SDQ TRAINING CENTER

3 MAX

Espacios arquitectónicos
3D Studio Max (arquitectura)

Realizar ambientes interiores y exteriores, mediante herramientas de edición y render.

Además de comprender los conceptos de Modelado Básico, Iluminación, Texturizado y Render.

¿Qué voy a aprender?

- Interface Gráfica
- Herramientas Básicas
- Edición de Geometría
- Modificación de Geometrías
- Creación Figuras 2D
- Modificación de Geometrías 2D
- Importación de Archivos
- Texturizado
- Renderizado
- Iluminación

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, geométricas y artísticas. Interesadas en hacer representaciones realistas de espacios arquitectónicos. estudiantes de arquitectura e ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores de interiores y afines.

SDQ TRAINING CENTER

“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

- Educación orientada a objetivos
- Grupos pequeños
- Clases en video-tutoriales
- Profesores expertos
- Cursos actualizados
- Diplomas avalados
- Trato personalizado
- Buen ambiente de Aprendizaje

Espacios arquitectónicos

3D Studio Max (arquitectura)

CONTENIDO DE LA CLASE

Fundamentos 3D
Interfaz Gráfica y opciones básicas

Conocer el entorno de trabajo de 3Ds Max y las opciones que se requieren para navegar y abordar cualquier proyecto.

Modelado Básico
Primitivas Estándar y sus usos

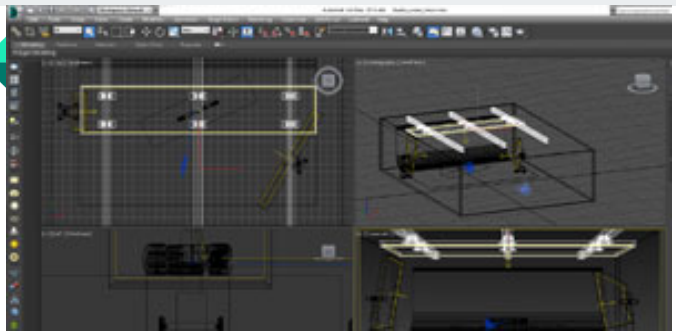
Aprender el funcionamiento de las formas primitivas, sus parámetros y ejemplos de su utilización en la creación de elementos arquitectónicos.

Modelado Arquitectónico
Modelado avanzado arquitectónico

Entender el funcionamiento de los polígonos con el objetivo de modelar cualquier elemento o espacio arquitectónico, por medio de opciones avanzadas de modelado.

Importación de proyectos
Importación desde Autocad, Revit, entre otros.

Entender las opciones relacionadas a la importación de proyectos y elementos creados en otros programas (Revit, Autocad, Sketch Up, entre otros).



CONTENIDO DE LA CLASE

Texturizado de espacios
Insertando Materiales en la escena

Comprender de manera llana las herramientas que nos ofrece el programa para el texturizado de los elementos arquitectónicos que modelamos o importamos a nuestros proyectos.

Iluminación y Render
Preparación de un escenario interior y exterior

Entender el funcionamiento de la luz, los tipos de iluminación, así como la forma de insertar y configurar cámaras. Además de comprender los parámetros que se deben tener en cuenta para darle realidad (Renderizado) a cualquier espacio tanto en escenas interiores y exteriores.

PROGRAMA DE CLASE

Introducción:

Introducción 3D Max
Interface Gráfica
Carpeta de Proyectos
Modificación Viewports
Navegando en programa
Configuración 3D Max
Unidades de Medidas

Viewports:

Introducción Viewports
Opciones Viewport
Herramienta Viewport
Viewcube
Steering Wheel

Selección por Nombre:

Introducción
Selección Manual
Selección por Nombre
Opciones Varias
Movimiento de objetos
Rotación de objetos
Escalado de objetos
Puntos de Pivote

Opciones Básicas I:

Opciones Básicas
Ocultar y Mostrar objetos
Congelar y descongelar objetos
Jerarquia de Objetos
Edit
Group
Layers

Standard Primitives:

Introducción
Box
Cone
Sphere
Cilinder
Tube Torus Pyramid
Teapot Plane
Extended Primitives
Modelado Objetos
Modelado Objetos II
Modelado Objetos III
Modelado Objetos IV

Opciones Básicas II:

Introducción opciones II
Opciones Viewports

Herramientas Viewports
Viewcube
steering wheel
editable poly
collapse
remove connect

Editable Poly - Vertices:

Introducción
Extrude
Chamfer
Break
Weld
Target Weld

Editable Poly - Aristas:

Introducción
Extrude
Chamfer
Bridge
Connect

Editable Poly - Border:

Introducción
Cap
Chamfer
Extrude
Bridge

Editable Poly - Polygon:

Introducción
Extrude
Outline
Bevel
Inset
Bridge
Hinge from edge
Flip

Modelado Puerta:

Introducción
Modelado puerta I
Modelado puerta II
Modelado puerta III
Modelado mobiliario I
Modelado mobiliario II
Modelado mobiliario III

Opciones Avanzadas:

Introducción Opciones Avanzadas
Attach
Dettach

Slice Plane
Quick Slice
Cut
Make Planar
View Align and Grid Align

Selección Gradual o Progresiva:

Introducción
Fall Off Pinch Bubble
Edge Distance
Paint Soft Selection

Modificadores 3D:

Introducción
Edit Poly
Bend
Twist
Taper
Mirror
Symetry
Noise
Turbo Smooth
Melt
Ripple

Creación de Mobiliario:

Introducción
Modelado Mobiliario I
Modelado Mobiliario II
Modelado Mobiliario III
Modelado Mobiliario IV

Splines:

Introducción
Tipos Splines
Line
Rectángulos
Circle
Ellipse
Arc
Donut
Ngon
Star
text
Helix

Propiedades Splines:

Introducción
Editables Splines
Tipos Vértices
Reset Tangent

Herramientas a nivel de Vértices:

Introducción
Break
Weld
Fuse
Connect
Insert
Suprimir
Fillet
Chamfer

Herramientas nivel Spline:

Introducción
Trim
Outline
Mirror
Union
Substract
Interset
Planta Slime
Extend

Modificadores Splines:

Intro
Extrude
Lathe
Bevel
Bevel Profile
Sweep

Importando desde Autocad:

Introduccion
Pasos Previos AutoCAD
Comprobando Elementos
Limpieza Splines
Modelando Muros
Cerrando Muros
Dinteles Diferentes

Importando desde Revit:

Introduccion
Pasos Previos
Pasos Previos II
Pasos Previos III
Importando 3DS Max
Importando 3DS Max II
Modificando Geometrias II
Modificando Geometrias

Importando desde Imagen:

Introduccion
Buscando Referencias

Modelando Referencias
Modelando Referencias II

Modelado Espacio:

Introduccion
Pasos Previos
Pasos Previos II
Modelando Muros
Completando Muros
Abriendo Huecos
Modelando Ventanal
Modelando Ventanal II
Terminacion Ventanal II
Creacion Riadores
Modelando Puerta I
Modelando Puerta II
Modelando Cerradura

Iluminación:

Introducción Luces
Luces Estandard
Target Spot
Luces Target Direct
Luces Omni
Luces Skylight
Mr Area Omni
Mr Area Spot

Camara:

Introduccion
Target Camara
Propiedades Target Camara

Texturizado y Render:

Introduccion
Material Browser
Material Standard
Prodiedades Browser
Mapas Procedimientos I
Mapas Procedimientos II

Materiales Básicos:

Introduccion
Creacion Piedra
Creando Madera
Creando Cristal
Creando Metales

Texturizado y Render Mental Ray:

Introducción
Asignacion del motor
Material Arch and Design

Material Arch and Design II
Iluminacion Global I
Iluminacion Global II
Iluminacion Global III
Iluminacion Global IV
Final Gather I
Final Gather II
Combinando Global Ilumination y Final Gather

Modelado Equipamiento:

Introducción Modelado Equipos
Importando Modelo a 3Ds Max
Creando Pisos
Generador de Piso (Floor Generator)
Multitexture
Insertando Camas
Convirtiendo objetos Vray a MentalRay
Creando Estante
Terminando Estante
Creando Soportes
Insertando Televisión

Modelado Alfombra:

Introducción Alfombra
Creando Alfombra
Modificador Hair and Fur
Propiedades Alfombra

Modelado General:

Introduccion Modelado General
Modelado de Silla
Creando Asiento de Silla
Terminación de Silla
Modelando Lámpara
Modelando Pantalla
Creando Bombilla Lámpara
Modelando Cuadro
Insertando Espejo y Más

Texturizado Equipamiento:

Introducción Texturizado
Insertando Materiales Paredes y Puerta
Insertando Materiales Gavetero
Insertando Materiales Cuadro y Espejo
Insertando Materiales Silla
Insertando Materiales Lámpara
Insertando Materiales Estantería

Iluminación Espacio Interior:

Introducción Iluminación Interior
Creando Daylight

Control de Exposición
Iluminación sin Iluminación Global
Iluminación con GI Photon Mapping I
Iluminación con GI Photon Mapping II
Iluminación con GI Photon Mapping III
Ambient Occlusion
Render con FG y AO
Finalizando Imagen
Retoque Final Básico

Renderizado (Arnold):

Primeros Pasos (Arnold) I
Primeros Pasos (Arnold) II
Primeros Pasos (Arnold) III
Primeros Pasos (Arnold) IV
Materiales Basicos I
Materiales Basicos II
Render Setup (Arnold) I
Render Setup (Arnold) II
Render Setup (Arnold) III

Arquitectura Exterior:

Introducción Exterior
Importando Proyecto Exterior
Verificando Medidas de Exterior
Desvinculando Exterior
Modelado Básico Exterior I
Modelado Básico Exterior II

Materiales Exterior:

Introducción Materiales Exterior
Texturas en Muros Exteriores
Texturas en Metales y Cristales
Pisos Exteriores
Terminación Materiales Exteriores

Vegetación Exterior:

Insertando Grama
Modificando Grama
Insertando Arboles
Terminando Inserción Arboles
Mobiliario Urbano

Iluminación y Render Exterior:

Introducción Render Exterior
Creación Luces Techo
Renderizado Primario Exterior
Insertando Luces IES
Renderizado Nocturno
Utilizando Populate
Animando Cámara

Iluminación y Render Exterior (Arnold):

Iluminación General
Vegetación Scattering
Inserción de Arboles (Scatter)
Terminación Ambientación

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teorico como las habilidaddes prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

25%

Tareas y prácticas

Son los puntos acumulados de las prácticas del aula y las asignaciones para la casa que el maestro ponga durante el transcurso de todo el curso.

+

25%

Examen teorico parcial

Aproximadamente a mitad del curso se evaluan los conocimintos adquiridos hasta ese momento, mediante un una plataforma de examen digital.

+

25%

Examen teorico final

El día final del curso se evaluan todos los contenido, mediante la misma plataforma de examen digital del examen parcial.

+

25%

Proyecto final

Es el proyecto práctico que el alumno debe entregar el último dia de la clase. Los requerimientos de este proyecto se encuentran al final de este documento.

=

100%

Certificado de aprobación

Con una calificación sobre los 80% el estudiante obtiene un certificado avalado internacionalmente.

Espacio Interior

Un proyecto basado en la creación de un espacio interior, el cual tendrá objetos modelados por el estudiante u otros objetos que puedan descargar de librerías. Además este proyecto contará con la iluminación, texturización y render necesarios para generar un espacio fotorealista.
Requerimientos:

Debe ser modelado por el estudiante completamente.
Debe estar correctamente iluminado.
Debe estar correctamente texturizado.
Debe ser entregado en formato JPG, PNG.

Aspectos a evaluar:

- Calidad en Modelado
- Texturizado de Objetos
- Ambientación del Interior
- Iluminación del Proyecto
- Fotorealismo
- Calidad en imagen.
- Calidad en texturas.
- Formato Imagen (JPG,PNG)

Espacio Exterior

Esta práctica estará basada en un proyecto arquitectónico exterior, ya sea modelado completamente en el software o importado de otro programa (Revit, AutoCAD, etc), el cual tendrá manejo de entorno, iluminación, texturizado y renderizado del proyecto.

Aspectos a evaluar:

- Objetos Modelados
- Importación de Elementos.
- Texturizado de Elementos
- Ambientación del Proyecto.
- Iluminación del Proyecto
- Fotorealismo.
- Calidad en imagen.
- Formato Imagen (JPG, PNG)
- Calidad en texturas.