

# **3DS MAX**

# **ARCHVIZ**

En este curso, los asistentes, aprenderán el uso de la herramienta 3ds MAX desde lo más básico en modelado, texturado e iluminación, hasta un nivel en el que puedan crear bellas imágenes fotorrealistas de sus proyectos.

Es un curso de carácter práctico, en el que los asistentes se enfrentaran a los mismos retos a los que se enfrentan los profesionales del sector de la visualización arquitectónica, más conocida como ArchViz.

## **1. Conceptos visuales en Arquitectura, Fotografía e Infografía**

Claves de la Visualización Arquitectónica Fotorealista  
Conceptos Básicos de Composición  
Cámara Física. Primeros Conceptos de Fotografía

## **2. Modelado con 3DS Max**

Presentación de Autodesk 3DS Max.  
Paneles y partes diferenciadoras en la interfaz.  
Creación de Objetos paramétricos 3D.  
Creación de Objetos paramétricos 2D.  
Uso de Herramientas de Transformación y Modificadores  
Utilización de Formas y Líneas en la generación de objetos tridimensionales.  
Herramientas de precisión para el Modelado, Snaps y ayudantes.  
Importación y trabajo con planos 2D.  
Procesos básicos de modelado en 3D.  
Modelado avanzado poligonal.  
Modelado avanzado orgánico.  
Modificadores avanzados para perfeccionar nuestro modelo

## **3. Modelado Avanzado con 3DS Max**

Modelado Avanzado con 3DS Max

## **4. Iluminación y Cámaras con V-Ray**

Tipos de luces V-Ray.  
Parámetros y flujo de trabajo.  
Intensidad y temperatura.  
Cámara física de 3DS Max y V-Ray.  
Control de exposición.  
Conceptos sobre fotografía a tener en cuenta.  
Elegir un buen encuadre.  
Efectos de lente.  
Trabajo con Escenas Sencillas

## **5. Introducción al Interiorismo. Proyecto de Interior**

Partes de un Proyecto de Interiorismo/Arquitectura  
Interiorismo Actual  
Teoría de Color  
Fundamentos de la Fotografía Arquitectónica  
Distribución de Espacios  
Acabados y Revestimientos

## **6. Creación de Materiales PBR con V-Ray**

Teoría del Comportamiento de la Luz  
Editor de Materiales  
Materiales PBR. Dieléctricos  
Materiales PBR. Metales o Conductores  
Materiales Avanzados PBR  
Trabajo con Escenas Sencillas  
Interfaz y herramientas para la creación de Texturas y Mapas  
Modificar texturas no Tileables  
Creación de Mapas Glossines y Bump  
Capas, Capas de Ajuste y Máscaras  
Formatos de Imagen más Habituales

## **7. El Proyecto de Interiores**

Recreación, desde cero, de un Proyecto de Interior

## **8. Modelado de Entornos Naturales con Forest Pack Pro**

Interfaz y herramientas Forest Pack.  
Dispersión de Vegetación.  
Ajustes de Densidad.  
Generar Aleatoriedad.  
Trabajo con Máscaras.  
Trabajo en Superficies Irregulares.  
Altitud y Desniveles.  
Trabajo con Escenas 3DS Max Complejas

## **9. El proyecto de Exteriores**

Recreación, desde cero, de un Proyecto de Exterior

## **10. Render Setup Vray. Configuración para Imagen Fija.**

Configuración de formato de imagen.  
Métodos de cálculo de la luz.  
Optimización.  
Configuración de calidad de imagen para pruebas.  
Configuración de calidad de imagen alta resolución.  
Render elements.  
Configurar del Motor de Renderizado

## **11. Postproducción de imagen fija en Photoshop**

Trabajo mediante capas.  
Trabajo mediante capas de ajustes.  
Modos de fusión.  
Herramientas más comunes.  
Máscaras.  
Corrección de color.  
Exportación de imagen final.