

CURSO RENDERIZACIÓN ARQUITECTÓNICA EN 3DSMAX

CONTENIDO PROGRAMÁTICO

RENDERIZACIÓN ARQUITECTÓNICO CON 3Ds MAX

A quien va dirigido

Está dirigido a **Arquitectos, ingenieros, dibujantes, modeladores 3D, diseñadores gráficos, estudiantes y afines.**

Requisito Previo

Manejo del entorno de trabajo Windows, tener facilidad en el manejo de entornos 3D.

Objetivo General

- **Generar modelos tridimensionales con gran nivel de detalle.**
- **Texturizar los modelos 3D para lograr el realismo**
- **Animar los modelos 3D**

Objetivos Específicos

- **Reconocer la interfaz de usuario de 3Ds Max.**
- **Conocer las herramientas básicas para modelar y los modificadores más importantes.**
- **Manejar luces, cámaras, texturas y los diferentes motores de render Scanline y MentalRay.**
- **Crear materiales y texturas con imágenes de referencias.**
- **Crear modelos 3Ds Max con sus texturas, hacer Rigged y animarlo a través de controles.**

UNIDAD I: INTERFAZ DE USUARIO

- **Mapa de navegación:** Uso correcto de la interfaz de usuario.
- **Herramientas de transformación:** Aprendizaje de las mismas.
- **Manejo de visores:** Conociendo su uso y configuraciones.
- **Barra de herramientas:** Conocimiento de sus funciones.
- **Menú del panel de control:** Aprendiendo su contenido y funciones básicas.
- **Línea de tiempo:** Su uso en las animaciones y configuraciones.
- **Clonar geometrías:** Su aplicación en nuestra escena.
- **Modificadores:** viendo sus manejos y configuraciones básicas.

UNIDAD II: IMPORTAR ARCHIVOS DE OTROS PROGRAMAS

- **Importación de archivos de Adobe Illustrator y extracción del logo.**
- **Editor de materiales y parámetros básicos de los materiales y aplicación de las diferentes texturas y shaders.**
- **Creación de luces con aplicación de efectos (Lens Effects y Volume Light).**
- **Creación de cámaras y manejo del Render Setup.**

UNIDAD III: MODELADO Y TEXTURIZACIÓN DE PIEZAS GEOMÉTRICAS

- **Parametrización de la escena y modelado de piezas geométricas.**
- **Modelado de geometrías adicionales.**
- **Texturización de la escena y render.**

UNIDAD IV: CREACION ESCENA EXTERIOR

- **Parametrización de la escena.** Creación de un paisaje a partir del uso de geometrías plane y sphere.
- **Aplicación de texturas a las diferentes geometrías.**
- **Iluminación, cámaras, efectos atmosféricos y render.**
- **Creación de luces primaria, secundaria y de relleno, creación de cámara, aplicación de efectos atmosféricos Glow y Volume Fog.**