

CURSO 3DS MAX ARQUITECTURA

3ds Max incluye un set de herramientas especializadas que facilitan desarrollar modelos arquitectónicos que pueden ser utilizados para visualización y representación conceptual de los diferentes ambientes de un edificio y su entorno, mostrando los proyectos con acabados más realistas, valiéndose de funcionalidades como recorridos virtuales en escenas interiores y exteriores, y ajustando los parámetros de iluminación para simular luz natural y artificial.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso estarás preparado para crear modelos arquitectónicos presentándolos con renders fotorrealistas, recorridos virtuales y fotomontajes.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este módulo está dirigido a profesionales del diseño y visualización que requieran expresar sus ideas de diseño arquitectónico.

REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos e intermedio.

DURACIÓN

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 horas en sábado

TEMARIO

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTO

Organiza y gestiona los archivos del proyecto a través de las herramientas de administración de 3ds Max.

- Carpeta de proyecto
- Almacenamiento de información para proyectos

INTEROPERABILIDAD DE MODELOS

Explora las opciones disponibles en 3ds Max para importar correctamente geometría de otros formatos y así, sacar el máximo provecho de modelos que han sido generados en otras aplicaciones.

- Importar curvas de nivel
- Importar y vincular un archivo de Revit
- Importar y vincular un archivo FBX
- Importar y vincular un archivo de AutoCAD

OBJETOS Y MODIFICADORES COMPUESTOS

Con 3ds Max puedes crear superficies de terreno a partir de poly líneas 3D que pueden importarse de archivos CAD, además, puedes experimentar generando formas más complejas y orgánicas utilizando la función Loft.

- Uso de herramienta Terrain
- Uso de herramienta Loft

HERRAMIENTAS PARAMÉTRICAS ESPECIALIZAS AEC

Explorarás el set de herramientas para modelado arquitectónico de 3ds Max que te permitirá crear modelos arquitectónicos para visualización.

- Creación de muros
- Creación de ventanas
- Creación de puertas
- Creación de escaleras
- Creación de barandales
- Uso de follaje paramétrico para ambientación

MODELADO AEC POLIGONAL

A través del modelado poligonal podrás generar elementos arquitectónicos con formas más orgánicas y complejas.

- Modelado de estructura
- Modelado de Muros
- Modelado de Losas

ILUMINACIÓN

Identifica las herramientas de iluminación natural y artificial, realiza los ajustes necesarios para lograr escenas que realcen los ambientes arquitectónicos.

- Creación general de luz natural
- Creación general de luz artificial

MATERIALES

Reconoce en las librerías de materiales los que están enfocados en arquitectura o crea y personaliza tus propios materiales.

- Creación de materiales enfocados a arquitectura

RENDER

Prepara las escenas arquitectónicas encuadrando las cámaras, controlando la exposición para mantener la iluminación adecuada y utiliza Arnold para generar renders de calidad fotorrealista.

- Encuadre de cámaras
- Control de exposición
- Configuración básica de motor de render Arnold