



## **PROGRAMA CURSO 3D MAX + VRAY BÁSICO**

### **Cuatrimestre**

El programa ha sido elaborado y diseñado por el profesor:

**Javier Guerra**

### **Objetivo del Curso**

Capacitar al arquitecto para construir proyectos virtuales que permitan que sus propuestas arquitectónicas puedan ser apreciadas con todas sus cualidades y atributos tanto en forma de un foto fija como por medio de un recorrido virtual.

### **>Índice de contenidos:**

#### **Semana 1**

- Instalación del programa
- Comprensión de entorno de trabajo de 3D studio Max.
- Flujo de trabajo.

#### **Semana 2**

- Elementos paramétricos, Instancias, referencias y copias. Precisión y Medidas.
- Operaciones geométricas BOOLEANAS
- Trabajo con subobjetos

#### **Semana 3**

- Técnicas de Modelado en 3D Studio Max. TERRAIN
- Importar dwg a 3dsmax.
- Teoría básica: Materiales Standard de diseño 3D. Opacidad, difuso, relieve y especular.
- Modificador de mapeado UVWmap

#### **Semana 4**

- Técnicas de Modelado en 3D Studio Max: Mallas editables
- Aplicación de modificadores

#### **Semana 5**

- Tipos de Luces y Sombras
- Tipos de Cámaras
- Definición de materiales y acabados.

#### **Semana 6**

- Renderización básica, tamaño. Formatos de ficheros y guardado
- Corrección de Perspectiva
- Fotografía Arquitectónica
- Canal Alfa, trabajo en Photoshop

Tlf./Fax: **91.336.65.05**

Mail: [\*\*daetsam@daetsam.es\*\*](mailto:daetsam@daetsam.es)

Internet:

[\*\*http://www.daetsam.es\*\*](http://www.daetsam.es)

AVD. JUAN DE HERRERA, 4, 28040 MADRID



### **Semana 7**

- Teoría sobre animación en infoarquitectura 3d
- Animación de cámaras y recorridos

### **Semana 8**

- Instalación del plug-in Vray
- Comprensión de entorno de trabajo de Vray, GI.
- Flujo de trabajo.

### **Semana 9**

- Materiales Vray
- Objetos especiales para Arquitectura en 3D Studio Max.
- Mapas de Opacidad

### **Semana 10**

- Teoría básica: Iluminación Global, HDRI
- Estudio de la iluminación básica para escenas exteriores
- Estudio de la iluminación básica para escenas interiores