



Duración total del curso: 16 horas

Objetivos

Este taller tienen la finalidad de que aprendas a modelar y renderizar tus proyectos de tal manera que puedas presentarle a tus clientes una aproximación muy cercana a lo que será su espacio, con excelentes resultados de sombras e iluminación, así como materiales con tiempos rápidos de renderizado y de gran impacto.

Perfil del aspirante.

Este curso está dirigido a profesionales de Arquitectura, Interiorismo, construcción y para todas aquellas personas que deseen conocer las opciones para crear imágenes virtuales de gran calidad para presentaciones de ideas y proyectos arquitectónicos.

Requisitos

Pago del Curso al 100%,

Se requiere un conocimiento de Autocad 2D

Computadora personal portátil (PC con capacidad mínima de 2GB en RAM)

Programas instalados versiones 2011 en adelante y V-ray 1.5 o superior, en idioma inglés.

Se entrega

Librería de texturas de más de 1000 para aplicar en materiales

Librería con más 500 objetos de mobiliario, lámparas y objetos 3D

Manual digital del curso en formato PDF.

[Para mayores informes:autodesk@hccapacitacion.com](mailto:autodesk@hccapacitacion.com)

Tels: 6712-7306

Temario

1. Introducción.

- 1.1 Presentación del curso.
- 1.2 Ejemplos gráficos 3d.
- 1.3 Objetivos y sistema de trabajo del curso.

2. Reconocimiento de pantalla de 3d Studio Max .

- 2.1 Ubicación de los paneles.
- 2.2 Nombre y uso de cada panel.
- 2.3 Nombre y uso de herramientas principales (select, move, rotate, scale).

3. Modelado en 3d Studio max.

- 3.1 Vincular de Autocad a 3d Studio Max (File Link Manager).
- 3.2 Conversión de objetos 2d a 3d (extrude, lathe y sweep.)
- 3.3 Booleans (substracciones).

4. Objetos tridimensionales paramétricos.

- 4.1 Railing. (barandales)
- 4.2 Doors. (puertas)
- 4.3 Windows. (ventanas)
- 4.4 Stairs. (escaleras)

5 Cámaras.

- 5.1 Creación de Cámaras estándar (target camera).
- 5.2 modificación de lentes y ángulo de cámara.

6 Materiales.

- 6.1 Configuración básica de materiales.
 - Color (difusse)
 - imagen de mapa de bits (bitmap)
 - Reflejo (reflect)
 - Transparencia (refract)
 - Rugosidad (bump)
- 6.2 Asignar Materiales a un objeto 3d.
- 6.3 Asignar múltiples materiales a un objeto 3d.
- 6.4 Corregir tamaño de textura UVW Map.

[Para mayores informes:autodesk@hccapacitacion.com](mailto:autodesk@hccapacitacion.com)

Tels: 6712-7306

7 Iluminación.

- 7.1 Explicación de iluminación directa (luz Artificial).
- 7.2 Luces Standard: omni, spot y direct.
- 7.3 Luces V-ray: v-ray light plane, sphere, mesh y dome.
- 7.4 Luces Vray IES y Luces Photometrics.
- 7.5 Edición básica de luz: Color, intensidad y sombras.
- 7.6 Explicación de Daylight system (luz Natural).

8 Renderizado.

- 8.1 Elección de motor de render V-Ray.
- 8.2 Explicación de Image Sampler (Antialiasing).
- 8.3 Explicación de Environment de V-ray.
- 8.4 Explicación de Color Mapping .
- 8.5 Explicación de Iluminación Indirecta.
- 8.6 Tamaño y proporción de Render.
- 8.7 Formatos de salida.

9 Geometrías V-Ray.

- 9.1 Creación y uso de V-ray Proxys.
- 9.2 Importar objetos de otros programas a 3d studio max (mobiliario).

Para mayores informes:autodesk@hccapacitacion.com

Tels: 6712-7306