

Curso de:



Descripción del Curso

El control del dibujo en 3 Dimensiones, requiere de muchos cambios en la forma de pensar, para quien trabaja únicamente en 2 dimensiones. 3D Studio Max es la herramienta líder para el desarrollo de Presentaciones y Animaciones Tridimensionales, así como representaciones realistas de los modelos Arquitectónicos y conceptuales útiles en toda Planificación Arquitectónica.

Objetivos

El objetivo de este curso es enseñar al alumno a generar imágenes y presentaciones que impresionen con detalle y realismo.

- Al finalizar este curso, el estudiante podrá:
- Usar técnicas de visualización en 3D
- Trabajar en Modelado Tridimensional
- Construir virtualmente, cualquier modelo Arquitectónico
- Manejar óptimamente el control de luces y efectos de luz
- Desarrollar y generar texturas y texturización para el modelo Arquitectónico
- Animar cualquier representación Arquitectónica, además de hacer recorridos virtuales dentro de cualquier modelo tridimensional
- Desarrollo de maquetas conceptuales y construcción de escenas finales para presentaciones.

¿A quien va dirigido este curso?

Este es un curso dirigido a Arquitectos y estudiantes de Arquitectura que buscan plasmar gráficamente y de forma virtual, las el resultado de todo el proceso de planificación propio de cualquier desarrollo de proyecto.

Pre requisitos

Conocimiento mínimo de Conceptos de dibujo por computadora.

Duración

El curso tiene una duración de 40 horas.



CONTENIDO

INTERFASE PRINCIPAL

- Controles especiales
- Conceptos Generales sobre Viewports
- Presentación de los Viewports
- Controles de Navegación
- Particularidades de las vistas
- Conceptos sobre Grillas

MODELADO

- Conceptos básicos sobre creación y modificación de objetos
- Creación de objetos básicos
- Modificación de parámetros

MODIFICADORES

- Modelado Wireframe y Solido
- Transformadores
- Comandos de Transformación
- Herramientas de Transformación
- Objetos Compuestos

USO DE ARCHIVOS EXTERNOS

- Importar y vincular archivos desde AutoCad
- Utilización de Merge Objects

ILUMINACIÓN DE ESCENAS

- Conceptos básicos de Iluminación
- Parámetros de iluminación
- Tipos de luces
- Luces Convencionales
- Sistema de luz Solar
- Skylight
- Efectos de iluminación
- Utilización de Mental Ray Render

MANEJO DE CÁMARAS

- Tipos de Cámaras
- Parámetros de configuración de Cámara
- Colocación de cámara en escena
- Efectos de Cámara
- Animación de Cámara
- Composición de Escenas finales y fotomontaje

MATERIALES

Tipos de Material

- Standard
- Multi sub-object
- Blend
- Composite
- Ray traced
- Matte Shadow

ANIMACIÓN

- Herramientas de Animación
- Track Bar
- Panel Motion
- Controladores de Animación
- Categorías de controladores
- Asignando controladores
- Controladores para propósitos específicos



2ª calle 18-79 Z.15 V.H.I

Guatemala, Guatemala

Tel. 2369-4083

Fax. 2369-1125

www.cadstudio-gt.com