



## A quien va dirigido

El curso va dirigido a Arquitectos, Ing. Civiles, Diseñadores de interiores, Diseñadores ambientales, Escenógrafos y estudiantes de las respectivas carreras.

## Objetivo General

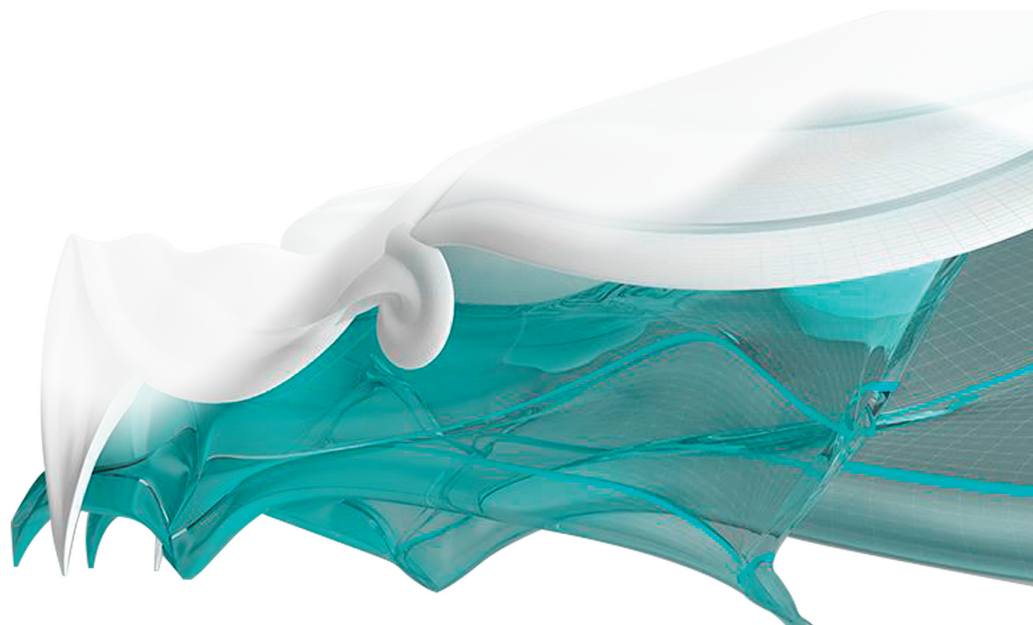
Lograr imágenes realistas impactantes que permitan la clara visualización de volúmenes y espacios de proyectos arquitectónicos.

## Objetivos Específicos

- Importar proyectos 3D elaborados en AutoCAD o en SketchUp.
- Aplicar texturas y materiales.
- Iluminar correctamente espacios exteriores e interiores.
- Utilizar el motor de render para lograr imágenes foto realistas

## Requisito Previo

Manejo de programas de diseño 3D, (AutoCAD 3D, SketchUp, 3ds Max, Inventor, Revit, Fusion 360, entre otros)



# Contenido Programático

## UNIDAD I: INTRODUCCIÓN GENERAL Y MANEJO ESENCIAL

**Tema 1:** Interfaz general del programa y creación de objetos básicos.

**Tema 2:** Navegación y visores. Traveling, Panoramic, Orbit, Zoom Extend.

**Tema 3:** Selección de objetos. Por toque, por envolvente, y por nombre.

**Tema 4:** Transformación de objetos. Posición, rotación y escala.

**Tema 5:** Modificación de objetos. Taper, Bend, Flex.

**Tema 6:** Clonar: copia e instancia.

## UNIDAD II: PREPARACIÓN DE LA ESCENA

**Tema 1:** Ajuste de unidades e importación. Importación de modelos 3D desde AutoCAD. Importación de modelos 3D desde SketchUp.

**Tema 2:** Selección por layers.

**Tema 3:** Asignar el motor de render – ART Renderer.

## UNIDAD III: MATERIALES Y MAPPING

**Tema 1:** Proyección de texturas UVW Map por Real WorldScale (unidad: metros).

**Tema 2:** Editor de materiales compacto. Asignación de materiales básicos. PhysicalMaterials.

**Tema 3:** Editor de materiales por nodos (Slate Editor). Manejo de Bitmaps. Búsqueda de Bitmaps en la web.

**Tema 4:** Materiales avanzados. Reflejo Difuso: Acabado mate. Concreto, piedra, friso de paredes. Reflejo Especular: Acabado pulido. Pisos de mármol, acero cromado, cerámica. Reflejo Glossy: Acabado lustroso o satinado. Pisos de madera, aluminio anodizado. Transparencia y refracción. ShaderBump (Mapeado de rugosidad).

**Tema 5:** Asignación de material por caras. Material Multi Sub-objeto.

**Tema 6:** Proyección UVW por mosaico.

## UNIDAD IV: ILUMINACIÓN

**Tema 1:** Creación de luz del sol. SunPositioner.

**Tema 2:** Luces artificiales (nivel básico). Spot Light y material emisor. Distribución de la luz. Intensidad de la luz.

## UNIDAD V: CÁMARAS

**Tema 1:** Creación de cámaras. Encuadre preciso y área de seguridad. Distancia focal y profundidad visual.

## UNIDAD VI: AMBIENTACIÓN

**Tema 1:** Fusionar archivos .max (merge). Importación de modelos 3D (vegetación, muebles, vehículos).

**Tema 2:** Textura proyección esférica para fondo de cielo.

## UNIDAD VII: RENDER

**Tema 1:** Renderización, formato y resolución. RenderQuality y Filter. Salvado de imagen.

**Tema 2:** Buffer de render. Vista completa y región.