

VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA

SKU: N / A | Categorías: [ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN](#), [EDIFICACIÓN Y OBRA CIVIL](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas 150

Cod. 02

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Visualización Arquitectónica

Objetivos

Este curso IMSV20 Visualización Arquitectónica ofrece al alumnado una Especialidad Formativa de la Familia Profesional del Imagen y Sonido. Con el curso IMSV20 Visualización Arquitectónica podrás crear imágenes que muestren un espacio arquitectónico concreto mediante herramientas informáticas.

Contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN DE OBJETOS Y ESCENARIOS

1. La visualización arquitectónica.
2. - Introducción.
3. * Objetivos y programa del curso.
4. * Referencias. Análisis de imágenes CGI (Computer Generated Image o renders) y fotografías.
5. * Flujo de trabajo. Análisis sobre los aspectos que influyen en la calidad de la imagen CGI.
6. * Requerimientos del ordenador para el correcto flujo de trabajo. Análisis de los puntos críticos.
7. * Organización de archivos y gestión de carpetas para visualización arquitectónica.
8. - El coste del render
9. * Factores materiales y personales que influyen en la producción.
10. * Consejos para la elaboración de presupuestos y fases de producción.
11. * Enlaces y documentación complementaria.
12. - Autocad.
13. * Creación de archivo base para modelar en 3ds Max.
14. * Creación de archivo base para renderizar en 3ds Max.
15. - 3ds Max.
16. * Interfaz.
17. * Vistas y modos de visualización.
18. * Barra de herramientas, paneles.



19. * Selecciones de objetos y propiedades.
20. * Transformaciones de objetos. Mover, rotar, escalar.
21. * Clonación de objetos.
22. * Trabajo con ejes y snaps.
23. * Configuración del espacio de trabajo. Shortcuts, paneles.
24. * Preferencias. Configuración de unidades.
25. * Agrupación y vinculación de objetos.
26. * Creación de matrices de objetos. Array
27. * Workflow de 3ds Max no destructivo. Modifier stack.
28. * Settings Linear Workflow. Gamma.
29. * Formatos no nativos de 3ds Max: Tipos de importación desde otros programas.
30. * Diferentes tipos de importación de archivos desde Autocad
31. * Gestión de capas.
32. Modelado.
33. - Requerimientos teóricos para modelado 3D.
34. - Creación de objetos 2D. Splines y texto
35. - Edición de objetos 2D. Edit Spline
36. - Creación de geometría 3D a través de modificadores y splines.
37. - Flujo de trabajo para modelado de fachadas a través de splines
38. - Creación de objetos 3D. Standard primitives y extended primitives.
39. - Creación y edición de objetos paramétricos.
40. - Creación de objetos compuestos. Loft, conform, shape merge
41. - Creación de terrenos.
42. - Modificadores. Uso del modifier stack
43. - Modificación de objetos 3D a través de modificadores de forma.
44. - Operaciones booleanas.
45. - Edición de objetos 3D. Edit poly
46. - Creación de geometría a través de modelado poligonal.
47. - Herramientas de modelado poligonal.
48. - Creación de elementos arquitectónicos a través de modelado poligonal: Cocinas, carpinterías, fachadas.
49. - Introducción al modelado poligonal orgánico.
50. Materiales.
51. - Creación y modificación de materiales Vray. Aplicación a objetos.
52. - Tipos de materiales y usos.
53. - Texturas, mapas y canales.
54. - Creación y modificación de materiales procedurales.
55. - Coordenadas de mapeado UVW.
56. - Creación de biblioteca de materiales.
57. - Vray displacement modifier para simulación de geometría.
58. - Creación y modificación de texturas en Photoshop.
59. - Modificación en Photoshop de textura repetitiva o con bordes desiguales para la creación de una textura sin juntas (seamless).
60. Composición.
61. - Funcionamiento de cámaras en el mundo real.



62. - Parámetros ópticos y de iluminación.
63. - Composición de la imagen. Análisis de los aspectos a tener en cuenta
64. - Creación y modificación de cámaras en 3ds Max.
65. - Efectos de cámara.
66. - Cámaras esféricas para panoramas y creación de tour virtual.
67. Iluminación.
68. - Configuración de escenas con iluminación natural.
69. - Vray sun y vray sky. Parámetros
70. - Configuración de escenas con iluminación artificial.
71. - Tipos de luces de Vray.
72. - Parámetros luces.
73. - Técnicas de iluminación para escenas interiores y para escenas exteriores.
74. - Iluminación geolocalizada para estudio solar. Sunlight.
75. - Vray Sun, Vray Sky.
76. - Configuración de iluminación HDRI (High Dynamic Range Image).

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MONTAJE Y ANIMACIONES

1. Photomatching.
2. - Técnicas y aplicaciones de photomatching (fotomontaje). Integración de 3D en fotografía.
3. - Camera Raw. Explicación. Ajustes de revelado. Corrección de lentes.
4. - Camera match and Perspective match.
5. - Postproducción, integración y recorte en Photoshop.
6. TIPS and TRICKS.
7. - Plugins y scripts para el aumento de la productividad.
8. - Plugins de Itoo software: Iniciación a Rail Clone Lite y Forest pack Lite.
9. - Objetos proxy para escenas complejas.
10. - Trabajo en equipo. Referencias externas.
11. - Propiedades de objetos y Vray properties.
12. Animación
13. - Formatos estándar y códecs de vídeo.
14. - Línea de tiempo. Keyframes. Recorridos de cámaras.
15. - Técnicas de renderización para animación. Tipos de archivos de renderizado.
16. - Granjas de render.
17. - Iniciación a la postproducción de vídeo con Adobe After Effects.
18. - Importación de archivos de render. Beauty pass y canales. Capas de ajuste.
19. - Tipos de exportación y renderizado de archivos para baja resolución y alta resolución.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RENDERIZACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

1. Renderización.
2. - Propiedades de render
3. - Parámetros generales de renderización de Vray. Optimización de los diferentes parámetros para renders de baja resolución y renders de alta resolución.



4. - Global illumination.
5. - Ambient occlusion.
6. - Tipos de archivo de renderizado. Formatos de imágenes para impresión y para web.
7. - Problemas más comunes a tener en cuenta en el renderizado.
8. - Render elements. Preparación para la postproducción
9. - Renderización para panoramas.
10. Postproducción.
11. - Gestión de capas. Estilos de capas. Modos de fusión de capas.
12. - Selecciones y transformaciones.
13. - Herramientas más utilizadas.
14. - Utilización de Render Elements en Photoshop.
15. - Máscaras y capas de ajuste.
16. - Corrección de color.
17. - Integración de elementos 2D. Personas, vegetación, entorno. Ajustes de estos elementos.
18. - Desenfoque de imagen. Z-depth y lens blur.
19. - Efectos finales. Ajustes de luminosidad y color. Efectos atmosféricos. Final look.

Tal vez te interese este curso: [Curso Autodesk Revit 2021](#)

Síguenos en: [Instagram](#)

