



TEMARIO

1.- INTRODUCCIÓN / HERRAMIENTAS BÁSICAS DE MODELADO

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

- Orbitar, paneo, zoom.
- Selección: cuadros selección y clics.
- Dibujo: Línea, rectángulo, círculo y polígono.
- Extrusión: Push
- Modificación: mover, escalar, rotar, copiar y copiar en serie.
- Grupos y componentes.
- Medir y acotar
- Posicionar cámara, caminar y mirar.

2. MODELADO ARQUITECTÓNICO / HERRAMIENTAS AVANZADAS DE MODELADO

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.

- Follow me: revolución geométrica.
- Solid tools: intersectar, unir, sustraer y dividir.
- Sandbox: crear terrenos orgánicos a partir de curvas de nivel.
- Importar DWG a SKP
- Capas: crear, eliminar y purgar.
- Escenas: crear, actualizar y eliminar.
- Animación: ajustar parámetros y exportar video.

3. MATERIALES VRAY / OPCIONES

Desarrollar una lógica de materiales y opciones de renderizado. Selección de texturas bitmap y estructura de layers en materiales de Vray.

- Asset Editor
- Materials: Crear, importar y exportar.
- Layers en vrmr: diffuse, reflection, refraction y opacity.
- Maps: bump y displacement.
- Settings: renderer, render output (resolución).
- Render / Render interactive
- Frame Buffer: render last y región render.

4. ILUMINACIÓN ARTIFICIAL / HDRI / EXPORT DWG

Procesos de iluminación natural/artificial. Ajustes de environment para render de día/noche. Exportar cortes y modelo 3D a DWG.

- Componentes face me: personas y/o vegetación.
- Lights: omilight, rectangular, spotlight e -IES Lights.
- Environment: GI Skylight / Sunlight / Background
- Exportar a DWG: cortes, fachadas, plantas y modelos 3D.

