

3DS MAX

ARCHVIZ

En este curso, los asistentes, aprenderán el uso de la herramienta 3ds MAX desde lo más básico en modelado, texturado e iluminación, hasta un nivel en el que puedan crear bellas imágenes fotorrealistas de sus proyectos.

Es un curso de carácter práctico, en el que los asistentes se enfrentaran a los mismos retos a los que se enfrentan los profesionales del sector de la visualización arquitectónica, más conocida como ArchViz.

1. Conceptos visuales en Arquitectura, Fotografía e Infografía

Claves de la Visualización Arquitectónica Fotorealista
Conceptos Básicos de Composición
Cámara Física. Primeros Conceptos de Fotografía

2. Modelado con 3DS Max

Presentación de Autodesk 3DS Max.
Paneles y partes diferenciadoras en la interfaz.
Creación de Objetos paramétricos 3D.
Creación de Objetos paramétricos 2D.
Uso de Herramientas de Transformación y Modificadores
Utilización de Formas y Líneas en la generación de objetos tridimensionales.
Herramientas de precisión para el Modelado, Snaps y ayudantes.
Importación y trabajo con planos 2D.
Procesos básicos de modelado en 3D.
Modelado avanzado poligonal.
Modelado avanzado orgánico.
Modificadores avanzados para perfeccionar nuestro modelo

3. Modelado Avanzado con 3DS Max

Modelado Avanzado con 3DS Max

4. Iluminación y Cámaras con V-Ray

Tipos de luces V-Ray.
Parámetros y flujo de trabajo.
Intensidad y temperatura.
Cámara física de 3DS Max y V-Ray.
Control de exposición.
Conceptos sobre fotografía a tener en cuenta.
Elegir un buen encuadre.
Efectos de lente.
Trabajo con Escenas Sencillas

5. Introducción al Interiorismo. Proyecto de Interior

Partes de un Proyecto de Interiorismo/Arquitectura
Interiorismo Actual
Teoría de Color
Fundamentos de la Fotografía Arquitectónica
Distribución de Espacios
Acabados y Revestimientos

6. Creación de Materiales PBR con V-Ray

Teoría del Comportamiento de la Luz
Editor de Materiales
Materiales PBR. Dieléctricos
Materiales PBR. Metales o Conductores
Materiales Avanzados PBR
Trabajo con Escenas Sencillas
Interfaz y herramientas para la creación de Texturas y Mapas
Modificar texturas no Tileables
Creación de Mapas Glossines y Bump
Capas, Capas de Ajuste y Máscaras
Formatos de Imagen más Habituales

7. El Proyecto de Interiores

Recreación, desde cero, de un Proyecto de Interior

8. Modelado de Entornos Naturales con Forest Pack Pro

Interfaz y herramientas Forest Pack.
Dispersión de Vegetación.
Ajustes de Densidad.
Generar Aleatoriedad.
Trabajo con Máscaras.
Trabajo en Superficies Irregulares.
Altitud y Desniveles.
Trabajo con Escenas 3DS Max Complejas

9. El proyecto de Exteriores

Recreación, desde cero, de un Proyecto de Exterior

10. Render Setup Vray. Configuración para Imagen Fija.

Configuración de formato de imagen.
Métodos de cálculo de la luz.
Optimización.
Configuración de calidad de imagen para pruebas.
Configuración de calidad de imagen alta resolución.
Render elements.
Configurar del Motor de Renderizado

11. Postproducción de imagen fija en Photoshop

Trabajo mediante capas.
Trabajo mediante capas de ajustes.
Modos de fusión.
Herramientas más comunes.
Máscaras.
Corrección de color.
Exportación de imagen final.