

– MODELADO 3D Y VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA –  
– DISEÑO INDUSTRIAL – PS E ILLUSTRATOR –

# Catálogo

de contenidos digitales  
2015 - 2016

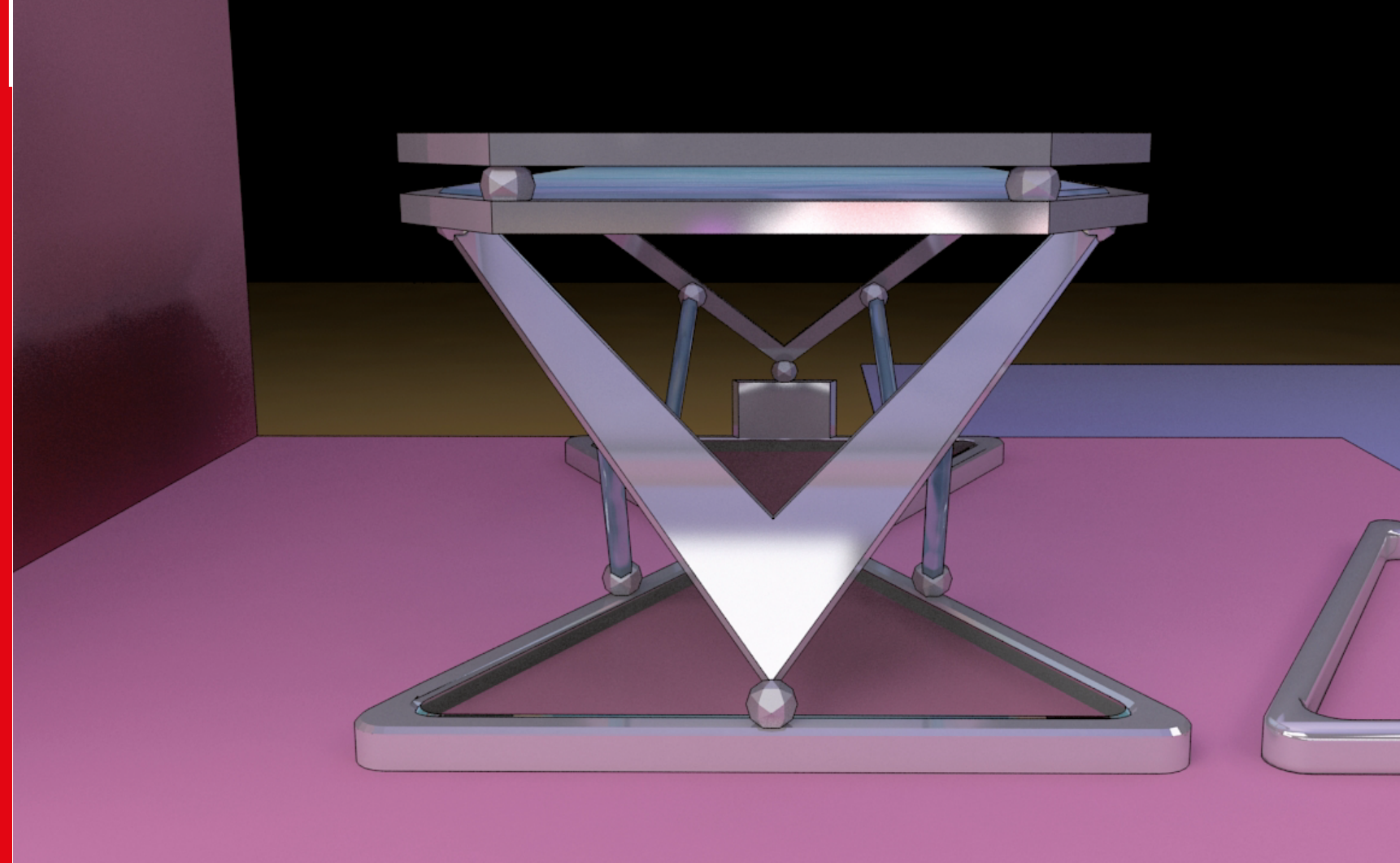




- Modelado 3D
- Planos de ubicación
- Renderizado interior
- Renderizado exterior
- Renderizado dia/noche
- Elevaciones de fachada
- Secciones 3D
- Integración de áreas basadas en plano fotográfico
- Animaciones de recorridos en 3D Full HD

- Visualización de producto
- Riggin mecanico (Animaciones mecanicas)

- VERSIÓN 1.5



VRay

3D Max 2014

ZBrush 4R7

AutoCAD 2015

After Effects

Joomla 2.5

HTML5, CSS3, JavaScript5

# Visualización arquitectónica



videos de "Peluqueria" y presentación de proyecto "Adolfo Suarez".

Puedes ver estas imágenes y muchas otras de distintos proyectos en mi web, [www.zonatutoriales.es/proyectos](http://www.zonatutoriales.es/proyectos).



# Diseño industrial



Puedes ver estas imágenes y muchas otras de distintos proyectos en mi web, [www.zonatutoriales.es/proyectos](http://www.zonatutoriales.es/proyectos).

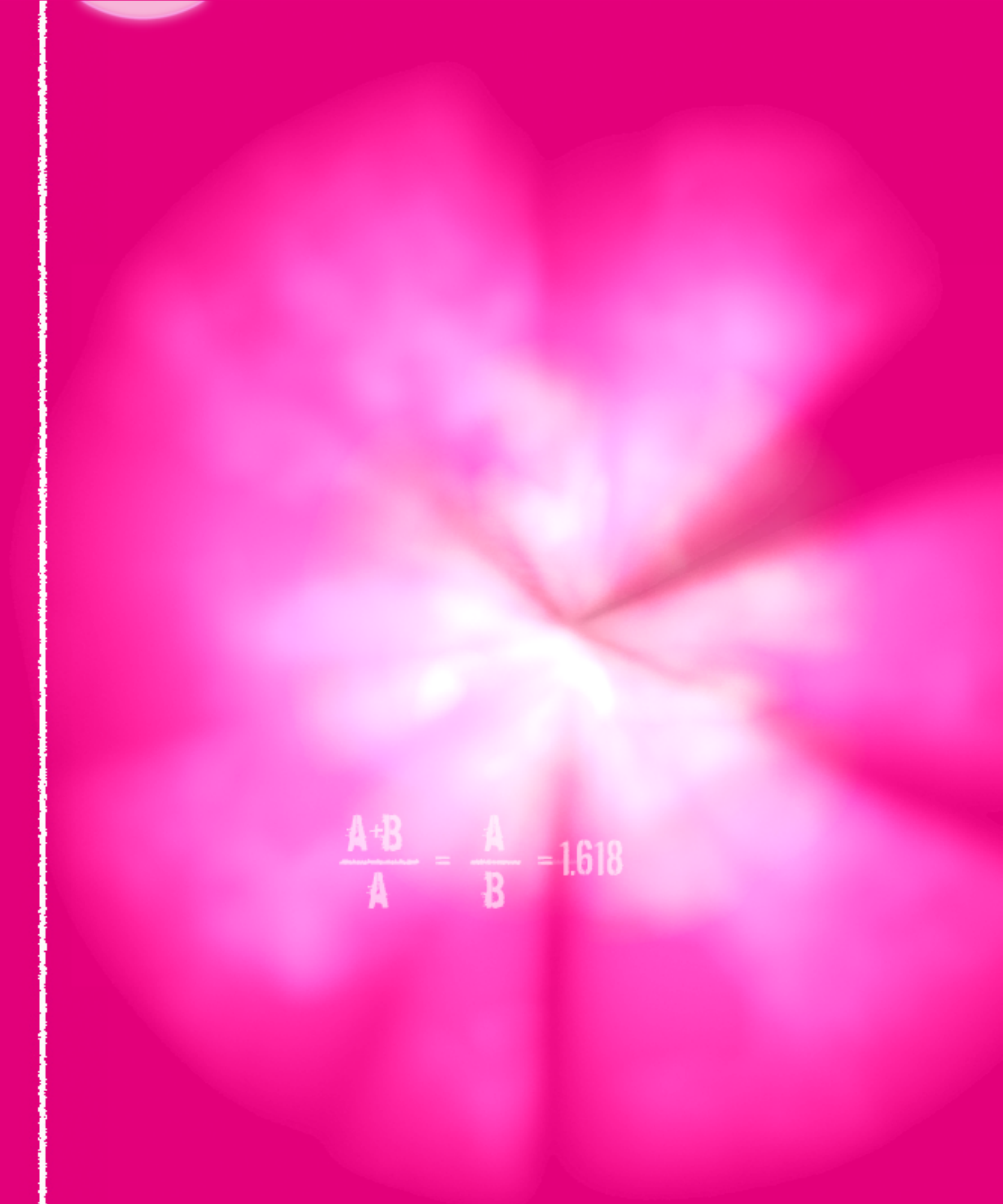
Si no ves el video en el lado derecho de la pantalla, es porque tu visor de PDFs no reconoce el formato MP4, puedes ver este catálogo en su versión FLASH con una mayor interactividad en el siguiente [enlace](#).



# Photoshop & Illustrator

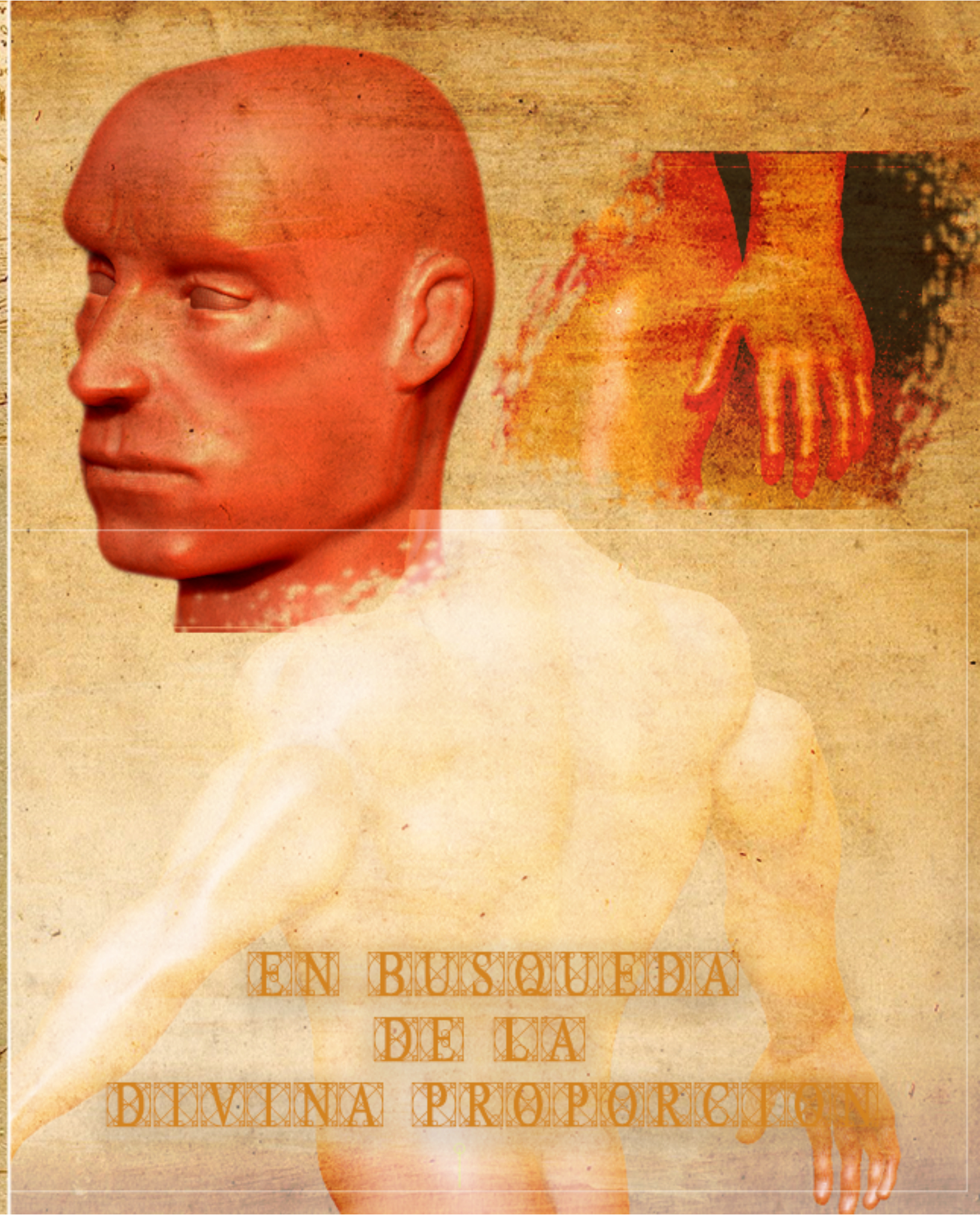
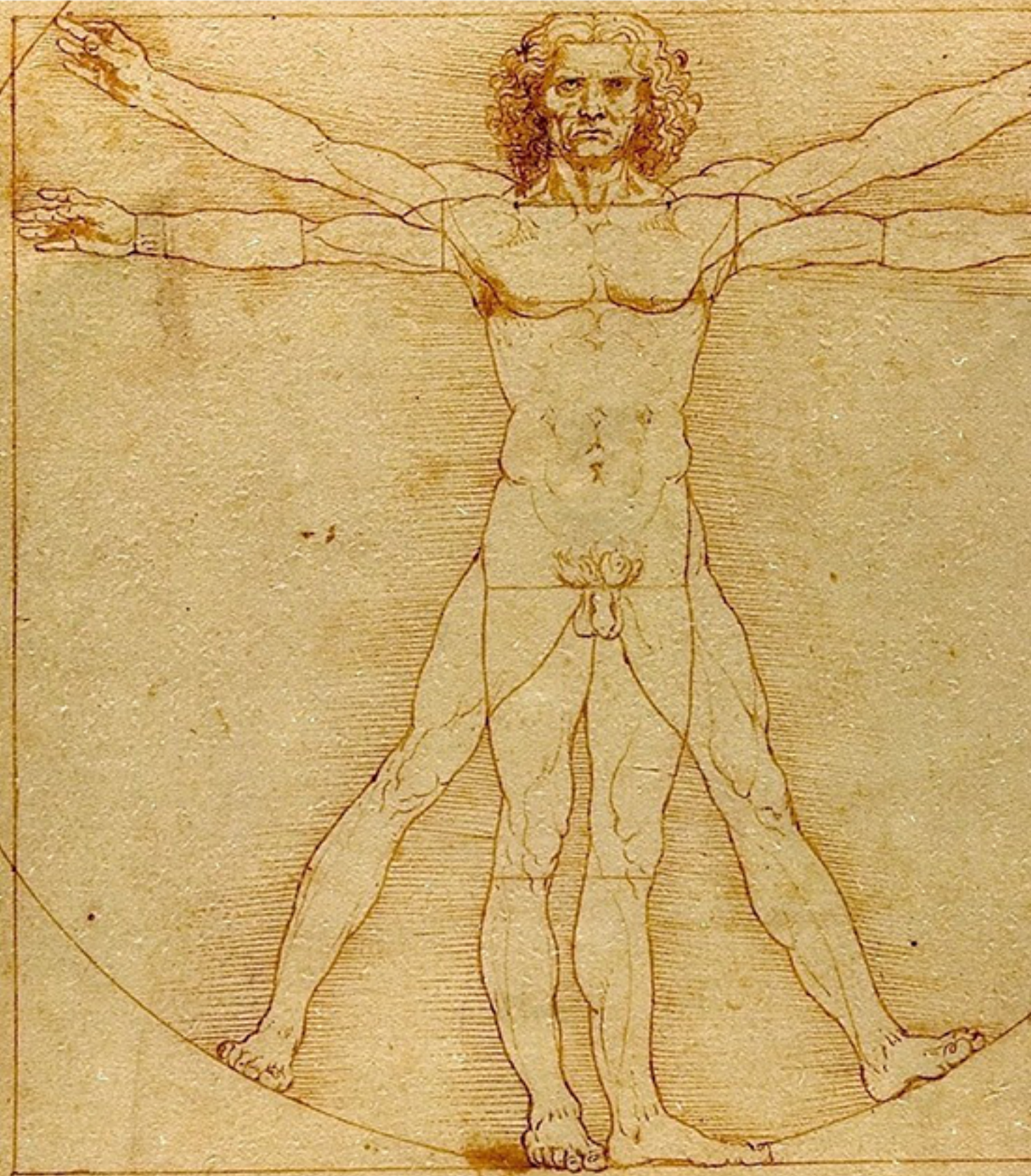


$$\frac{A+B}{A} = \frac{A}{B} = 1.618$$





# Escultura



EN BUSQUEDA  
DE LA  
DIVINA PROPORCIÓN

## Sobre mi



Buenas bienvenido a mi sitio web. Mi nombre es Ángel García, tengo 39 años y vivo en Madrid, España.

Empecé en el campo de la formación en 1999 hasta 2005 impartiendo cursos en distintas materias tales como "Mantenimiento de redes y equipos informáticos", "Paquete Microsoft Office al completo", "3D Max", "Adobe Illustrator" o "Adobe Photoshop".

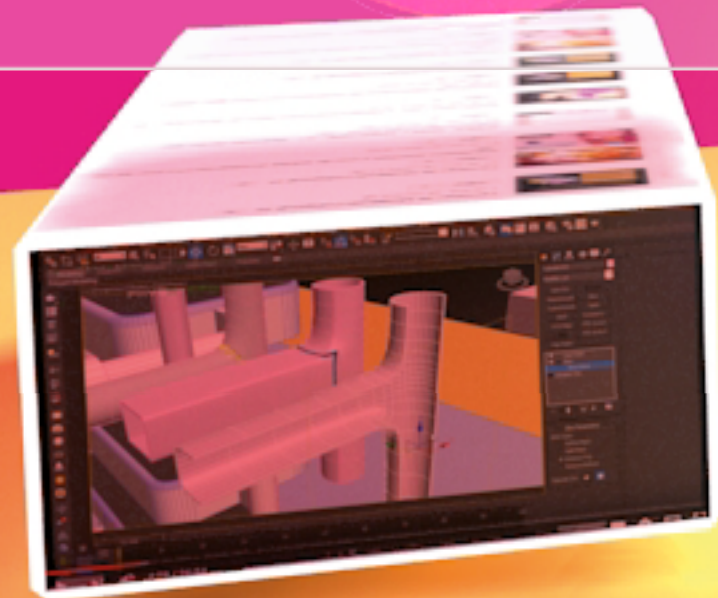
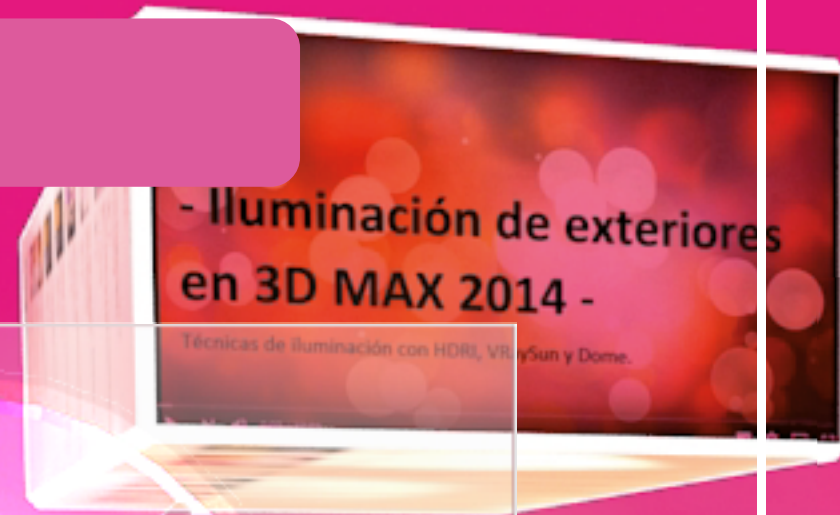
Desde el 2005 al 2010 me dediqué al Desarrollo web y al Diseño 3D. También desde el 2007 hasta el día de hoy he tenido la oportunidad de trabajar como Administrador de Sistemas Informáticos, concretamente en soporte y monitorización de sistemas Windows. Donde he tenido la oportunidad en dos ocasiones de trabajar como Coordinador de un departamento de Microinformática. Ahora en este 2015 tengo la ilusión de volver, en cierta medida y con el tiempo libre que tenga, al mundo de la formación a través de estos videotutoriales colgados en youtube, con los objetivos claros y definidos y dispuesto a ayudaros en lo que pueda.

Así que sin más espero que este nuevo proyecto de formación mediante videotutoriales y archivos de apoyo os sea útil y os aporte un poco de luz en vuestro hacer diario en lo que al mundo de la informática se refiere.

Angel G.M.

[agmajan@hotmail.com](mailto:agmajan@hotmail.com)

# Tutoriales





# Articulos

## Modelado 3D, visualización arquitectónica, diseño industrial e imagen corporativa.

El diseño 2D es comunicación mientras que el diseño 3D es impacto visual y es una mayor fuente de trasmisión de sensaciones.

Mientras que en el diseño 2D tenemos una gran tendencia al minimalismo y a la simplicidad de las líneas y las formas y tratamos de trabajar con pantones en tintas planas,

en el diseño 3D se busca el foto realismo y se dedica gran tiempo al trabajo de texturas para ayudar y completar a la geometría el impacto visual buscado.

## Idea o concepto del modelado 3D

Sobre el modelado o diseño 3D se podría hablar mucho, pero sintetizando y esquematizando, podríamos llegar a la conclusión de que se puede aplicar a muchos campos, cine, televisión, medicina, arquitectura, publicidad, web, simulación 3D en tiempo real. En definitiva un gran abanico de posibilidades, pero de lo que yo os vengo a hablar hoy es de el modelado 3D aplicado a la Arquitectura y al Diseño Industrial, que como podréis ver en mi web tengo

algunos trabajos al respecto.

Hay algo que me gustaría comentaros a los amigos que siempre habéis estado en la fase del diseño 2D de un proyecto de una campaña publicitaria y que a lo mejor siempre os habréis preguntado cómo se trabaja o que técnicas son las más utilizadas, pues bien aquí, respuestas.

El software por excelencia es 3D Studio MAX de Autodesk, como la mayoría sabréis.

Y en lo referente a técnicas de modelado tanto para el Diseño Arquitectónico como Industrial, las técnicas son varias y algo complejas, de hecho algunas llevan horas el acabar toda su ejecución.

Pero principalmente se podría decir que por un lado está en "Modelado Poligonal" que es lo más usado en los dos tipos de diseño de los que estamos hablando, basado en partir de una geometría básica como puede ser un cubo, una esfera o un cilindro, o un plano, convertirlo a una EditPoly y luego ya ir agregando y modificando sus caras, vértices y aristas. Y por otro lado está el "Modelado Orgánico", más usado para el modelado de personajes.

Esto en lo referente a modelado, luego estarían las fases de "Texturizado", "Iluminación", "Animación", "Cámaras" y "Posproducción", sin contar "Efectos Especiales" en el caso de que procediera.

En mi caso han sido varios años de estudio que han merecido la pena, yo os digo, si os gusta y sois creativos no dudéis en estudiarlo, es grato el resultado final de un proyecto al cabo de varios meses de trabajo.

# Articulos

## Imagen Corporativa

Esto que hemos visto hasta ahora era en referencia a Diseño 3D, era una información que quería trasmitir a todos los amigos Diseñadores 2D que siempre hayan sentido curiosidad por el proceso de trabajo de las 3D.

Y por último comentar la idea para mí, que tienes que tener para sentarte con un cliente y llegar a una buena conclusión al final de la cita.

“Donde se aprende es sentado con el cliente.”

En diseño publicitario se aprende muchas cosas en referencia al color, geometrías y distribución en el espacio entre otras, pero donde de verdad se aprende es en el estudio de diseño, sentado con el cliente, intentando captar la idea de lo que el realmente quiere para su negocio en lo que a su manual de identidad corporativa se refiere.

Cuando hablamos de Identidad Corporativa, tenemos que empezar a pensar el tipografías limpias, pantones, los cuales si el cliente nos dice que colores quieren que formen su imagen corporativa, ya tenemos un problema menos. Distribución en el espacio, estilo de geometrías con las que el cliente se sienta a gusto y seguro. En definitiva un conjunto de puntos a tener en cuenta antes de ponernos a sacar bocetos del logotipo.

## Conclusión

Espero que os haya quedado clara la diferencia entre diseño 2D y diseño 3D y si queréis ampliar la información en ambos casos, podéis visitar mi canal de YouTube en el que tengo varios tutoriales con los puntos a tratar claros y bien definidos de manera que sepamos lo que vamos a aprender y para que nos va a servir, un saludo.