



## Temario y estructura del curso

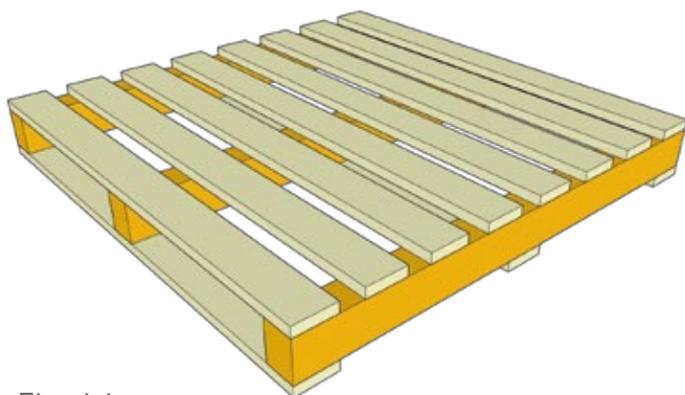
### Dirigido a:

Arquitectos, diseñadores de interiores, escenógrafos y público en Gral. interesado en representar sus proyectos en renders fotorrealistas 3D.

### 1.- INTRODUCCIÓN / HERRAMIENTAS BÁSICAS DE MODELADO parte 01

Aprenderás a manipular herramientas para la generación de superficies y volúmenes con el objetivo de conceptualizar/modificar elementos en tercera dimensión.

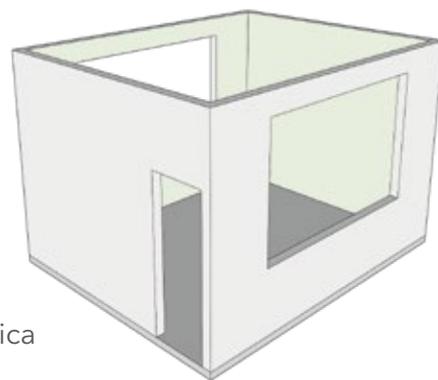
- Aprenderás a navegar el espacio 3d con tu mouse
- Selección: cuadros selección y clics.
- Dibujo: Línea, rectángulo, círculo y polígono.
- Extrusión: Push / Empujar y Jalar
- Modificación: mover, offset, escalar, rotar, copiar y copiar en serie.
- Grupos y componentes.
- Medir y acotar



Ejercicio.  
Tarima o Pallet

### 2. ¿Cómo modelar una habitación?

- Modelado de muros
- Perforación para ventanas y puertas
- Importación de mobiliario desde diferentes librerías online
- Aplicación de colores y materiales ilustrativos
- Geolocalización y asoleamiento



Ejercicio.  
Habitación básica

### 3. Modelado Arquitectónico

Importarás un plano DWG para generar un modelo arquitectónico. Podrás hacer un despiece de los distintos elementos: piso, techo y muros para comunicar conceptos arquitectónicos.

- Importar DWG a SKP  
Preparación del archivo desde Autocad para optimizar el proceso de modelado 3D

- Organización del modelo en capas: crear,

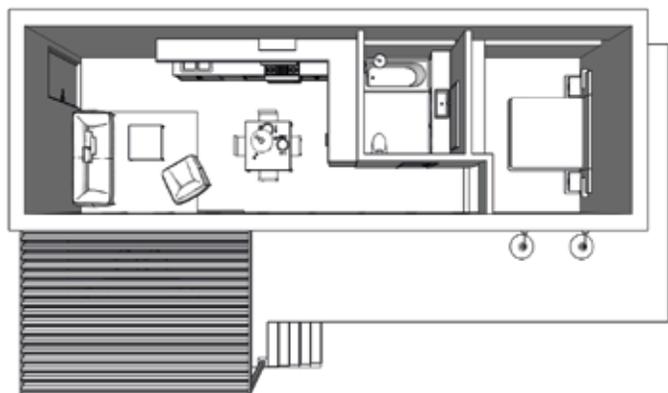




## Temario y estructura del curso

eliminar y purgar.

- Modelado de pisos, muros, ventanas, puertas y cubiertas
- Colocación de mobiliario, accesorios y decoración
- Herramientas de cámara
  - Ángulo de visión
  - Corrección de perspectiva
  - Composición fotográfica
  - Regla de tercios
- Estilos gráficos
- Secciones o cortes arquitectónicos
- Exportación de imágenes para presentación de proyecto
- Exportación a DWG de cortes, fachadas, plantas y perspectivas.
- Escenas: crear, actualizar y eliminar.  
Preparación de escenas para renderizar



### 4. TEORÍA DE RENDER

¿En qué debo fijarme al momento de adquirir un equipo para renderizar?

-Elementos que determinan la velocidad de renderizado

- Configuración de salida de render
- Tamaño
- Proporción
- Resolución

-Optimización del proceso de renderizado según tu equipo de cómputo y tu proyecto

- Configuración de render por región
- Filtro de ruido

### 5. MATERIALES V-RAY

Configuración de texturas

- Escalar
- Alinear a geometría
- Sitios web para descargar texturas

Materiales PBR o fotorrealistas

- Color
- Reflexión
- Refracción
- Rugosidad
- Relieve

Creación de

- Vidrio
- Madera
- Metales
- Tela
- Tabique
- Concreto





## Temario y estructura del curso

- Plástico
- Cerámica
- Guardar materiales
- Librería de materiales de Chaos Cosmos.

### 6. ILUMINACIÓN

Procesos de iluminación natural/artificial.  
Configuración para iluminar tus escenas en diferentes horas del día.  
Parámetros de sol, HDRI, IES y luces artificiales.  
Configuración de luces de relleno, puntuales y tiras de led



Ejercicio.  
Materiales

RESULTADO  
FINAL

