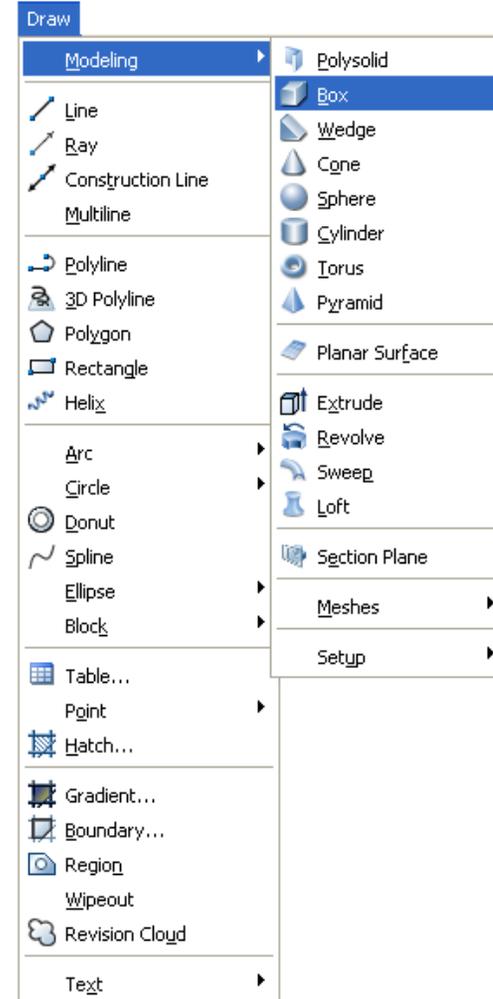
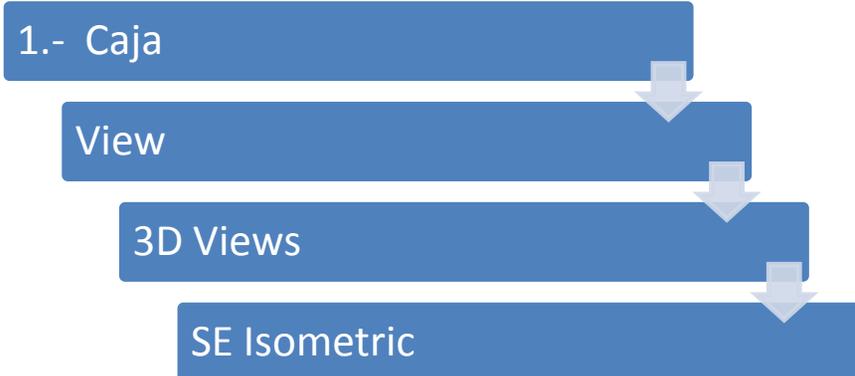
a) Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar elementos arquitectónicos complementarios de mobiliario a través de bloques.

b) Grafica con los comandos de tercera dimensión elementos arquitectónicos complementarios de mobiliario a través de bloques.

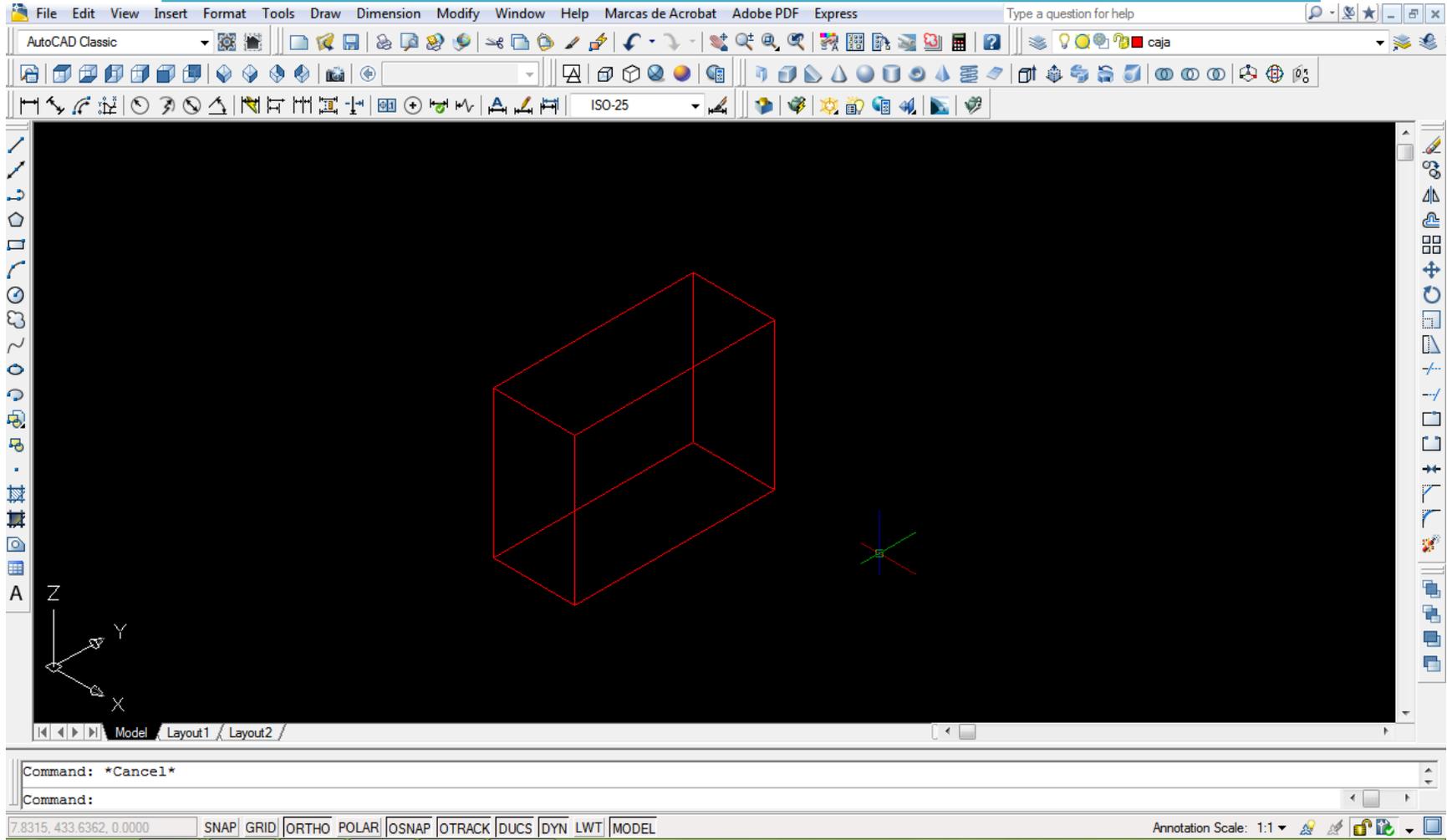
A CONTINUACION SE ILUSTRA EL PROCESO DE LAS INSTRUCCIONES ANTERIORES:

En la creación de elementos arquitectónicos se ejemplificarán algunos muebles y se explicará cómo hacerlos. Una vez conocidos los comandos para crear muebles en 3D se dejará a la imaginación y creatividad de cada alumno para crear su mobiliario propio.

WC



Ahora dibujaremos una caja con las medidas: 0.50 de Altura, 0.50 de Ancho y 0.20 de Profundidad y serán variables conforme al tipo de mueble en el mercado.



2- Manilla

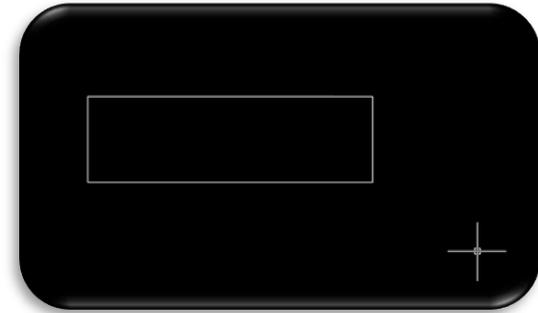
View

3D Views

Right

1)

Dibujamos un rectángulo Largo: 0.06
Alto 0.03



3)

View

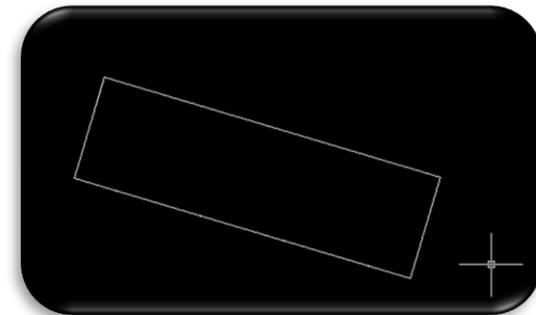
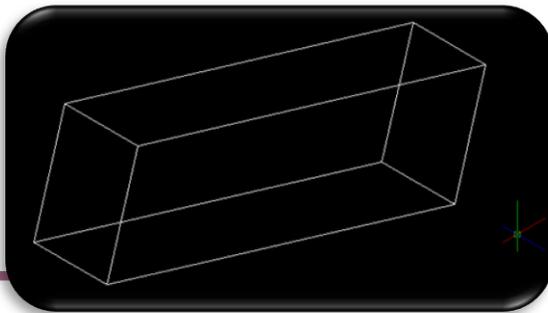
3D Views

SE Isometric

Extrude 0.02

2)

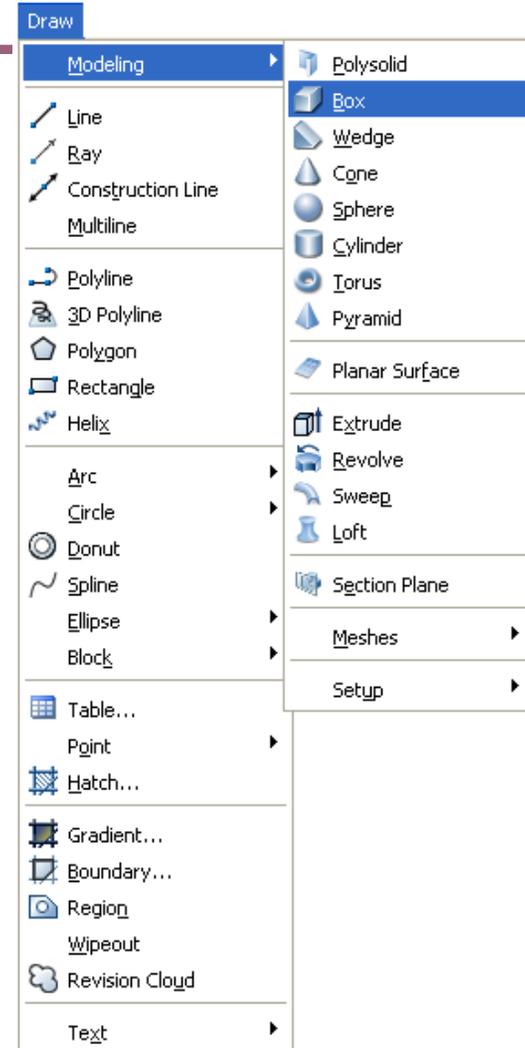
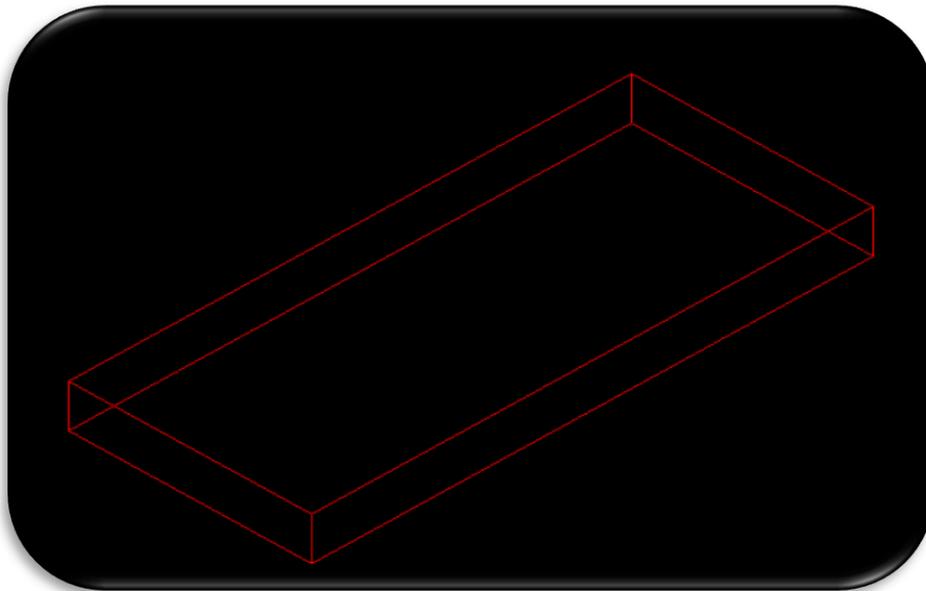
La rotaremos más o menos
así:



3.- Tapa

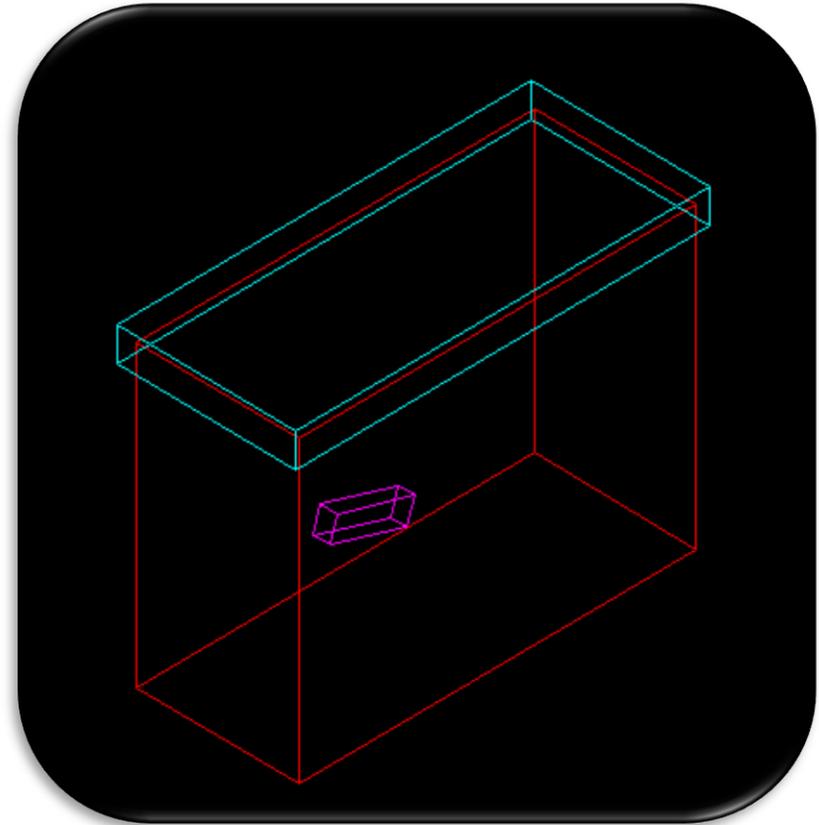
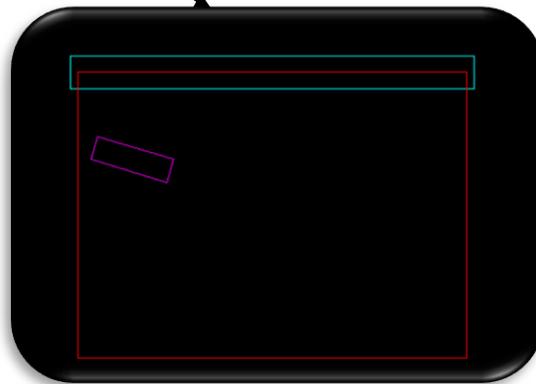
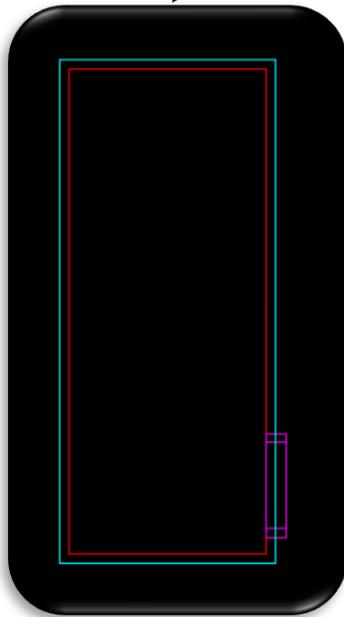
La haremos en SE Isometric

Tendrá las siguientes medidas: 0.03 de Altura, 0.22 de Ancho y 0.52 de Largo.



Procedemos a acomodar las 3 piezas realizadas, quedando más o menos así:

Nos vamos a ayudar con las diferentes vistas para acomodarlo.



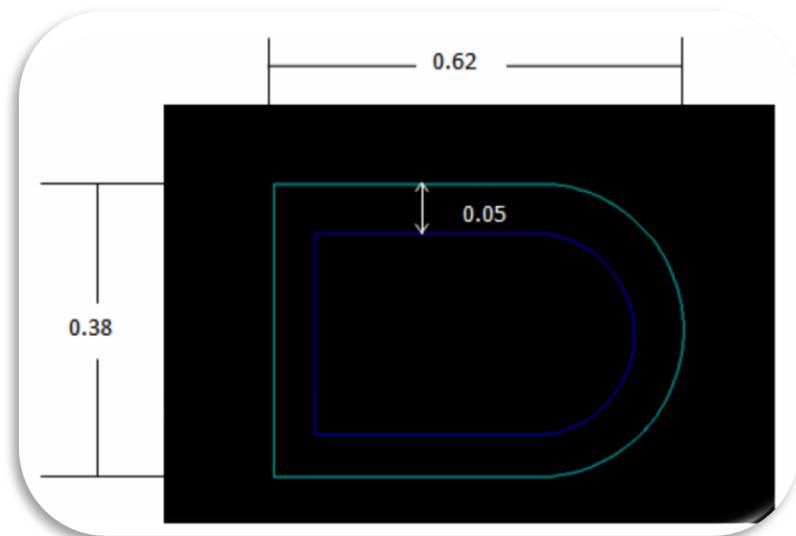
4.- Depósito

View

3D Views

Top

Dibujaremos la siguiente figura con sus respectivas medidas.



1)

Copiamos la figura 4 veces.

2)

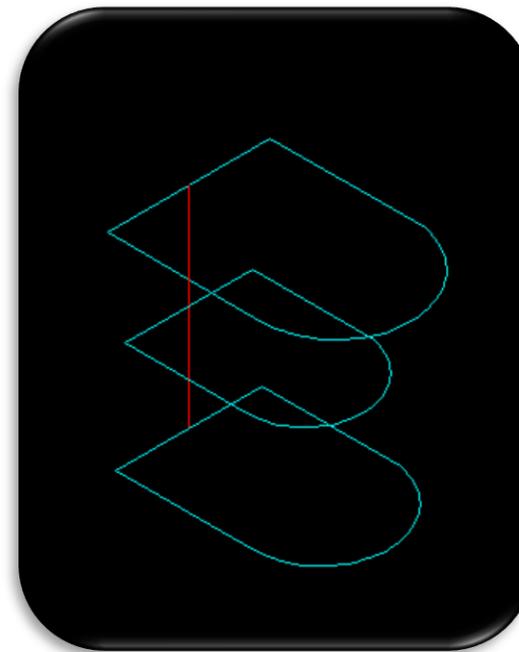
Escalamos una figura, haciéndola más pequeña,

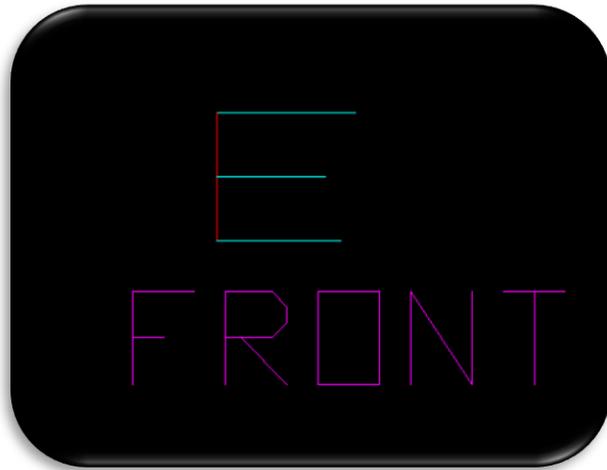
3)

Hacemos una línea vertical en vista *Front* y colocamos 3 de nuestras figuras en medio de ella, dejando la pequeña en medio, así como se muestra en el siguiente ejemplo.

4)

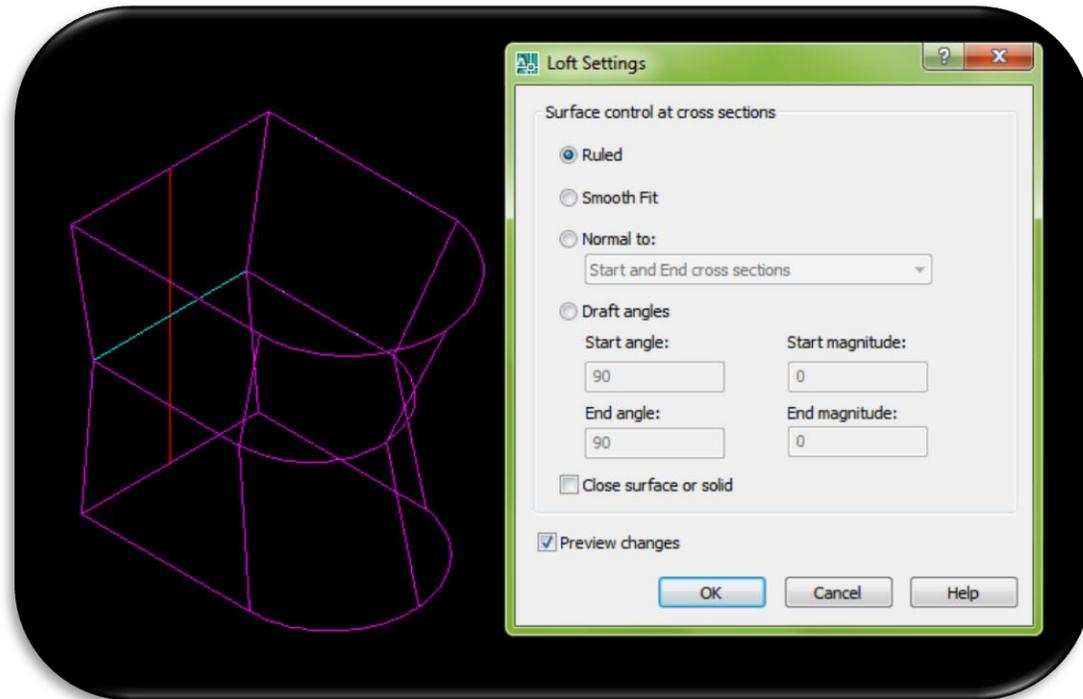
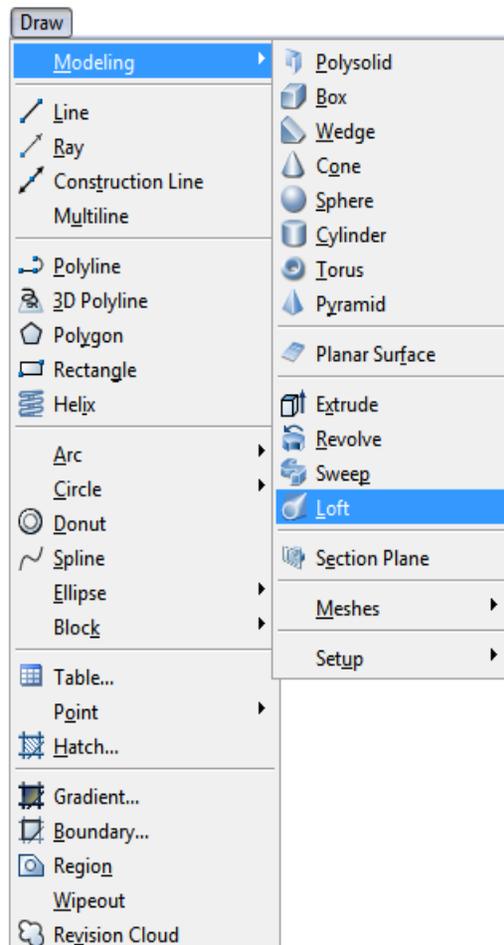
En vista *SE Isometric* debe quedar así:





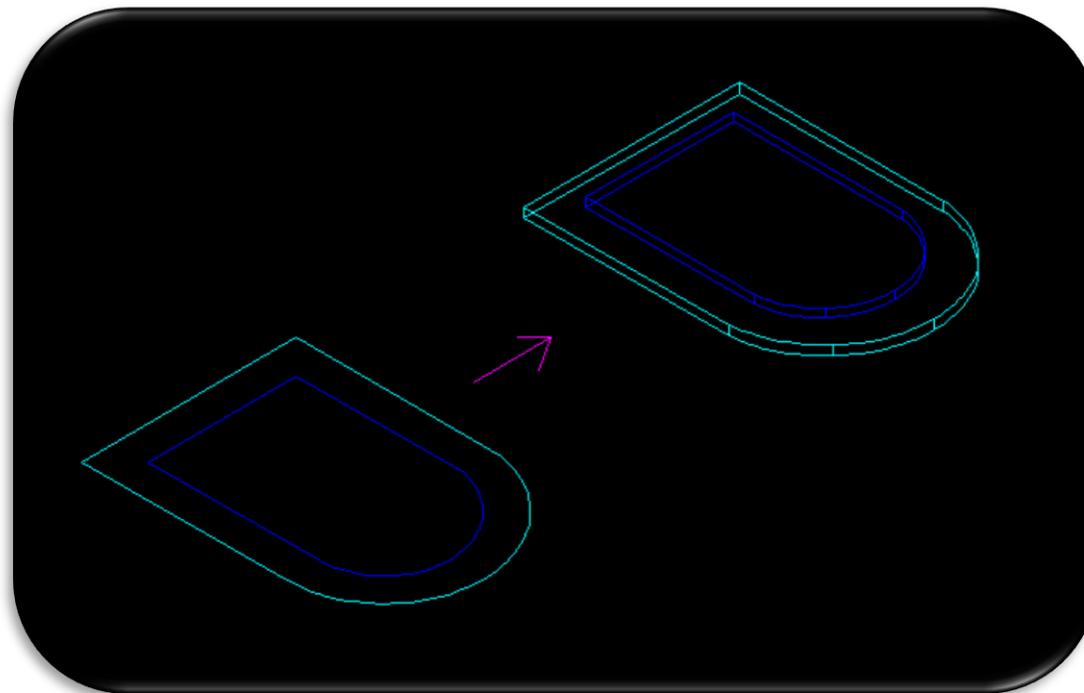
Utilizaremos el comando *Loft*:

Seleccionamos una por una nuestras tres figuras y damos *enter*. Aparecerá el siguiente cuadro, seleccionamos *Ruled* y damos *OK*. Probaremos también las otras opciones, *Smooth Fit* y *Normal to*, para saber qué función tienen.



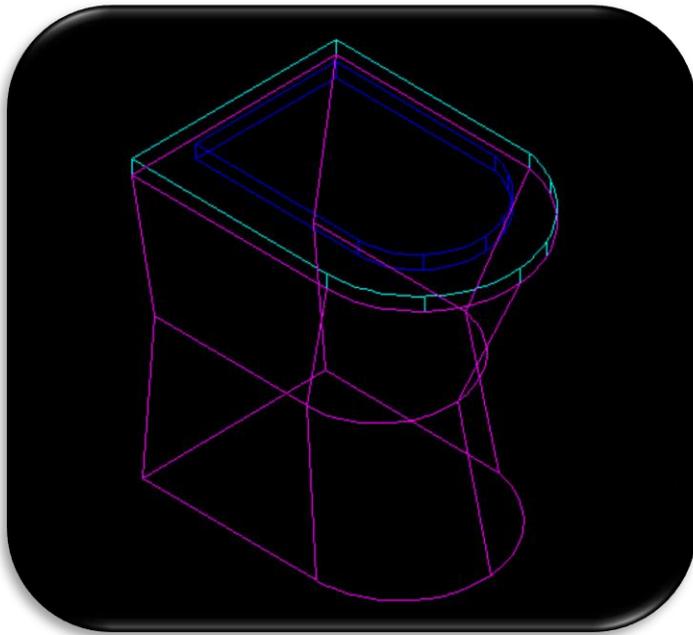
View> 3D Views> SE Isometric

Para la tapa del depósito utilizaremos la figura más grande. De las 2 poli líneas extruimos la más grande 0.01 hacia abajo y la más pequeña 0.01 hacia arriba.



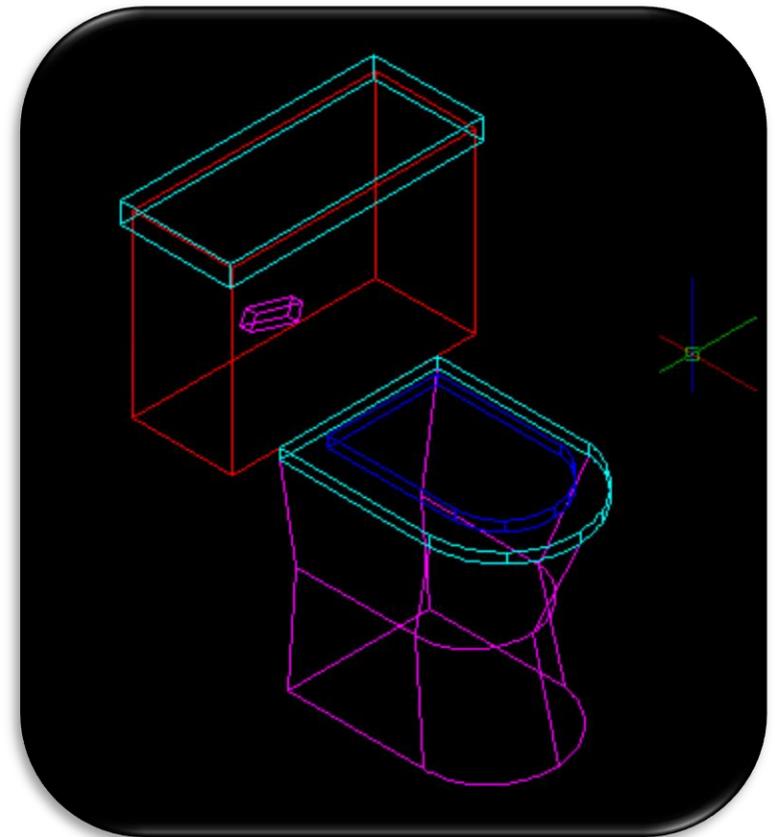
1

Colocamos la tapa en el
inodoro así:



2

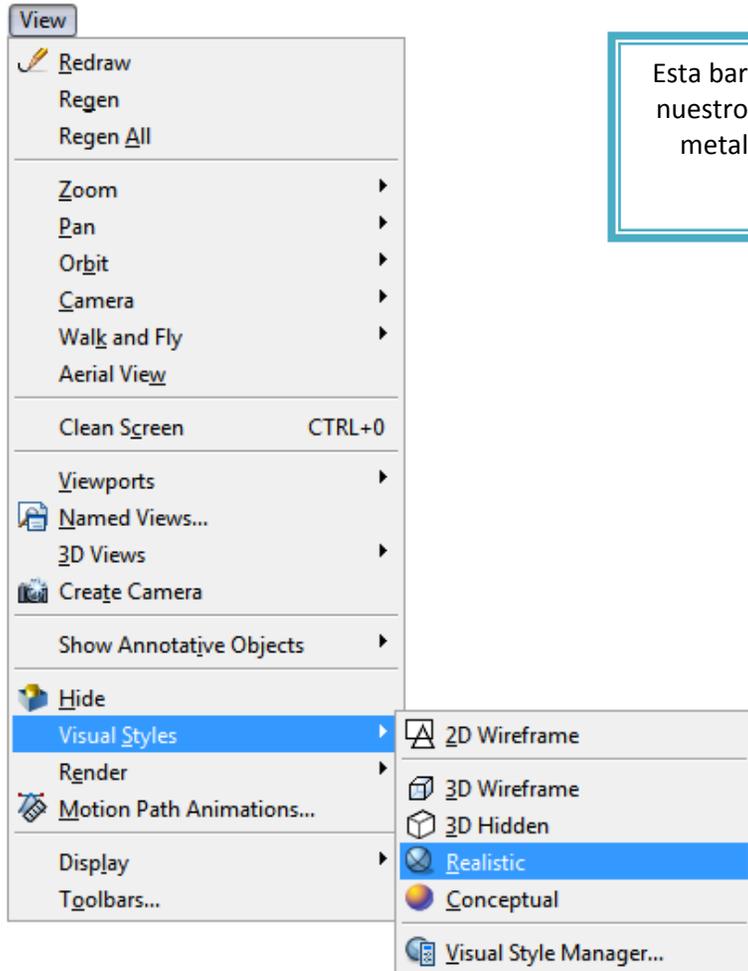
Después acomodamos la caja
con los demás elementos:



Ahora le vamos a dar los Acabados.

En la barra "Standard" encontraremos un icono llamado Tool Palettes Window

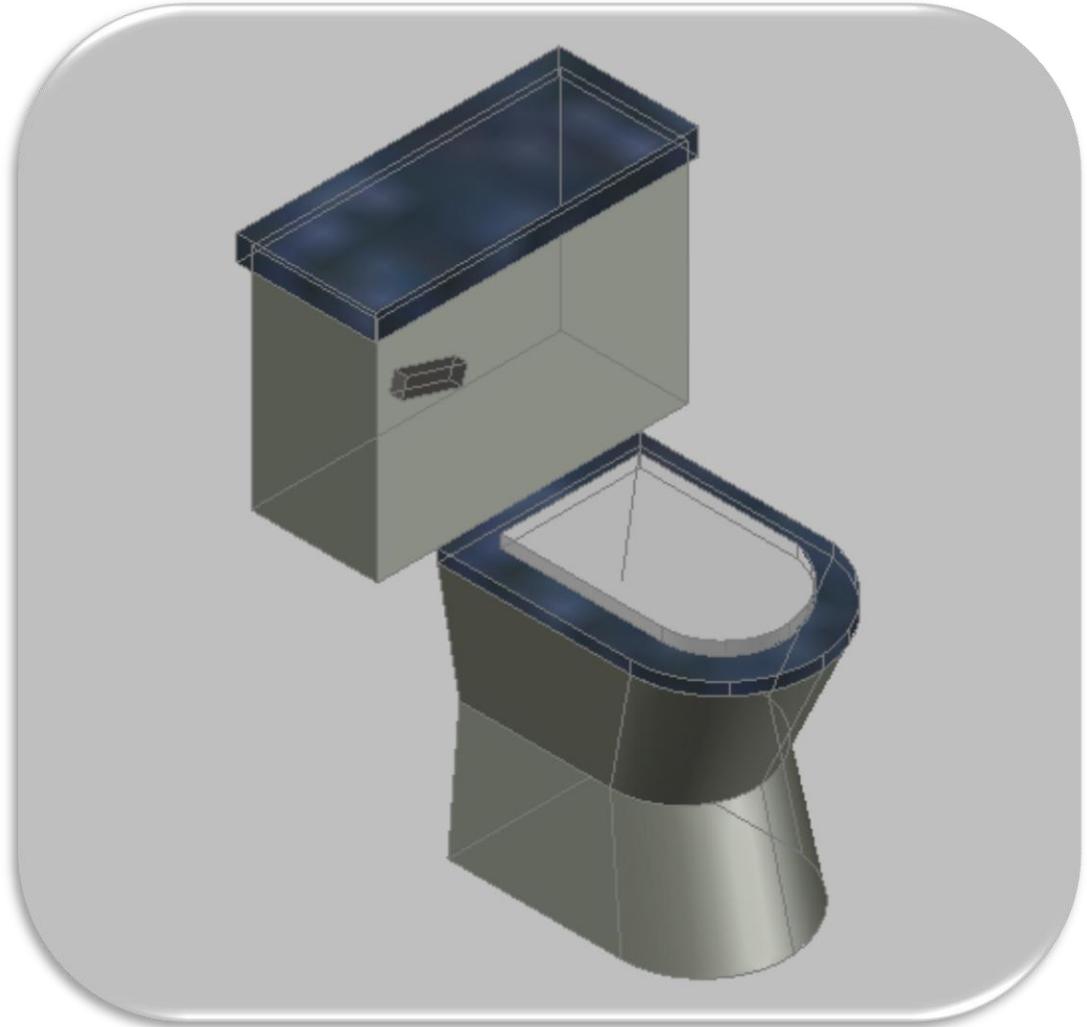
1)



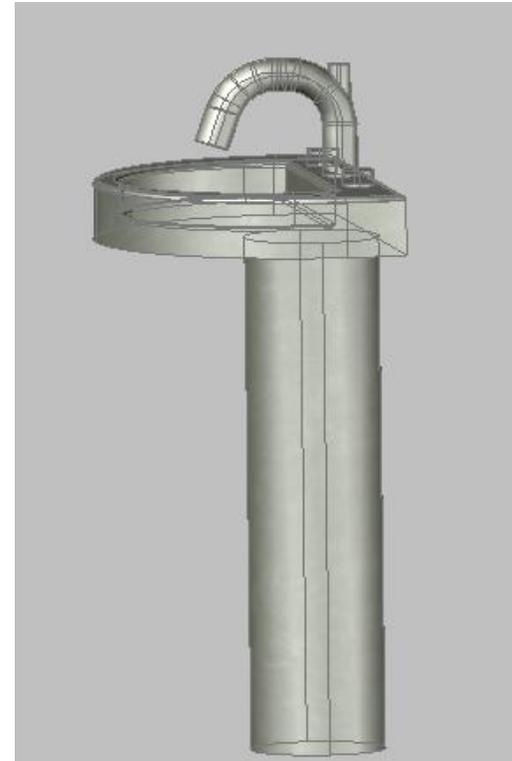
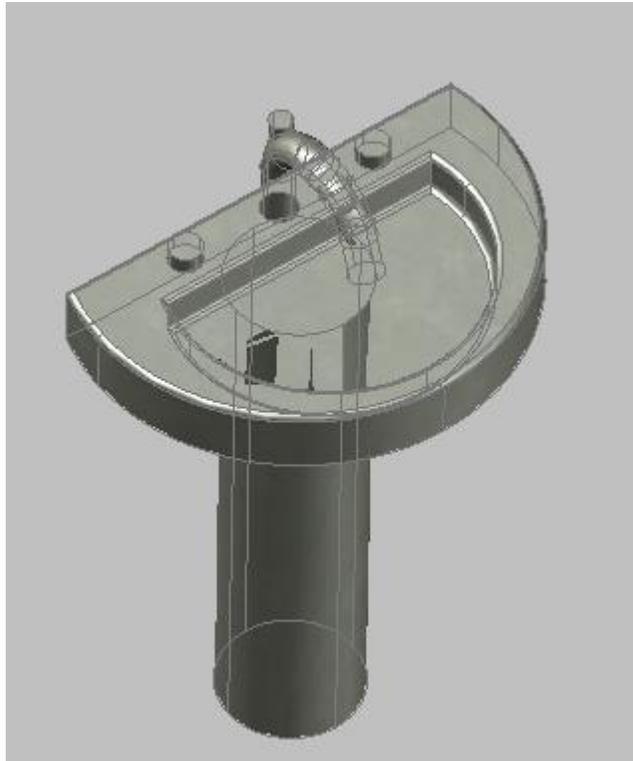
Esta barra nos va a servir para darle acabados a nuestro mobiliario. En el WC podemos ponerle metales en la caja y depósito, en la manilla podríamos ponerle plástico.



Así queda el WC
terminado.



Aquí otro ejemplo, el Lavabo.



A) - CREACIÓN DE BLOQUES DE AMBIENTACIÓN EN TERCERA DIMENSIÓN.

B) - CREACIÓN DE BLOQUES DE AMBIENTACION EN TERCERA DIMENSIÓN.

Instrucciones:

2. Ejercicio No. 2.- IDENTIFICA Y EJECUTA LOS COMANDOS PARA LA CREACIÓN DE BLOQUES DE AMBIENTACION EN TERCERA DIMENSIÓN.

Instrucciones:

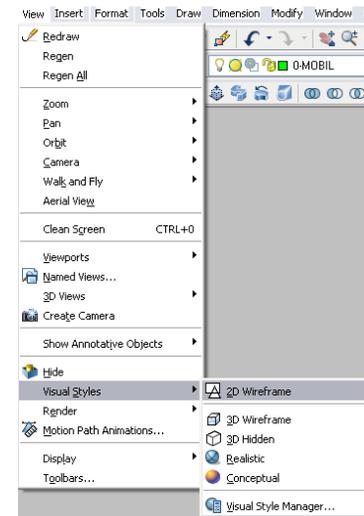
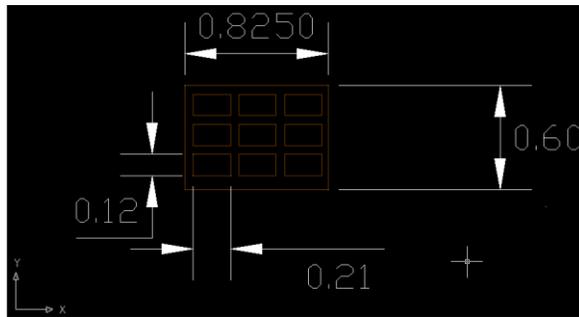
- a) Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar elementos arquitectónicos complementarios de ambientación a través de bloques.
- b) Grafica con los comandos de tercera dimensión elementos arquitectónicos complementarios de ambientación a través de bloques.

A CONTINUACIÓN SE ILUSTRA EL PROCESO DE LAS INSTRUCCIONES ANTERIORES:

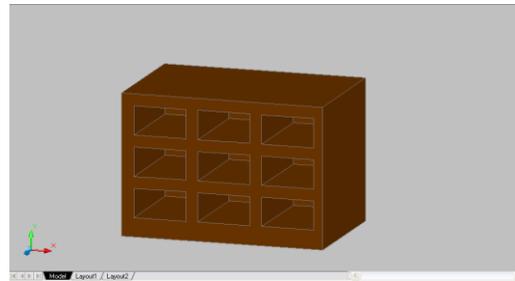
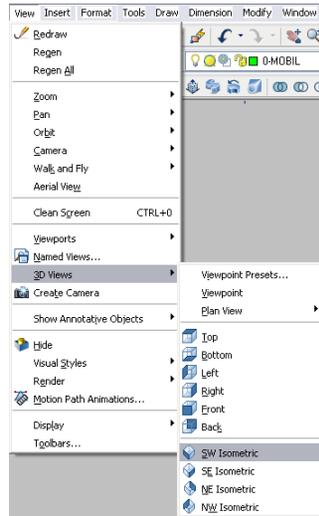
Closet de madera.

Desplegamos la cascada view y escogemos visual styles seleccionamos

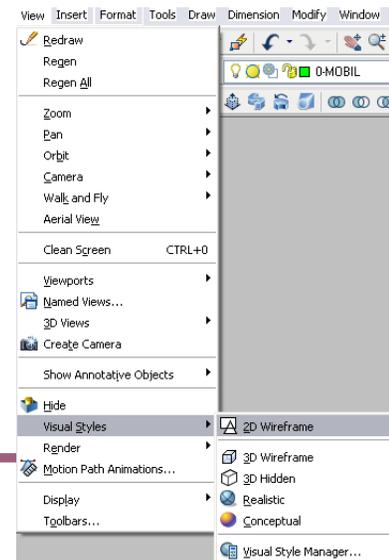
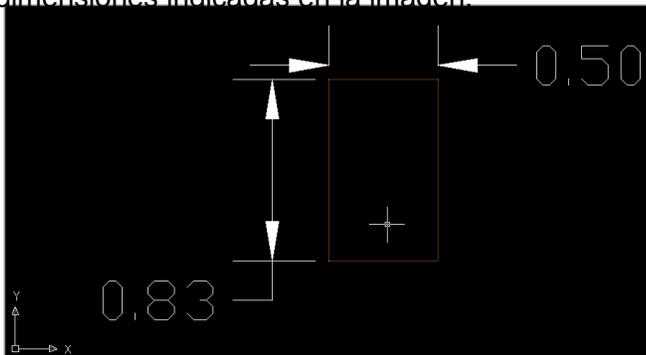
2dwireframe, y se dibuja una zapatera con las dimensiones indicadas en la imagen.

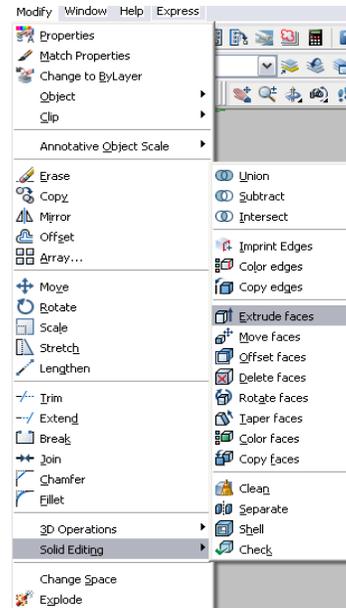


Al tener dimensionada la zapatera seleccionamos SW isometric y extruimos (0.55cm) toda la zapatera. Después seleccionamos subtract, click a la figura que deseamos substraer los huecos, click derecho a los rectángulos que serán los huecos de la zapatera.

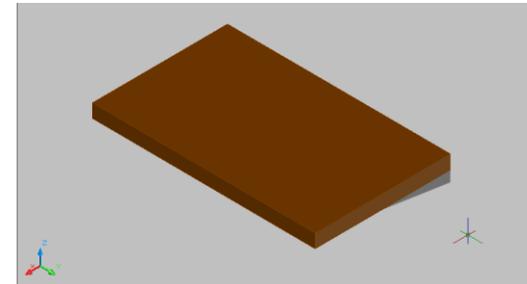


De nuevo en 2dwireframe dibujamos una repisa en vista superior, con las dimensiones indicadas en la imagen.

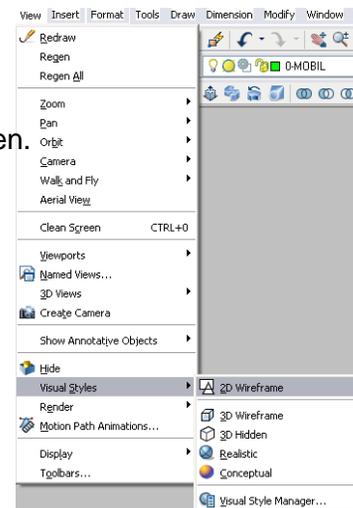
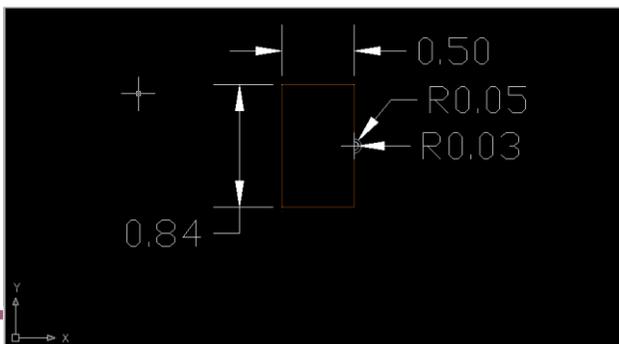




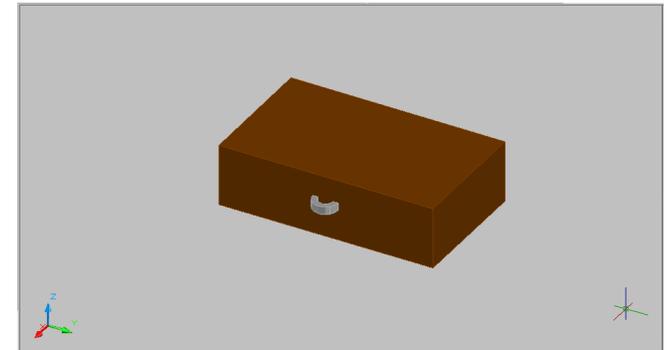
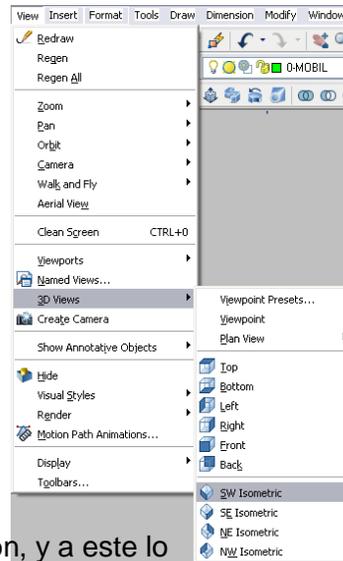
Extruimos la repisa 0.05 cm, y la colocamos 0.15cm arriba de la zapatera



Para realizar un cajón seleccionamos 2dwireframe y vista superior, y dibujamos el cajón y la manija con las medidas indicadas en la imagen.

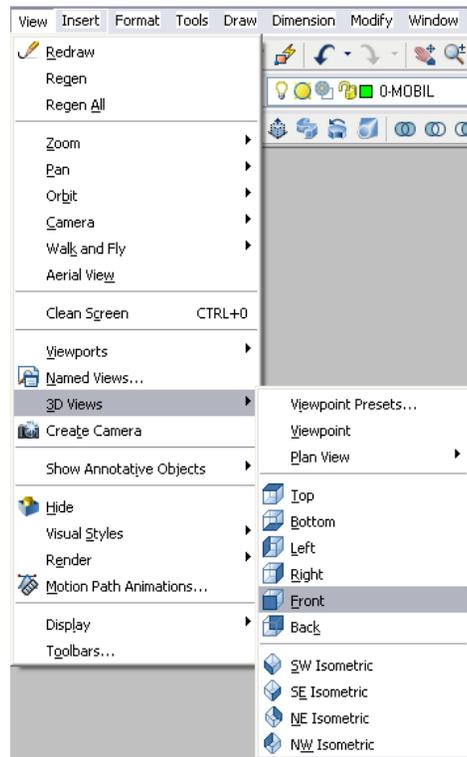


Seleccionamos SW isometric, y extruimos el cajón 0.20cm, y la manija 0.03cm.; la manija se localiza en el centro del cajón.

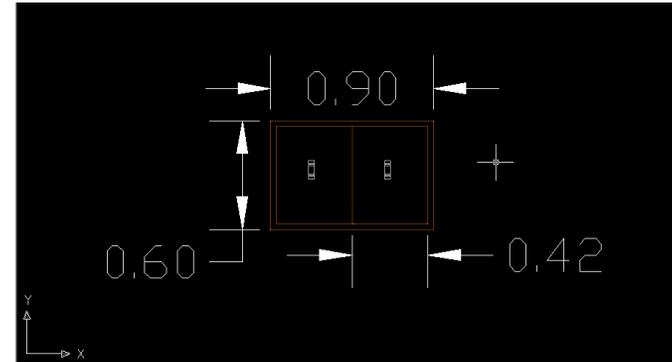


Para el cajón doble copiamos el primer cajón, y a este lo dividimos a la mitad y copiamos la manija dos veces y se localizan en el centro de cada cajón.

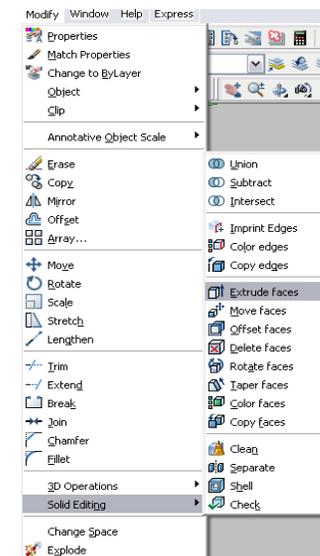
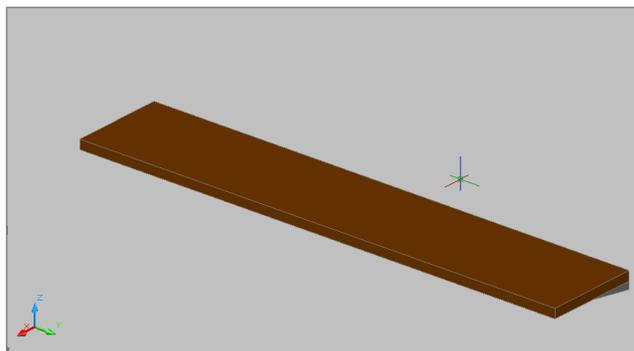




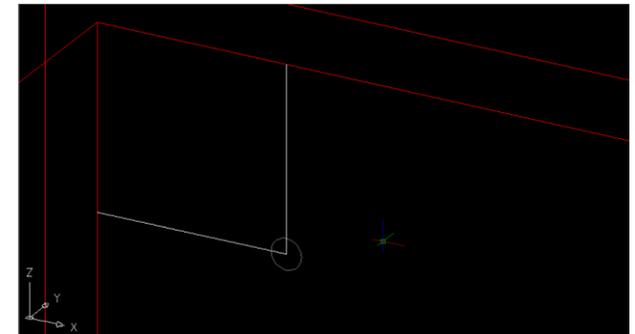
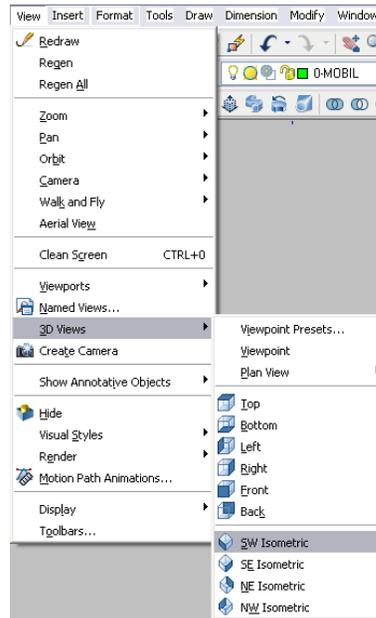
Para la gaveta seleccionamos vista frontal y 2dwireframe y la dibujamos con las dimensiones en la imagen. Se le da un offset de 0.03 y se divide las puertas en el centro. Se ocupan las manijas anteriores rotándolas y localizándolas en el centro de cada puerta.



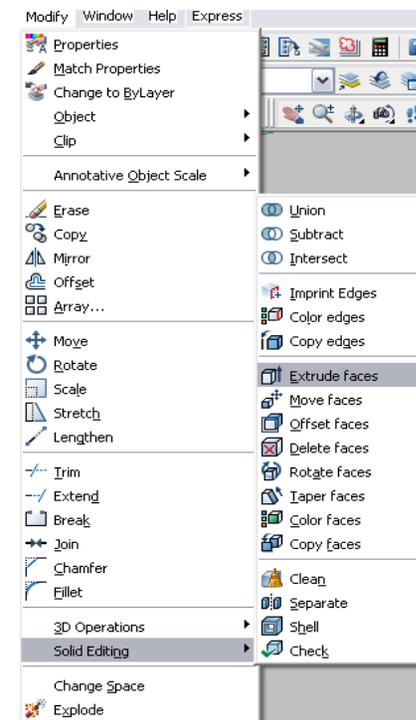
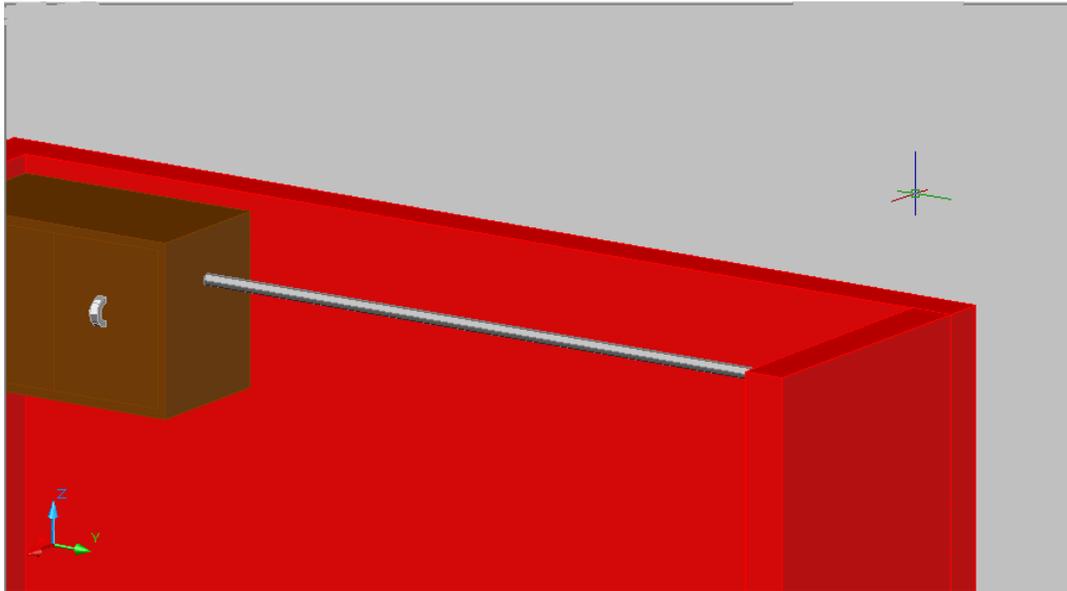
Para la repisa de arriba hacemos lo mismo que con la repisa más pequeña.
 Pero ahora la longitud será 2.6750cm.

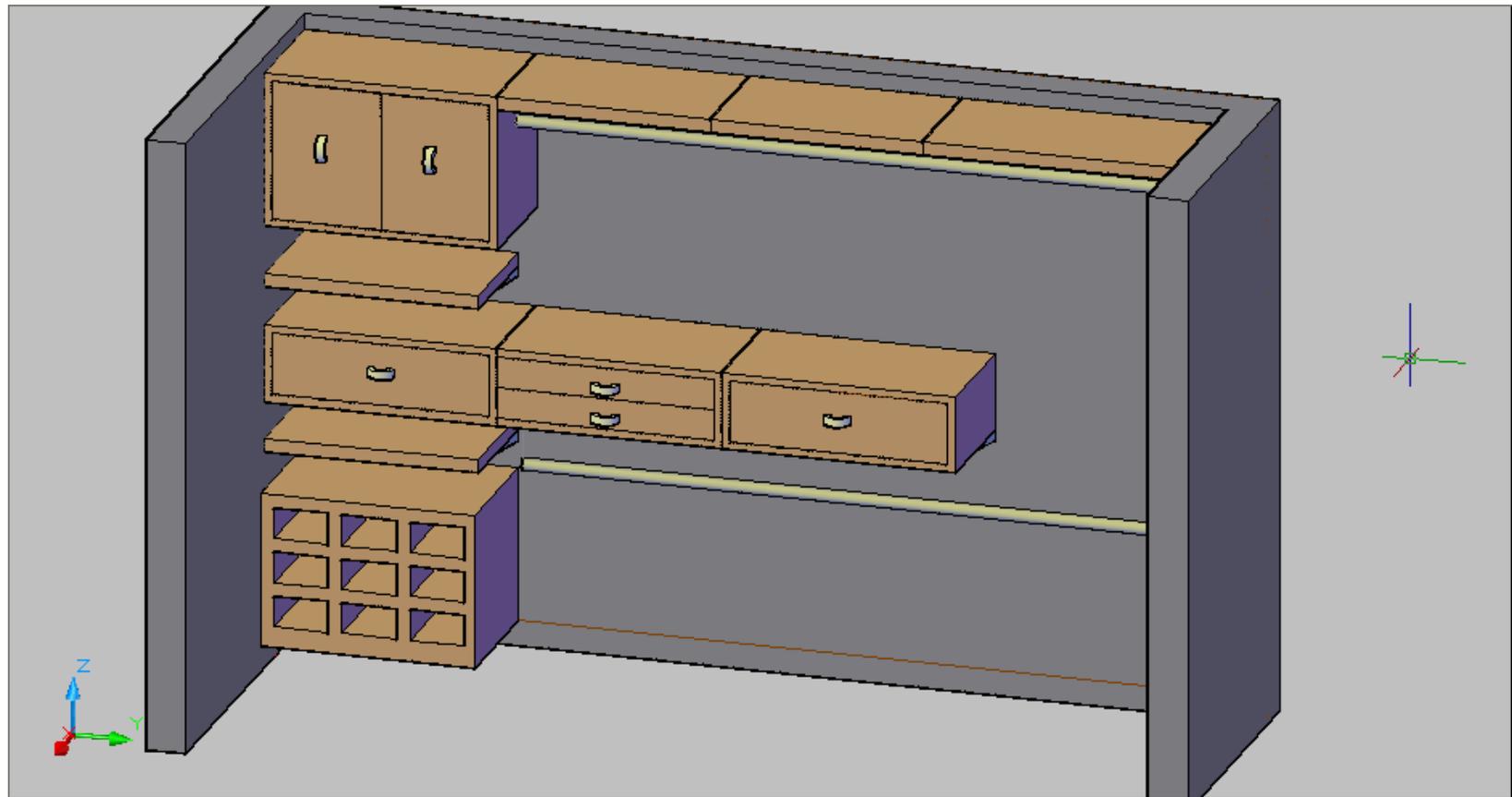


Seleccionando SW isometric; el tubo para colgar la ropa será de $R=0.02$, este se localiza 0.25cm del centro del círculo a la pared y 0.24cm de la losa al centro del círculo.



Este se extruye hasta topar con la gaveta anteriormente realizada.





UNIDAD 2 DEL PROGRAMA: ELEMENTOS ARQUITECTONICOS EN TERCERA DIMENSION

COMPETENCIA PARTICULAR: Crea elementos arquitectónicos en tercera dimensión, de un proyecto arquitectónico.

RAP 2 Traza la estructura de un proyecto arquitectónico con los comandos de tercera dimensión.

A) - IDENTIFICA Y EJECUTA LOS COMANDOS PARA DIGITALIZAR Y GRAFICAR ELEMENTOS DE UN PROYECTO ARQUITECTONICO.

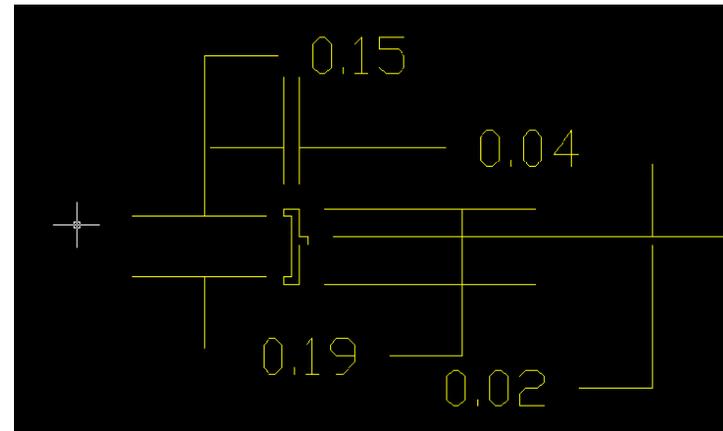
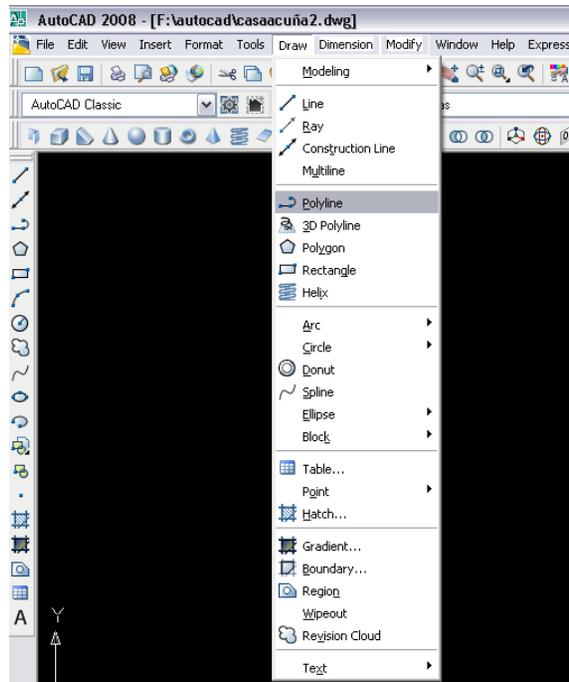
Instrucciones:

- a)** Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar elementos arquitectónicos de desniveles, muros (vanos y macizos).
- b)** Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar elementos arquitectónicos de puertas y ventanas.
- c)** Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar elementos arquitectónicos de escaleras y barandales.
- d)** Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar elementos arquitectónicos lasas planas, inclinadas y redondas.

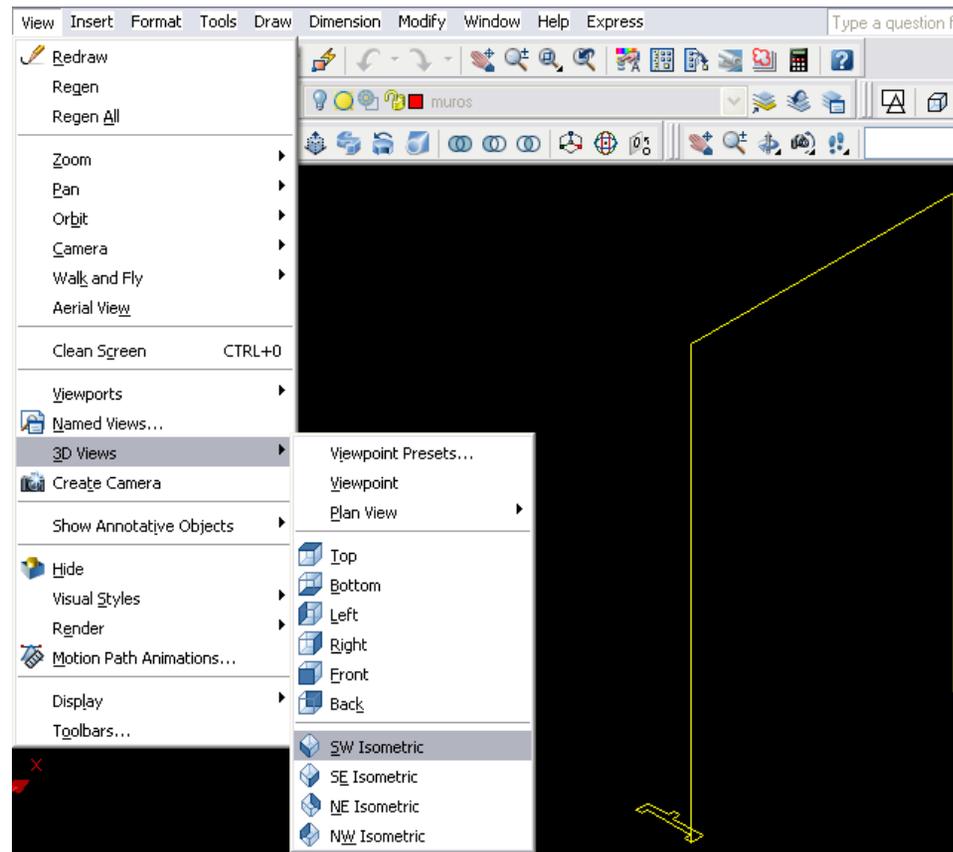
A CONTINUACIÓN SE ILUSTRA EL PROCESO DE LAS INSTRUCCIONES ANTERIORES

MARCO DE PUERTAS.

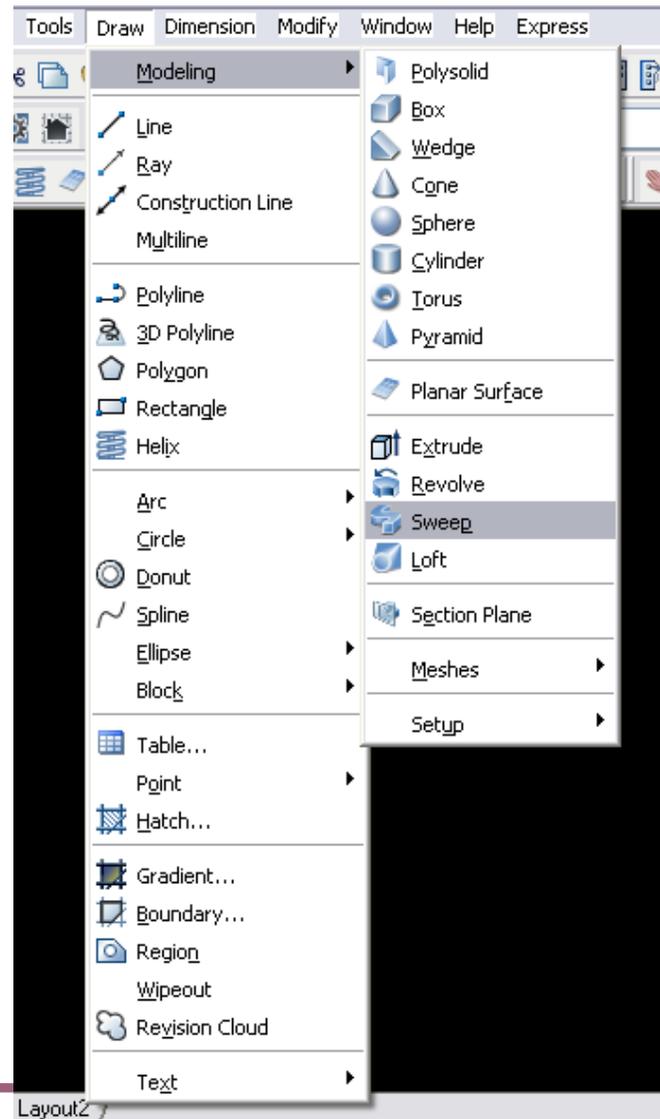
En vista superior dibujamos una sección del marco de la puerta con polyline, con las medidas mostradas en la imagen.

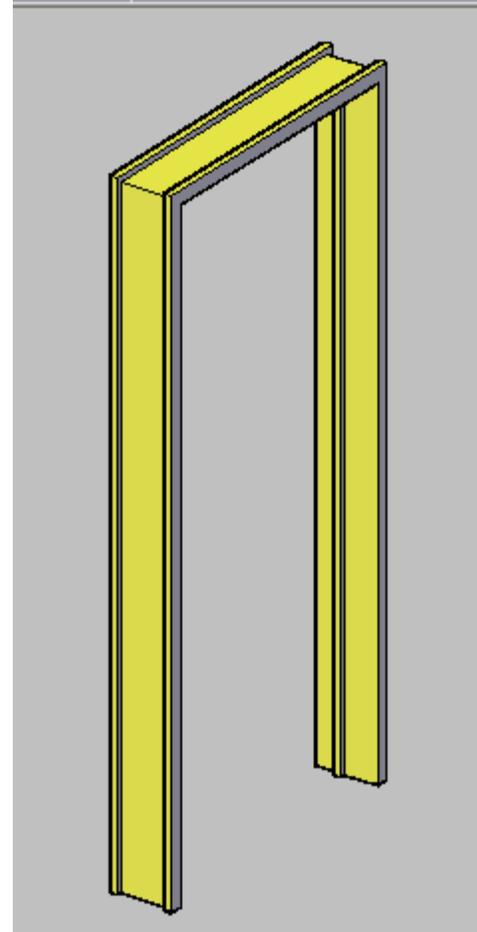
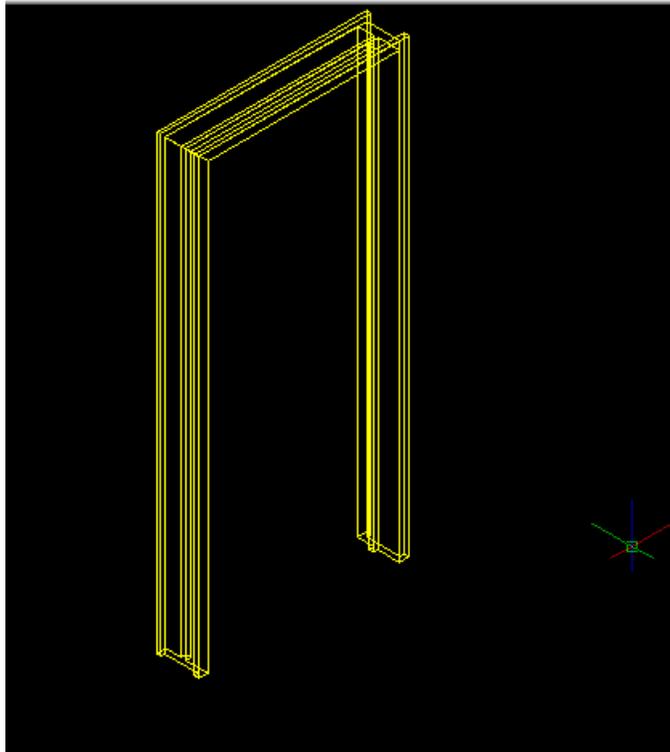


En SW isometric, dibujamos una línea con polyline con las dimensiones del claro para la puerta, anclada a uno de los vértices indicado.



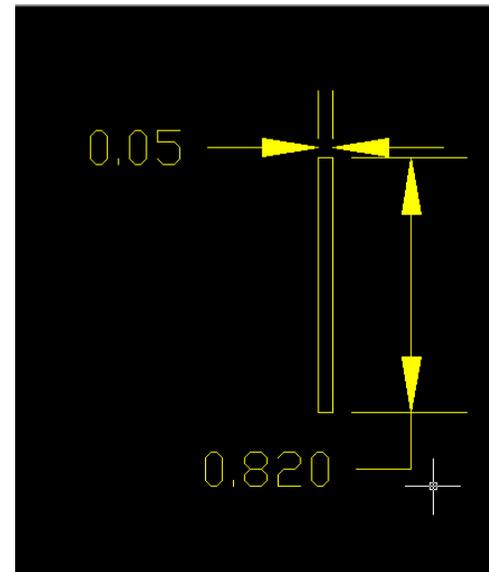
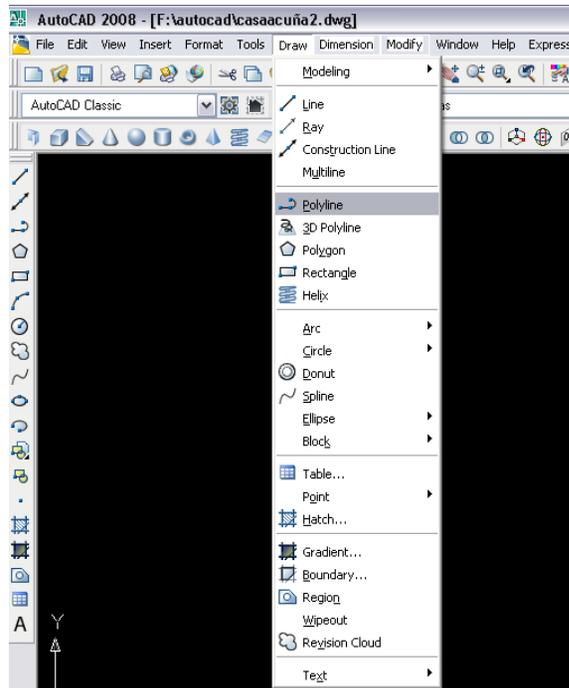
Elegimos el comando SWEEP y procedemos primero seleccionar la sección del marco y posteriormente seleccionamos la ruta que debe de seguir el objeto seleccionado, damos ENTER y nos quedara el marco.



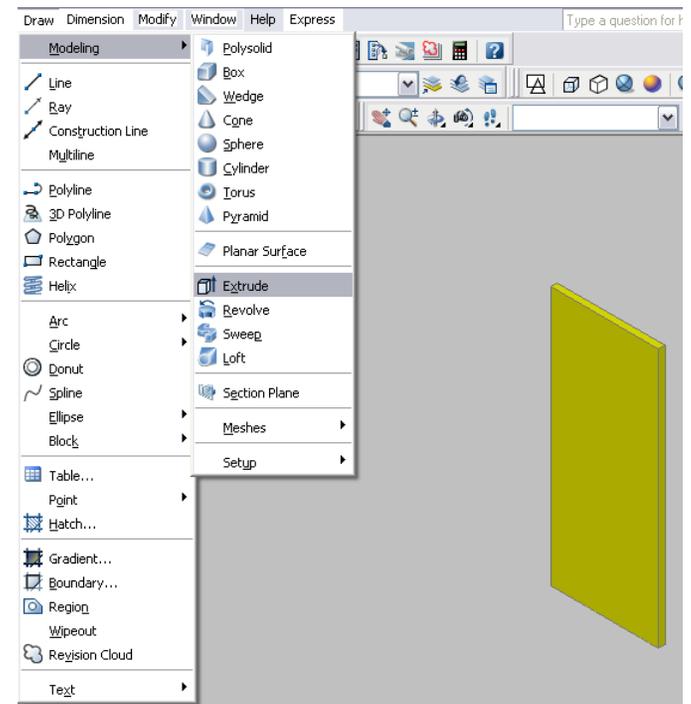
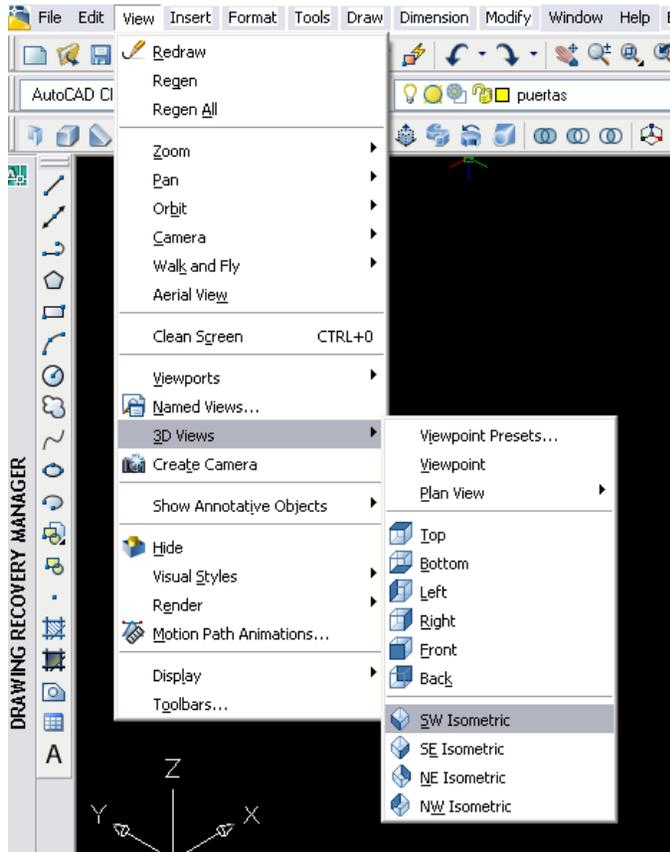


PUERTA.

En vista superior dibujamos la puerta con las medidas mostradas en la imagen.(el largo de la puerta dependerá del claro).



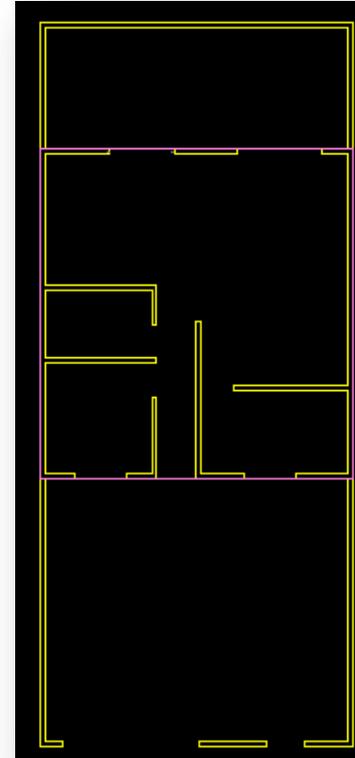
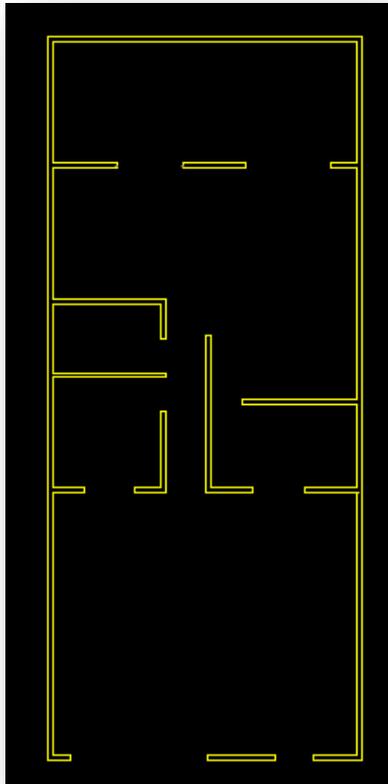
Seleccionamos SW isometric, y extruimos la puerta, la altura depende del marco de la puerta.



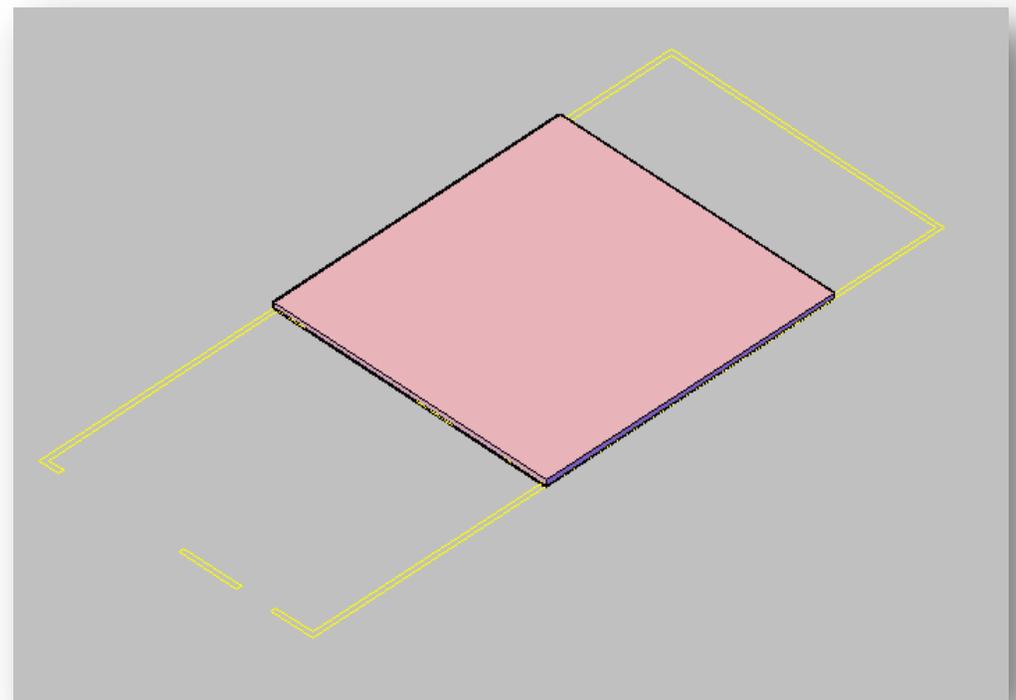
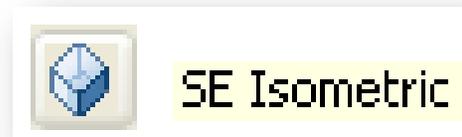
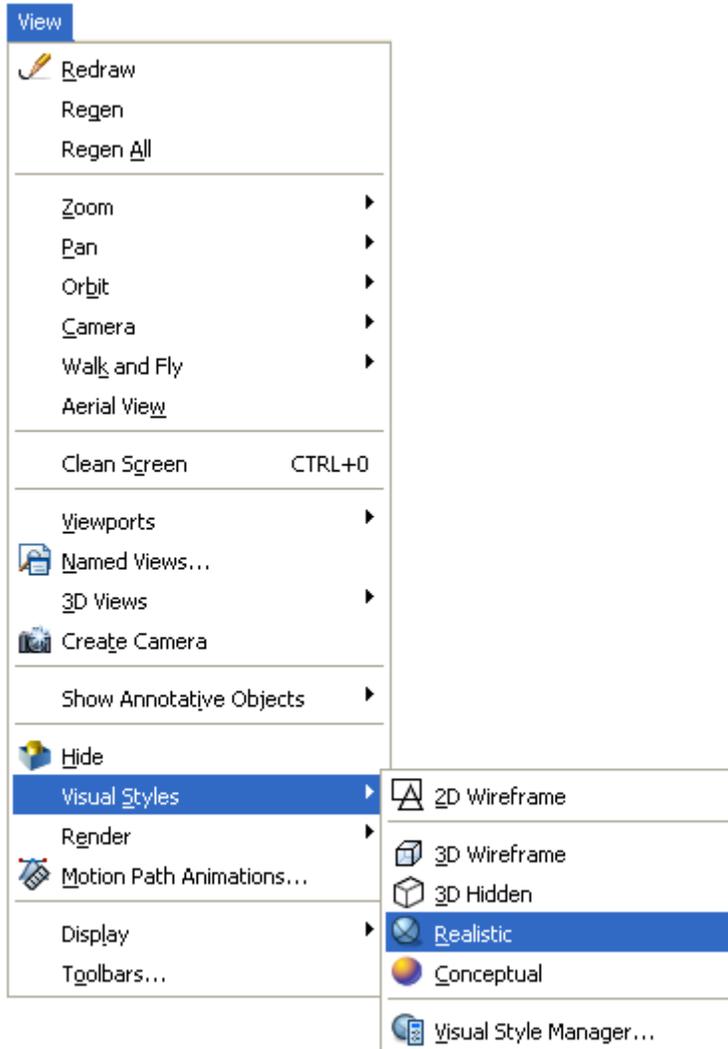
PLATAFORMA

**NUESTRA PLATAFORMA VA A SER LA
BASE DE NUESTRA CASA.**

Vista en planta. (TOP) 

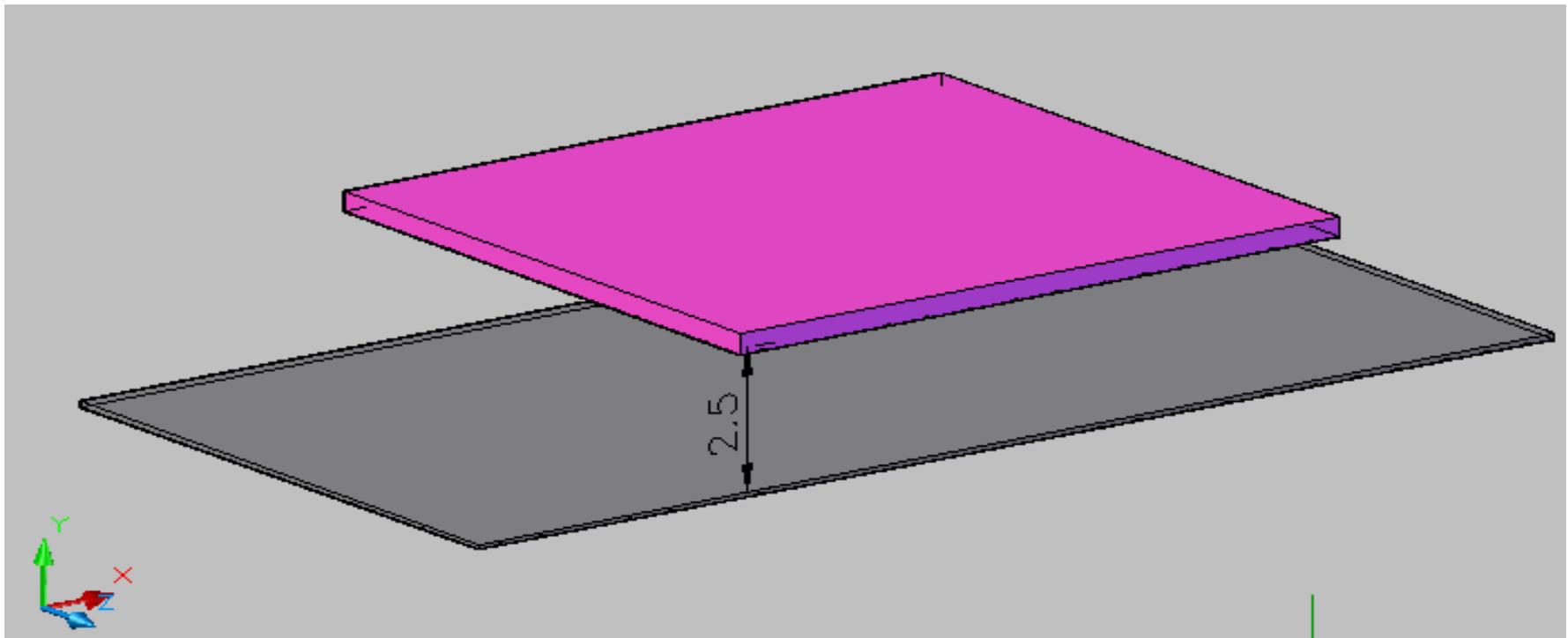


Con polyline 
hacemos una línea
que rodee la parte
donde se encuentra la
casa, como se
muestra en el
siguiente ejemplo.
Se copia 3 veces y uno
de ellos lo extruimos
0.07m



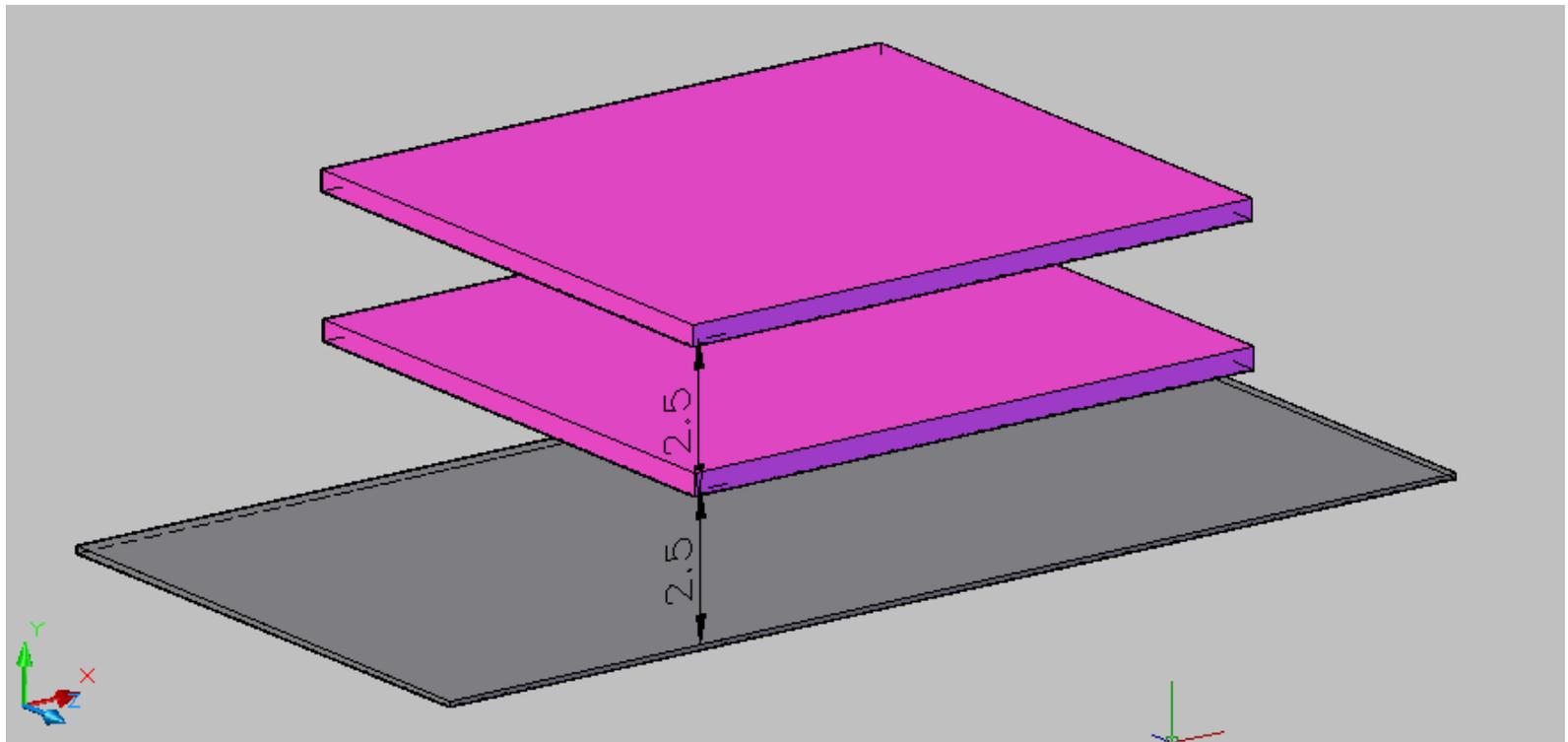
LOSA DE ENTREPISO

LA LOSA DE ENTREPISO ES LA ESTRUCTURA PLANA HORIZONTAL QUE SEPARA UN PISO DE OTRO.



LOSA DE AZOTEA

LA LOSA DE AZOTEA ES LA ESTRUCTURA PLANA HORIZONTAL QUE SIRVE COMO CUBIERTA DE LA ULTIMA PLANTA DE LA EDIFICACIÓN.



PRETIL

EL PRETIL TIENE LA FUNCIÓN DE EVITAR QUE EL AGUA DE LLUVIA, CONDUCTIDA POR EL TECHO, HUMEDezca LAS PAREDES; ES LA CONTINUACIÓN DE LOS MUROS PERIMETRALES, SOBRE EL TECHO. PUEDE SER DE TABIQUE O DE CONCRETO.



UNIDAD 3 DEL PROGRAMA: FOTORREALISMO.

COMPETENCIA PARTICULAR: Aplica los comandos de presentación foto-realista para modelos arquitectónicos.

RAP 1: Integra materiales de acabados a un proyecto arquitectónico de casa habitación en tercera dimensión

A) - IDENTIFICA Y EJECUTA LOS COMANDOS PARA DIGITALIZAR Y GRAFICAR MATERIALES DE ACABADOS DE UN PROYECTO ARQUITECTONICO.

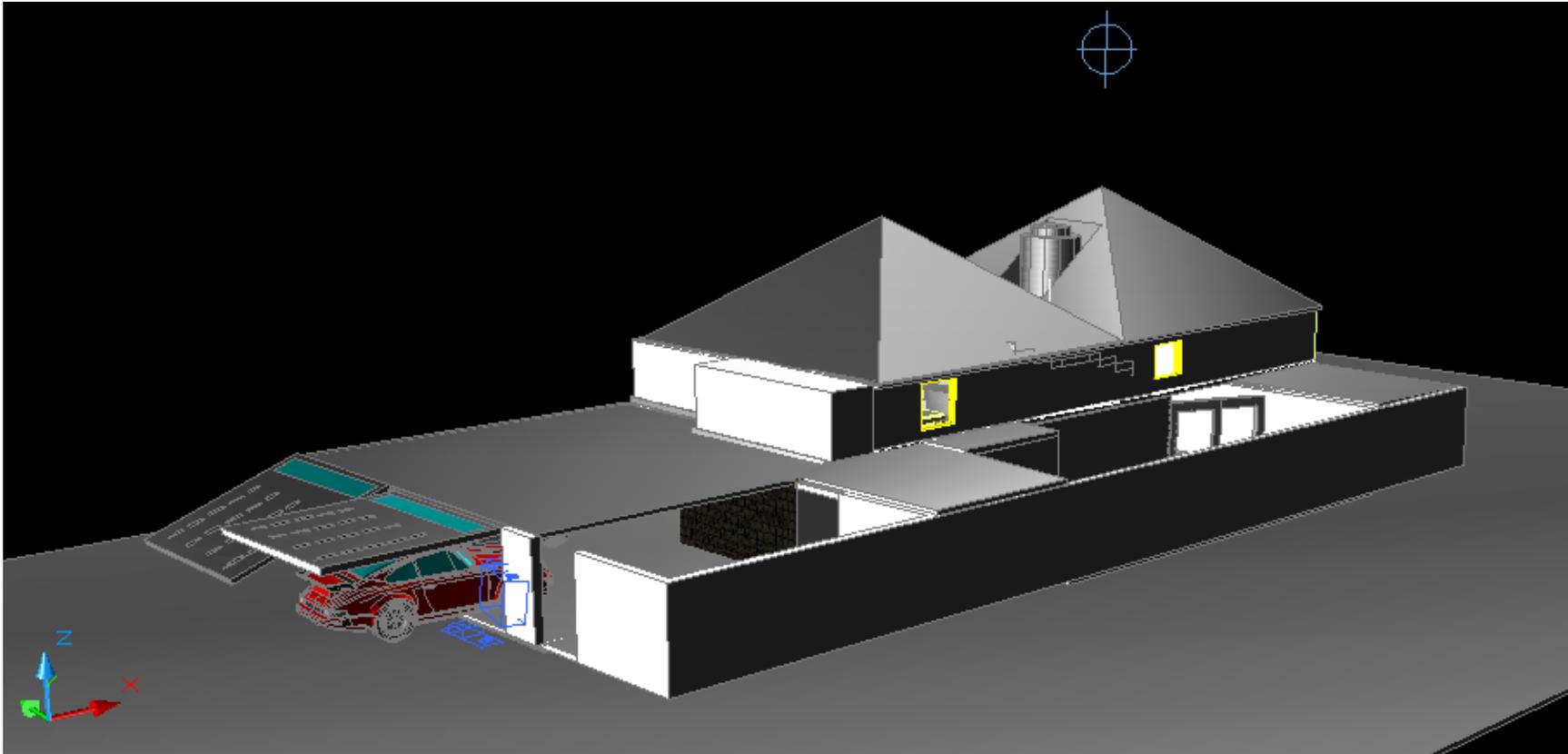
Instrucciones:

a) Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar materiales de acabados (color, reflejo y brillo), en un proyecto arquitectónico.

b) Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar las texturas de los materiales (maps y escala).

c) Utiliza comandos de tercera dimensión para digitalizar y graficar importación de materiales desde bibliotecas de materiales de Internet.

RENDER



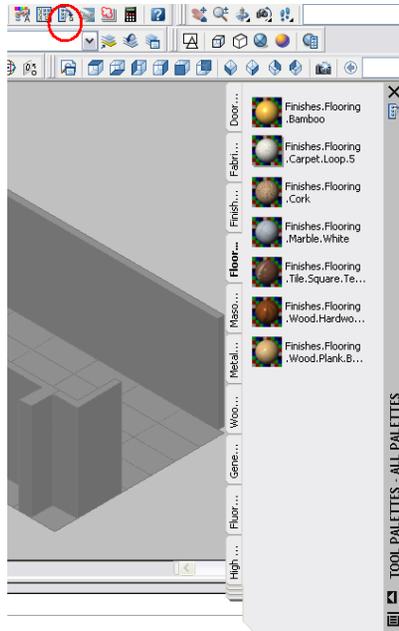
Elaboración de perspectiva con materiales



A CONTINUACIÓN SE ILUSTRA EL PROCESO DE LAS INSTRUCCIONES ANTERIORES

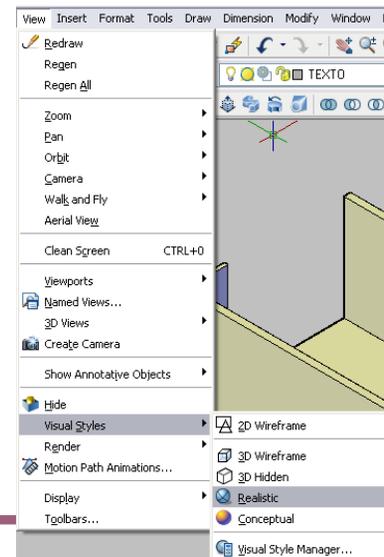
Acabados.

Para agregar acabados a pisos y muros,
primero seleccionamos realistic visual style.

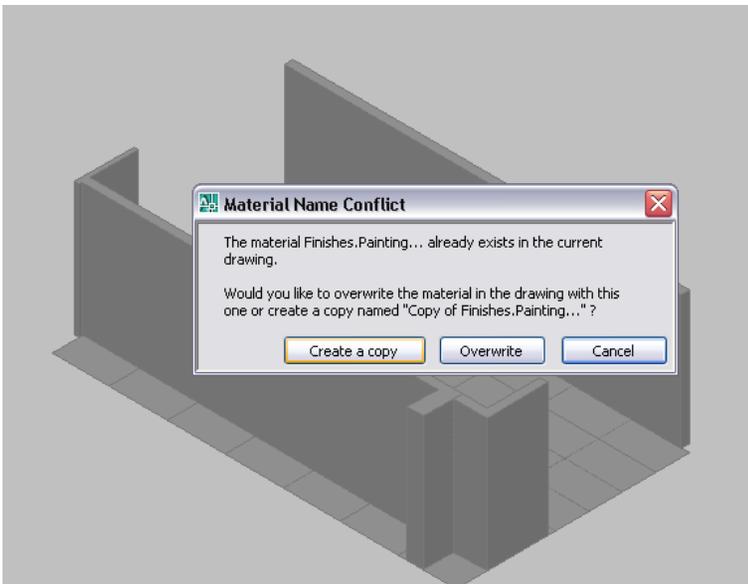
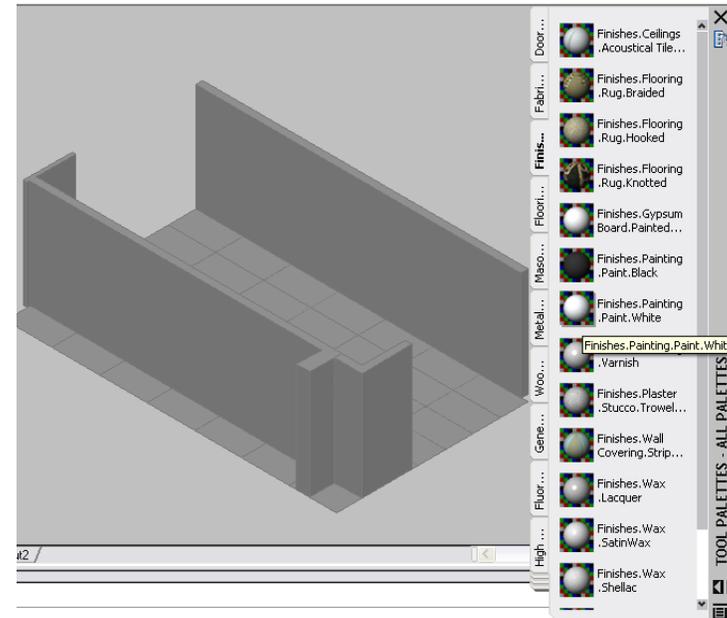


Desplegamos la ventana tool palettes.

Seleccionando las pestañas veremos los diferentes acabados,
por ejemplo para muros y pisos.

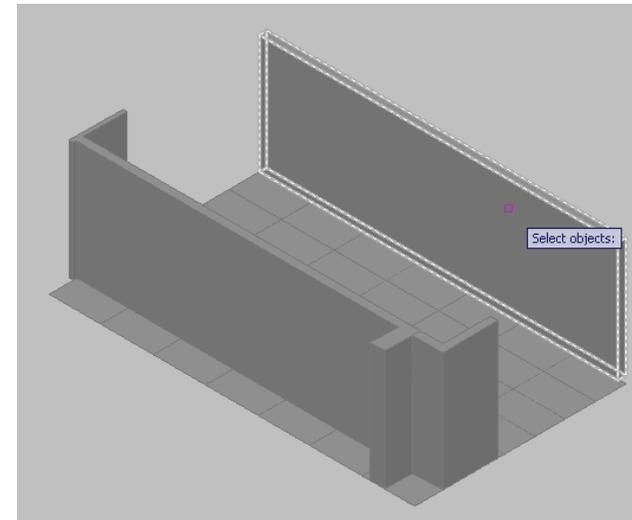
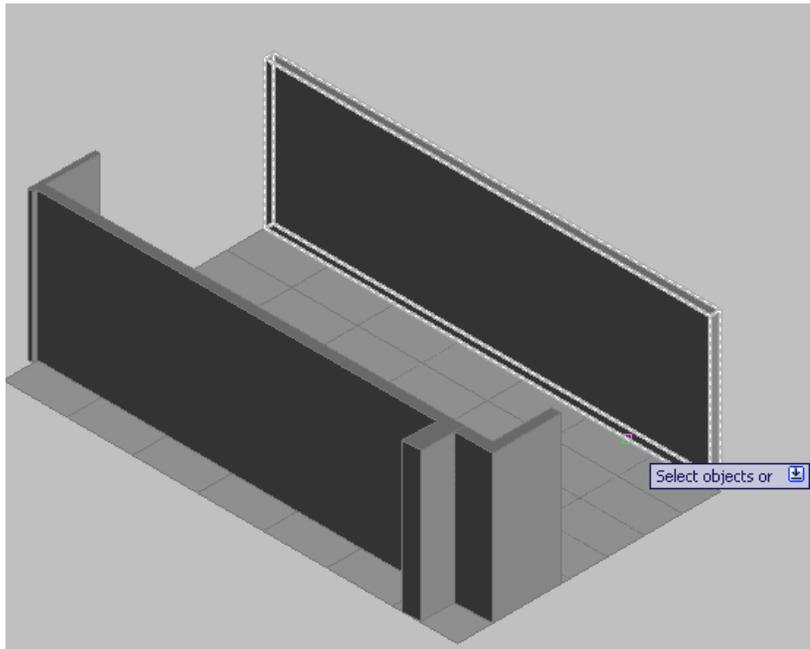


Para aplicar un acabado en muro,
 Seleccionamos el acabado a aplicar.



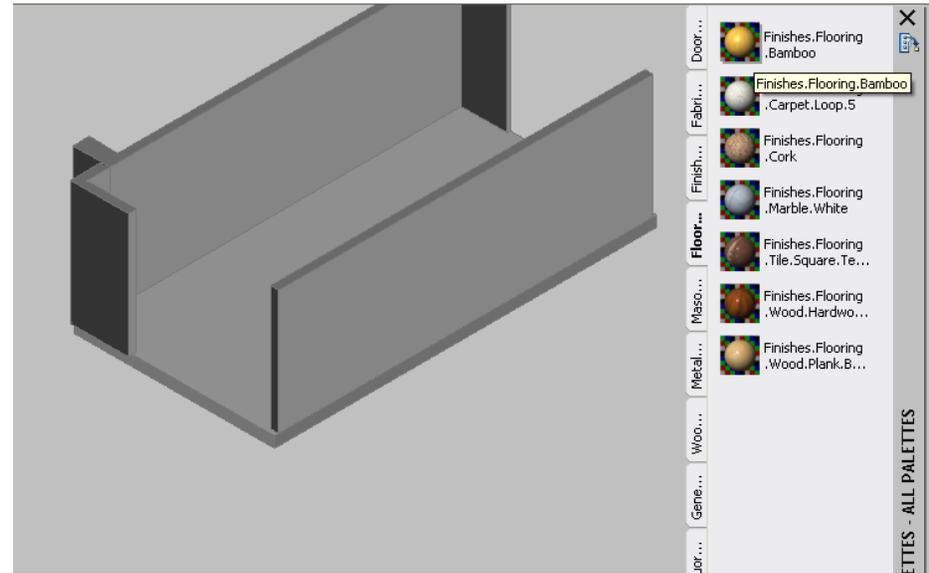
Al seleccionarlo aparecerá una ventana
 en la cual daremos click en create a copy.

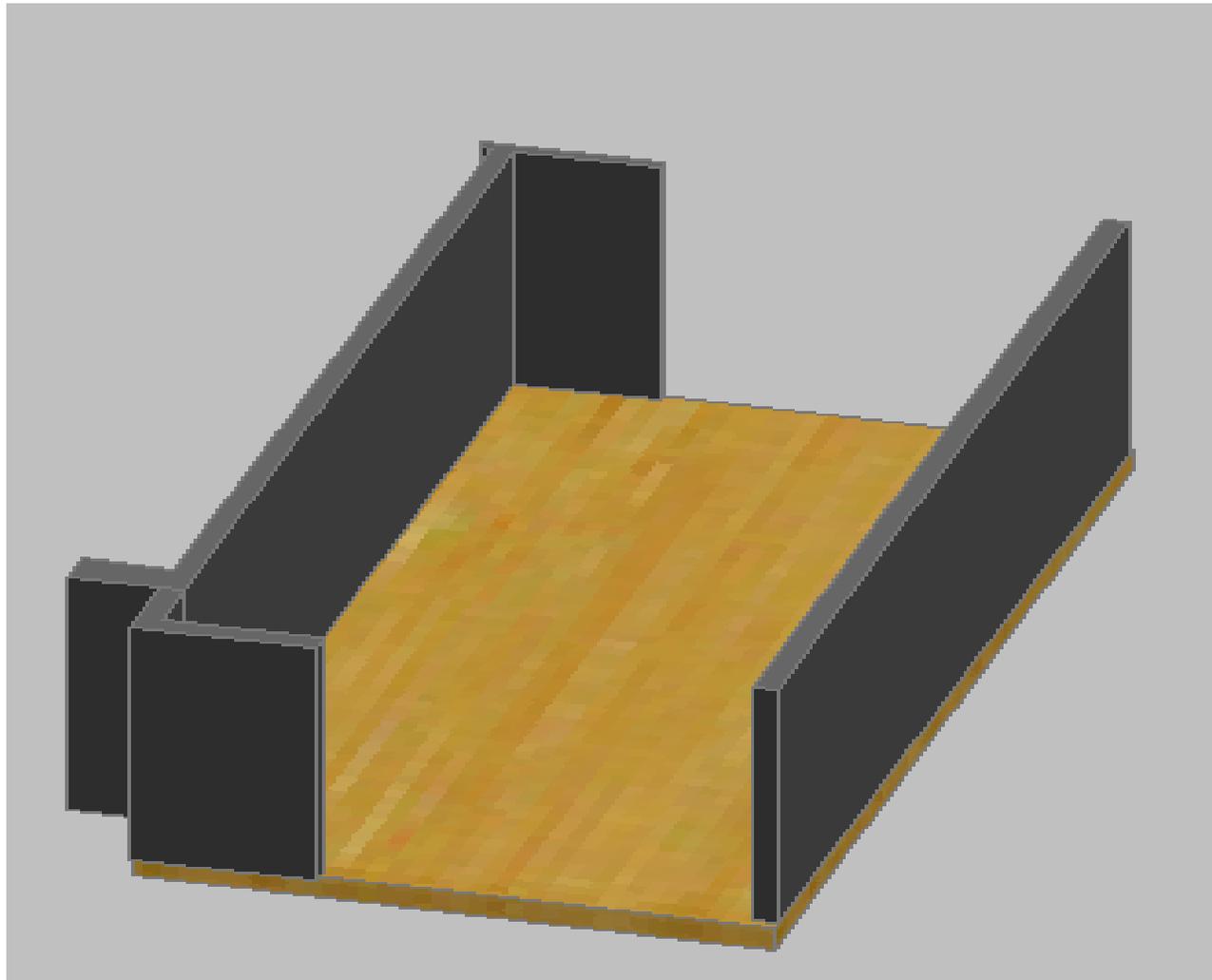
Ahora seleccionamos los objetos a los cuales aplicaremos el acabado.



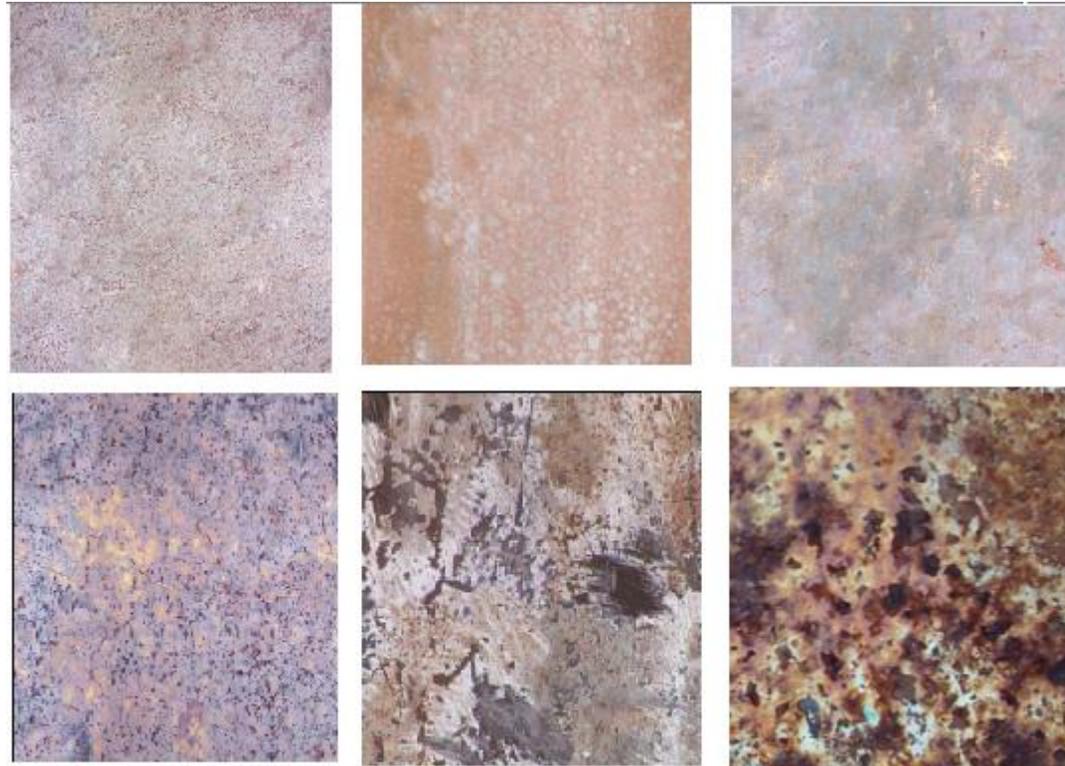
Al seleccionar los objetos se aplicara el acabado.

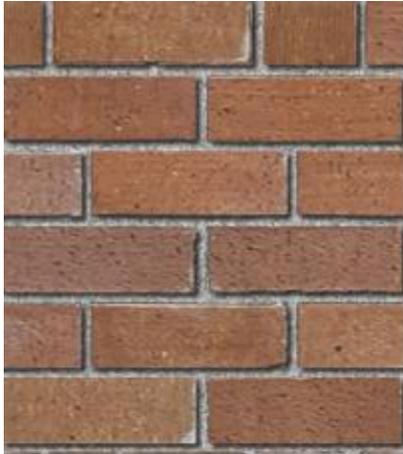
Para el piso podemos escoger un acabado de bambú.





Texturas







Crear una Cámara.

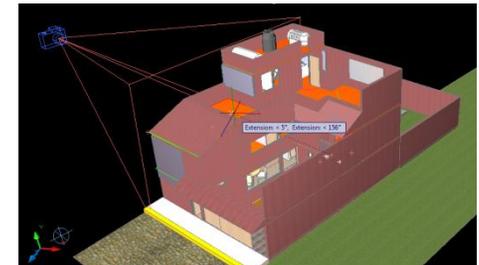
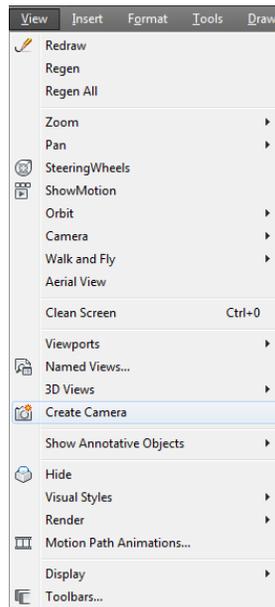
Vamos a la Pestaña



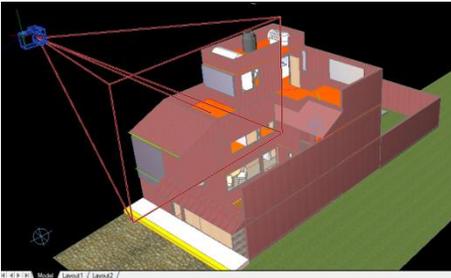
Create Camera

Se posiciona la cámara en la pantalla

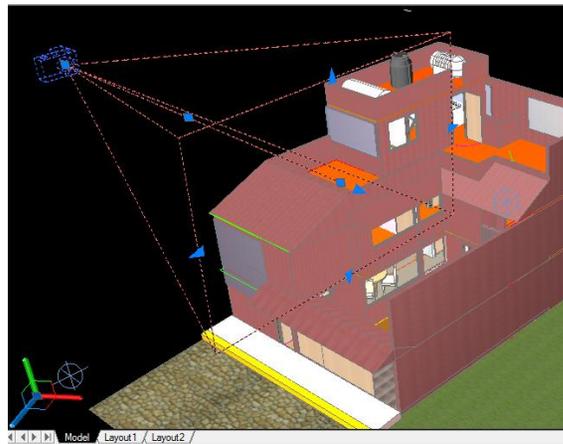
Alejar del lugar de la toma para poder ver el la región que limita la cámara



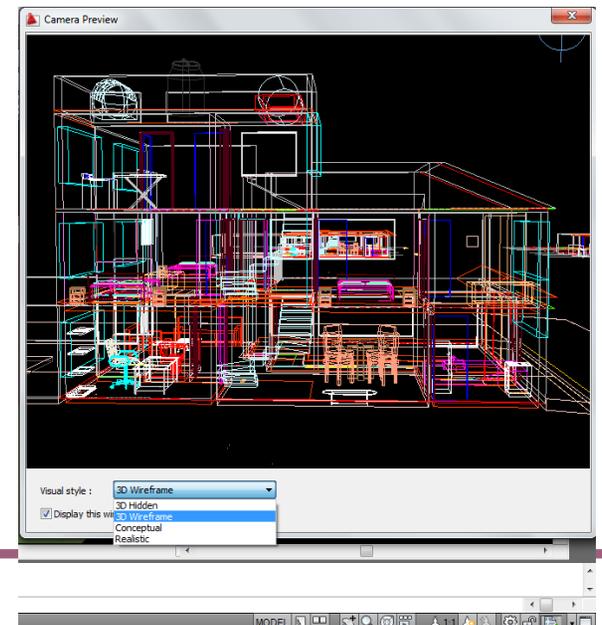
Dar clic derecho para quitar la selección de la cámara y dejarla en esa posición



Seleccionar la cámara y observar la toma que tiene.



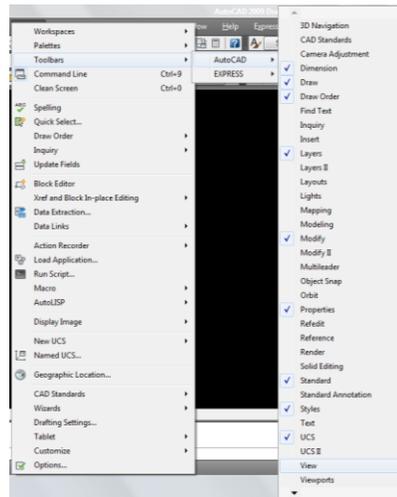
Observar el "Visual Style" en el que queremos ver la cámara.



OBSERVAR LA PERSPECTIVA DESDE UNA CAMARA

Estar en la vista SW en el área de Trabajo

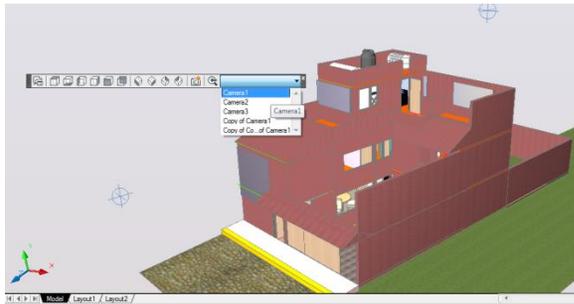
En la pestaña de TOOLS, dar clic en Toolbars, para posteriormente en VIEW



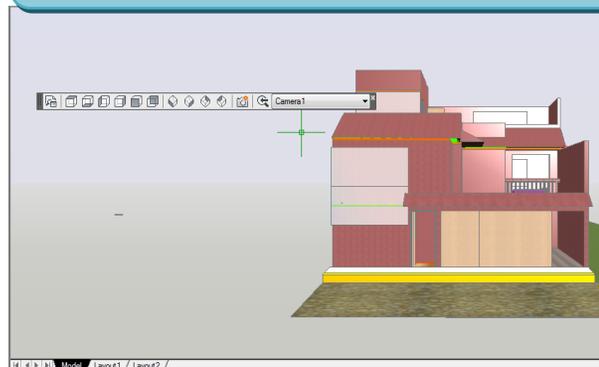
Una vez estando la barra de View en el área de trabajo



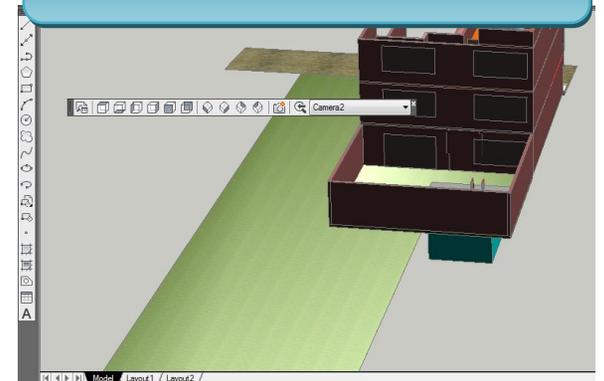
Dar clic en el filtro del lado derecho y seleccionar una de las Cámaras



Vista en la Cámara 1 (De Frente)



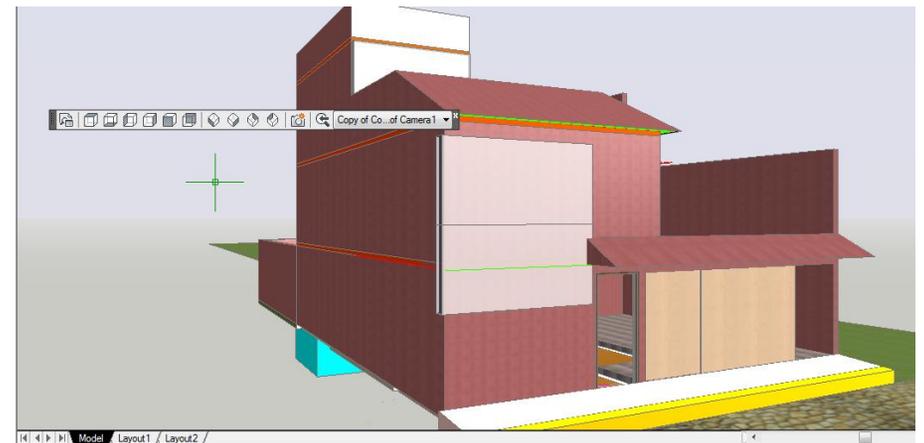
Vista en la Cámara 2 (Posterior)



Vista en la Cámara 3 (Perspectiva Derecha)



Vista en la Cámara 4 (Perspectiva Izquierda)

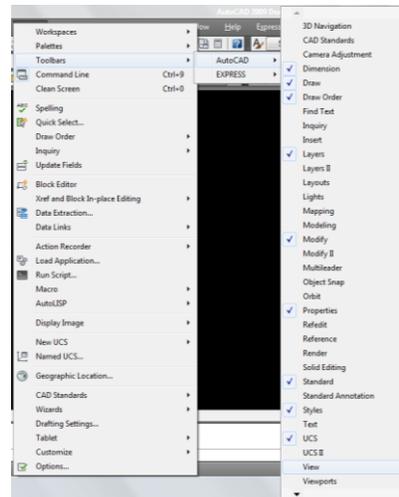


DAR FONDO AL MODELO 3D

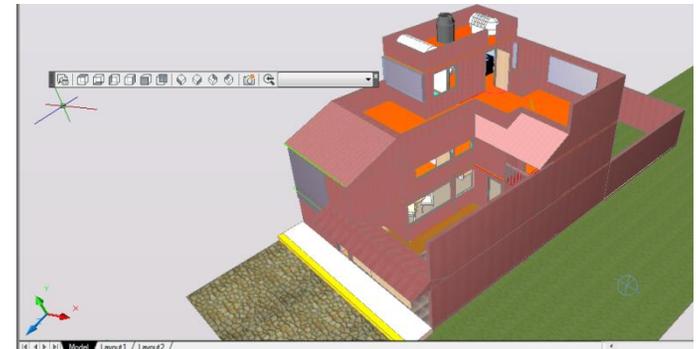
Posicionarse en el Área de Trabajo en vista "SW"



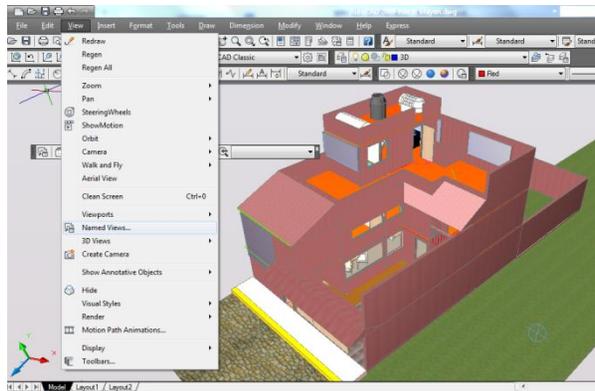
En la pestaña de TOOLS, dar clic en Toolbars, para posteriormente en VIEW



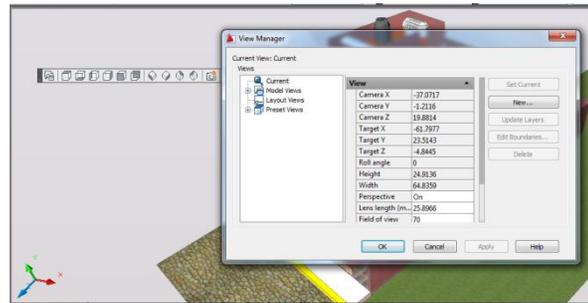
Una vez estando la barra de View en el área de trabajo



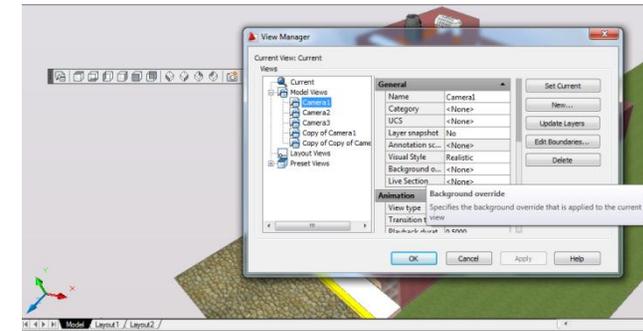
En la Pestaña de View, dar clic al botón de Named Views



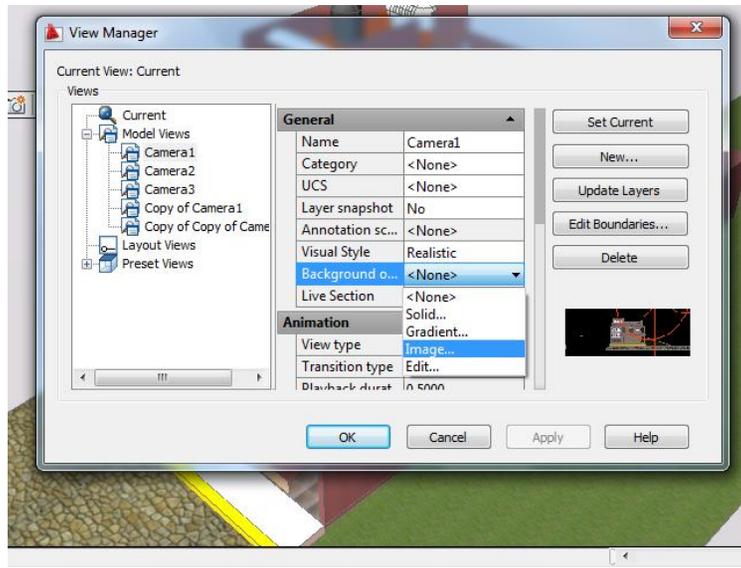
Ya estando en la ventana de View Manager



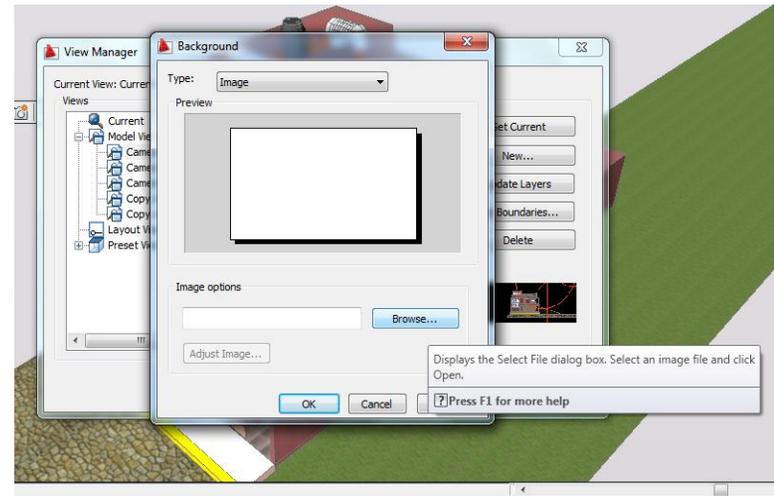
Seleccionar la opción model Views y seleccionar la "Camera 1" y en General Dar clic a Background Override



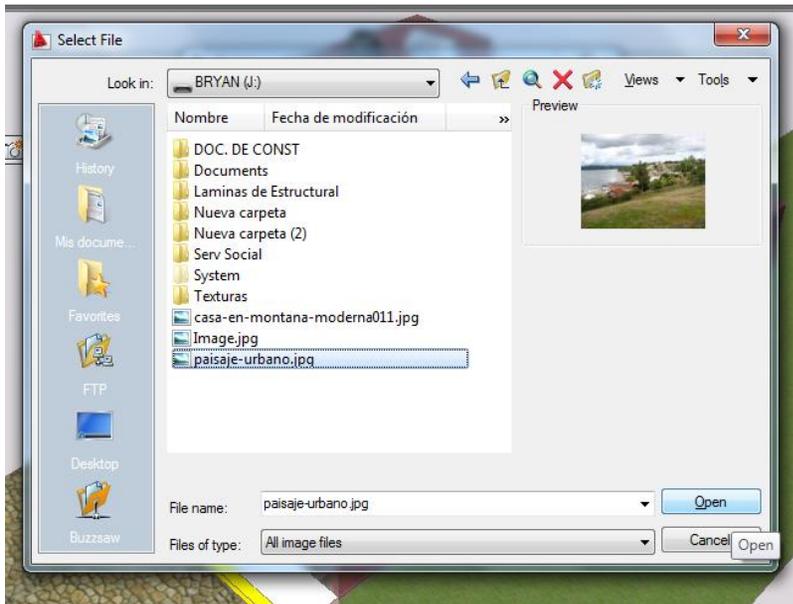
Seleccionar el modo IMAGE



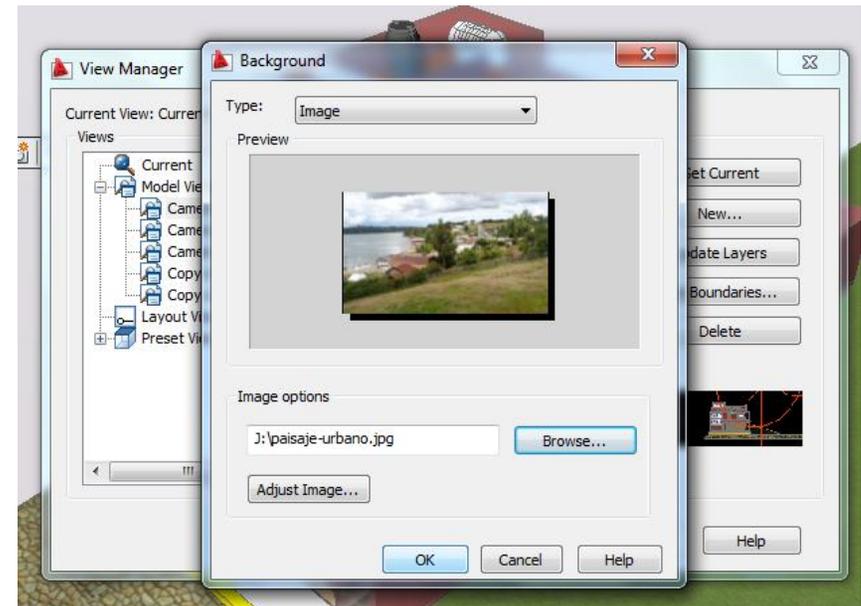
Cuando aparezca el siguiente recuadro, oprimir el botón de BROWSE para encontrar la imagen deseada.



Ubicar la imagen que deseamos poner en fondo



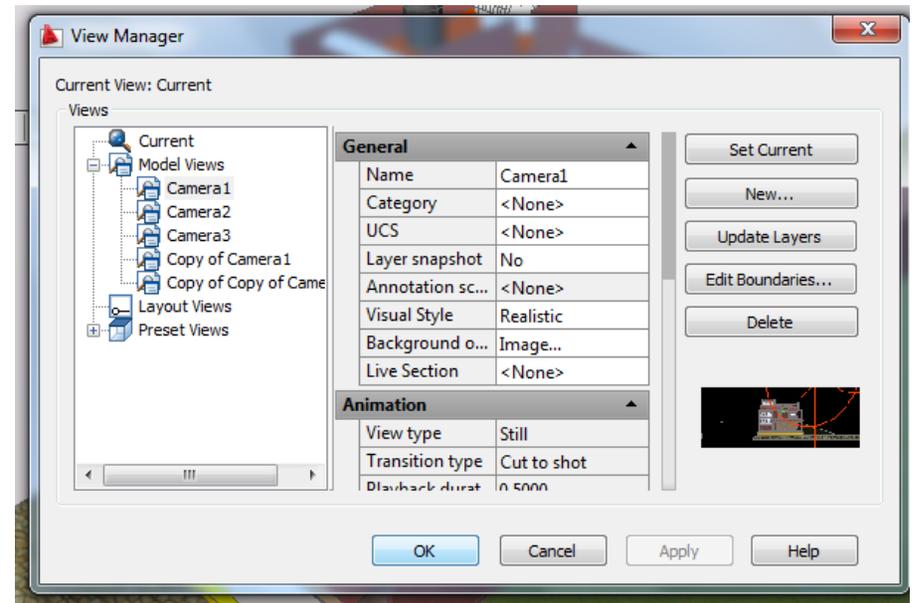
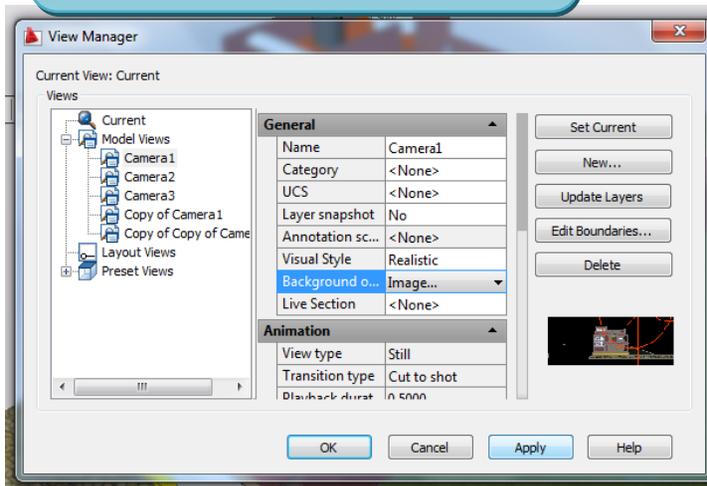
Una vez elegida la imagen oprimir el botón OK para regresar al View Manager.



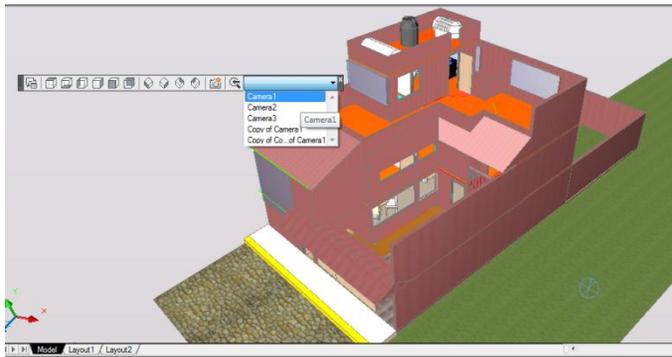
OJO: COLOCAR LA IMAGEN SIEMPRE DENTRO DE LA CARPETA CON EL ARCHIVO QUE SE PRETENDE UBICAR LA IMAGEN

Oprimir el Botón de Apply para poder aplicar el diseño que dimos al área de Trabajo

Oprimir el Botón de Ok para que con este se pueda ver el fondo aplicado



En la Barra de View del lado derecho, desplegar el filtro y ver la Camera 1



Esta es la vista de la Camera 1 (de Frente)



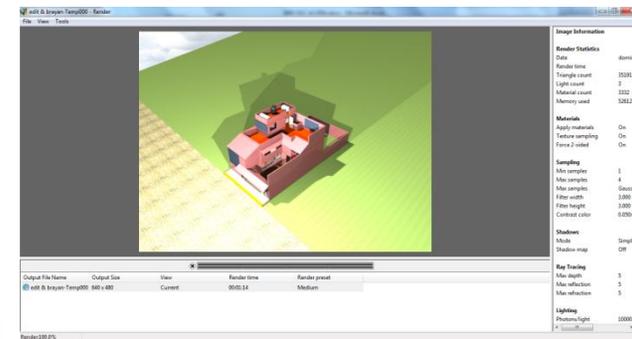
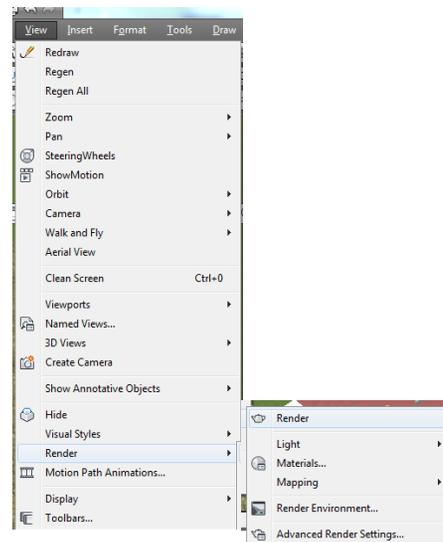
HACER EN ARCHIVO LA IMAGEN A PROPONER CON FONDO

Posicionarse en el área de trabajo

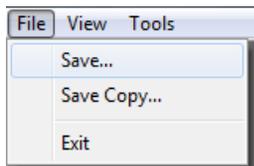


Ir a la Pestaña de View, RENDER y en la Siguiete ventana oprimir el botón RENDER de nuevo

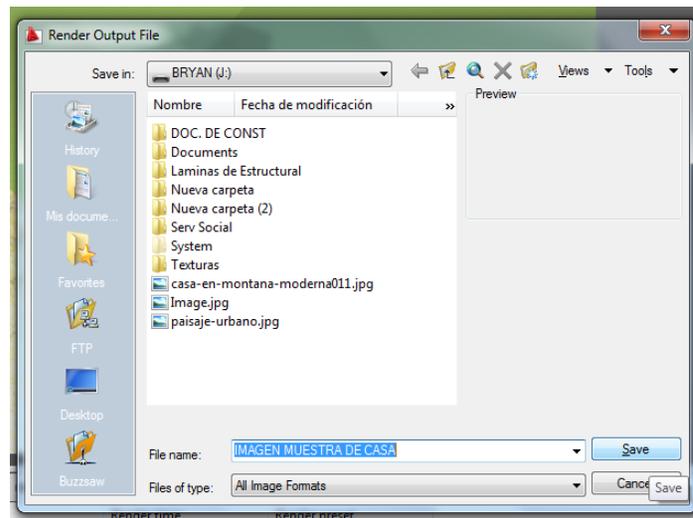
Al hacer el paso anterior abrirá una ventana nueva como la siguiente que tenemos aquí. Y observara su imagen en fondo.



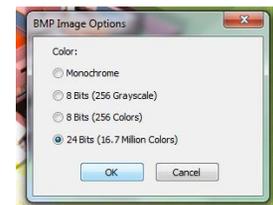
Para crear la imagen como archivo habrá que seleccionar la pestaña de FILE, SAVE.



Seleccionar la Ruta a donde queremos mandar la imagen en archivo.



Seleccionar el color que será a 24 bits o el color que se dese.



BIBLIOGRAFIA:

DISEÑO ESTRUCTURAL DE CASAS HABITACIÓN, AUTOR: GALLO, ESPINO, OLVERA. EDITORIAL Mc GRAW HILL 2000

“INTRODUCCIÓN AL DIBUJO ARQUITECTÓNICO”, JOSÉ LUIS MARÍN O´HOTELLIERIE. EDITORIAL TRILLAS.

“ARQUITECTURA HABITACIONAL” TOMO 2 EDITORIAL TRILLASM, ALFREDO PLAZOLA

PAGINA ELECTRONICA:

www.arq.com.mx

NOTA: RECUERDA QUE PARA PRESENTAR TU EXAMEN TEÓRICO DEBES PRESENTAR TU PORTAFOLIO COMPLETO DE EVIDENCIAS DEL PERIODO A TU PROFESOR TITULAR