

Infografía arquitectónica con 3D Studio y Vray

Presentación

El curso está orientado a alumnos sin experiencia en el uso de estos programas. A lo largo del mismo el alumno obtendrá los conocimientos y habilidades necesarias sobre modelado, iluminación, texturizado y renderizado para obtener imágenes renderizadas de sus propios proyectos. Se realizarán varias imágenes, tanto interiores como exteriores para abarcar ambas posibilidades.

Público objetivo

Profesionales y técnicos interesados en el trabajo de la imagen en la arquitectura.

Duración

20 horas lectivas a completar durante el mes de acceso de que dispone el alumno mediante usuario y contraseña, en la plataforma.

Tutor

Tutor del curso: Roi Ríos

Arquitecto, Máster en rehabilitación arquitectónica especializado en la elaboración de infografías o renders, elaborando imágenes para proyectos tanto a nivel nacional como internacional, hoteles, depósitos, conducciones, puertos, edificios de viviendas y naves industriales.

Programa

TEMA 0. PRESENTACIÓN

TEMA 1. MODELADO

Primeros pasos en 3DMAX. Sólidos básicos y formas 2D

Modelado vivienda.

Modelado básico

Cubierta

Envolvente

Herramientas principales

Visores

Unidades

Importar CAD- Menú capas

TEMA 2. CÁMARAS

Renderizado desde cámara.
Renderizado desde perspectiva
Configurar motor de render
Colocación de una fuente de luz
Creación y aplicación de un material base
Creación y colocación de cámaras.
Configuración de la cámara
Renderizado desde perspectiva

TEMA 3. ILUMINACIÓN

Iluminación Exterior
Iluminación Interior

TEMA 4. MATERIALES - Parte 1 -

Características generales
Vray material. Desglose y propiedades
Otros materiales
Creando nuestra propia biblioteca de materiales

TEMA 4. MATERIALES - Parte 2 -

MATERIALES DE LA ESCENA
CÓMO CREAR UN CÉSPED. VRAYFUR
CÓMO MODIFICAR TEXTURAS EN 3DMAX
Materiales canal DIFFUSE
Materiales canal REFLECT
Materiales canal REFRACT
Materiales BUMP DISPLACEMENT OPACITY
Materiales METAL
Materiales VRAYLIGHTMTL VRAY2SIDEDMTL
Creando vuestra propia biblioteca de materiales
Materiales de la escena vivienda
Materiales de la escena madera y pintura
Materiales de la escena UVW MAP
Materiales de la escena. Carpintería y Estructura
Materiales de la escena. Tabiques y Luminarias
Materiales de la escena. Materiales de entorno-
Materiales de la escena. Modificar texturas

TEMA 5. ATREZZO

Atrezzo. Introducción de modelos externos a la escena.
Texturas. Pérdidas. Reenlazar.
Guardar como Zip

TEMA 6. RENDERIZADO

Renderizado
Pestaña common
Pestaña v-ray
Pestaña gi (global illumination)
Render elements

TEMA 7. POST-PRODUCCIÓN

Frame buffer.retoques fotográficos
Formatos de guardado