

CURSO DE 3DSMAX E INFOARQUITECTURA



INTRODUCCIÓN AL CURSO

Presentación

Definición de objetivos y conocimientos a impartir

3DSMAX y programas afines

Interfaz del programa : Localización de elementos y comandos básicos

Configuración y uso eficaz de los visores y su posicionamiento

Gizmo de transformación, puntos de pivote y escalas

MODELADO

Creación de Primitivas 3D

Herramientas de selección, renombrar, simetría, etc

Grupos

Primitivas 2D , herramienta línea y modificadores relacionados

Opciones de ajuste 2D, 2.5D

Técnicas de Modelado de elementos arquitectónicos básicos (muros)

Creación de Solevados básicos y avanzados

Operaciones Booleanas (Booleans y Probooleans)

Edición de malla (Edit mesh y Editpoly)

Técnicas mixtas de línea/edición poligonal

Modificadores relacionados a la edición poligonal

Importación de planos de Autocad

Capas y Referencias externas

Técnicas de optimización de modelos

MATERIALES

Definición de materiales

El editor de materiales: creación e importación de bibliotecas

Tipos de materiales básicos

Canales de material

Mapeado UV Básico

Técnicas avanzadas de mapeado en infoarquitectura (Unwrap)

Máscaras

Modelado a partir de texturas (Edificios Lowpoly)

CÁMARAS Y LUCES

Cámaras y sus funciones

Creación de cámaras: a mano y desde visor

Corrección de Perspectiva



La iluminación : conceptos y usos
Tipos de Luces y sombras
Iluminación básica : 3 puntos
Simulación de exterior mediante domo de luces
Iluminación Global y HDRI (Lighttracer)
Iluminación para escenas de exterior
Corrección de Perspectiva
Vray: conceptos básicos y métodos de trabajo
Importancia de los muestreadores de Vray
Mapa de irradiación, Lightcaché y Bruteforce
Materiales Vray : Vraymtl, VraylightMtl, etc
Iluminación para exterior e interior en Vray
Render en Vray: Estático y animación

ANIMACIÓN BÁSICA

Teoría sobre animación y formatos de video
Linkado de objetos
Controladores de animación
Creación de Keys
Curvas de movimiento
Animación de los huesos
Movimiento a través de Splines
Animación de cámara



RENDER DE IMÁGENES

Definición de render
Tamaños de render y formatos de salida
Diferencias: render estáticos y animación (secuencias)
Formatos de salida
Configuración y optimización de escenas para video (capas)
Canales
Técnicas de post-producción en imágenes

PROYECTO

Los alumnos desarrollarán un proyecto de infoarquitectura, ya sea de interior o exterior, con la supervisión del docente y aplicando las técnicas del curso.



Para cualquier duda con respecto a los cursos, póngase en contacto con nosotros escribiendo a contacto@v-art.es ó por tlf. 954628072 /650012880