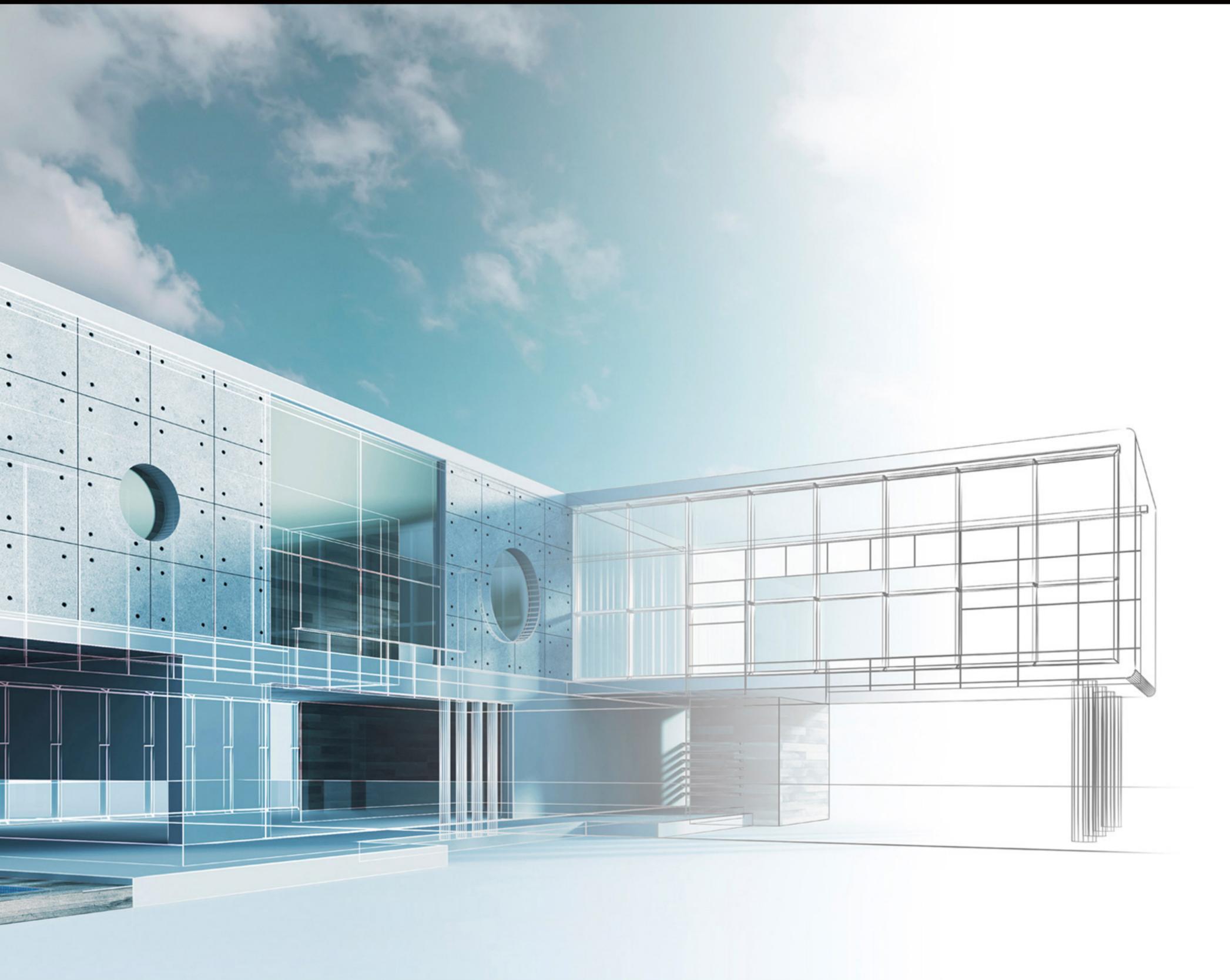


# INFOARQUITECTURA: CREACIÓN DE EDIFICIOS Y ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS



**3DCUBE**  
Professional Tech Institute

 **AUTODESK**  
Authorised Training Centre  
 **AUTODESK**  
Certification Centre

## Duración y modalidad

- 50 horas en 14 semanas.
- Modalidad online.
- Convocatoria: en abierto.

## Dirigido a:

A personas que quieran iniciarse desde cero en 3ds Max enfocado a la infoarquitectura. A través del software de diseño 3d el alumno aprenderá a recrear diferentes tipos de escenas.

## Objetivos:

- Aprender a usar 3ds Max y Vray desde cero, controlando diferentes partes como el modelado, texturizado, iluminado... enfocados a la infoarquitectura.
- A lo largo del curso el alumno irá aprendiendo de modo práctico el uso del software creando su propio proyecto arquitectónico.

## Salidas profesionales:

- Diseñador de edificios y espacios urbanos para estudios de arquitectura.
- Paisajista
- Diseñador de interiores (privado y comercial)
- Creativo en agencias de publicidad
- Diseñador de escenarios de videojuegos o cine.

## Certificación oficial:

Certificación Autodesk 3DSMax.



AUTODESK®  
3DS MAX®

# INFOARQUITECTURA: CREACIÓN DE EDIFICIOS Y ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

## Descripción

Realizando este curso aprenderás a usar el software 3Ds Max y el renderizadorVray desde lo más básico hasta herramientas avanzadas. Veremos cómo realizar modelados arquitectónicos, aplicarle materiales, poner cámaras, luces y finalmente renderizarlos.

La distribución del curso será aproximadamente de un 70% práctico y un 30% de teoría. Comenzaremos comentando las diferentes formas de modelar edificios y entornos y cómo movernos por la interfaz de 3ds Max, para que quien no lo haya visto nunca pueda aprender el manejo del programa desde el principio. Nos adentraremos luego en las formas de modelado, así como preparar toda la escena correctamente. Luego veremos cómo aplicarle a nuestra geometría los materiales. Finalmente veremos los diferentes tipos de luces y cámaras y cómo preparar el panel de render para sacar nuestra imagen.

## Requisitos:

Manejo nivel usuario del Sistema Operativo Windows y navegación web.

## Tutorización y metodología:

- 📦 Plataforma de Teleformación abierta 24 horas.
- 📦 El docente atenderá el correo electrónico en un plazo máximo de 24 horas (72 horas los festivos y fines de semana)
- 📦 WEBMINARS: se realizarán varias conexiones que serán concertadas con antelación para resolver las dudas de cada alumno.
- 📦 Metodología del curso, fundamentalmente práctica.

## || Temario:

### 1. Introducción

- Presentación del curso
- Webs de interés

### 2. Introducción a 3ds max

- Recorrido por el interface de 3ds Max
- Comandos básicos
- Tipos de selección
- Los visores. Tipos de vistas.
- Atajos de teclados
- Posición de los puntos de pivote
- Panel de comandos: Crear – Modificar – Jerarquía – Movimiento – Presentación – Utilidades
- Diferentes tipos de coordenadas.
- Métodos de clonación de objetos. Copy – Instance – Reference
- Trabajo con grupos.

### 3. Modelado arquitectónico

- Delinear con Splines en 3ds Max
- Nombrar y dar color a los objetos
- Modificadores para splines
- Construcción de viales y terrenos simples
- Construcción 3d de elementos verticales y horizontales
- Plugins/scripts interesantes para facilitar el trabajo.

### 4. Trabajando con exactitud

- Herramientas de precisión
- Unidades de trabajo
- Uso de cuadrículas
- Alineación de objetos

## || Temario:

### **5. Materiales y texturas arquitectónicas (Vray)**

- Recorrido por el panel de materiales
- Propiedades de los distintos materiales para crearlos con realismo.
- Difusos
- Reflexión y refracción (transparencia)
- Materiales traslúcidos
- Diferentes tipos de brillos (Glossy)
- Opacidad
- Modo desplazamiento

### **6. Iluminación exterior con luces max**

- Configuración de las distintas luces
- Propiedades reales de iluminación
- Iluminación exterior

### **7. Iluminación general con Vray**

- Configuración de la iluminación global
- Renderizar con Irradiancemap y Bruteforce. Propiedades, opciones y usos.
- Corrección de luz en 3ds Max – Color Mapping

### **8. Cámaras Max**

- Propiedades y usos de las cámaras
- Colocación y configuración
- Modificador “Camera correction”

### **9. Renderizado con Vray**

- Configuración del panel de renderizado
- Configuración de VFB. Frame buffer.
- Iluminación para exteriores
- Previews y pruebas de render
- Renders finales

## || Temario:

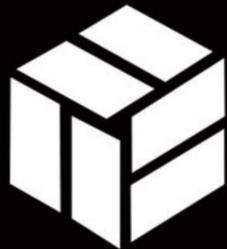
### **10. Postproducción**

- Composición y retoque del render final con Adobe Photoshop
- Niveles y correcciones de color

## || Precio:

 99€

 Al comienzo del curso se le facilitará al alumno una licencia de estudiante Autodesk 3ds Max válida por tres años.



**3DCUBE**  
Professional Tech Institute

by **DATACONTROL** | Tecnologías de la Información  
www.formaciontecnologica.es

C/Casas de Campos, nº7 - Málaga  
+0034 902 123 003 [www.3dcube.es](http://www.3dcube.es)