

TALLER DE VISUALIZACION DE ARQUITECTURA

info@mtresstudio.com

3 AUTODESK®
3DS MAX®

v-ray

Ps Adobe Photoshop CC

mtres studio
arquitectura | diseño



THE WAY WE WORK

OBJETIVOS.

MODELADO, RENDERIZADO V-RAY Y POSPRODUCCIÓN

Una imagen vale más que mil palabras y con nuestro taller de Visualización de Arquitectura conseguirás transmitir tus ideas a primer golpe de vista. Empezando por el modelado 3d en el software más potente en este campo, 3DS Max, queremos que le des forma a tus ideas y proyectos para después poder renderizarlos en V-Ray, añadiéndoles materiales y luces, y así producir imágenes arquitectónicas que destaquen por su espacialidad. El taller finaliza con una parte de posproducción con Photoshop, donde se enseñará a tratar las imágenes de una forma rápida y eficaz para obtener un acabado extraordinario.



Aprende a modelar y renderizar todas tus ideas.

EL TALLER



INFORMACIÓN PREVIA

Profesor: Javier Ramírez Ordóñez

Horas lectivas: 30 h

Horario: Impartido en 6 clases de 5 horas.

Lugar: Av.Osa Mayor, 54, 2ºC. Madrid.

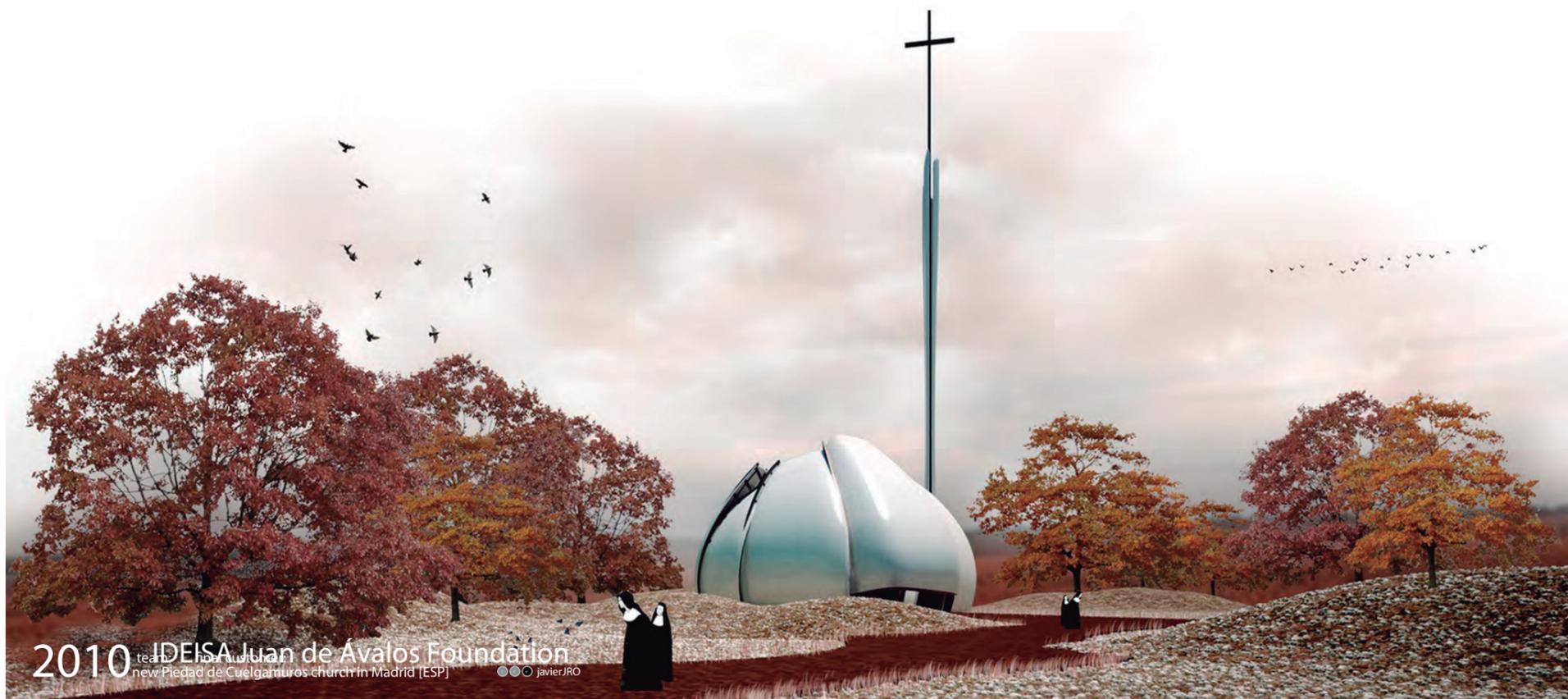
Idioma: Español

Sistema Operativo: Windows

Conocimiento previo del Programa: Nulo

PROGRAMA

ÍNDICE CONTENIDO



CLASE//01

Presentación
Workflow
Controlar 3Ds Max

CLASE//02

Renderizado básico
Modelado básico

CLASE//03

Luz en el mundo real
Luz en 3Ds Max
Iluminación
Comunicación

CLASE//04

Materiales. Conceptos
Materiales. Básico
Materiales. Avanzado

CLASE//05

Composición de escena
Tips técnicos

CLASE//06

Postpro. Proceso completo
Visualización pro

C//01

DÍA 1

PRESENTACIÓN

Presentación personal
Presentación del curso
Planificación: objetivos, estructura, programa, formato, dinámica
Software
Hardware
Visión general
Estrategia de aprendizaje
Claves esenciales para afrontar la visualización de arquitectura.

WORKFLOW

Fases del proyecto de visualización.
Flujo de herramientas.
Planificación y feedback con el cliente.
Gestión de proyectos individual.
Coordinación de tareas colaborativas en pequeños equipos de trabajo.
Granja de render.

CONTROLAR 3DS MAX

Software 3Ds Max. Visión general y uso.
Control del espacio de trabajo: barras de herramientas, menús, paneles, navegación.
Operaciones básicas y transformaciones.
Atajos de teclado básicos.
Modos de visualización.
Configuración profesional: visualización, unidades, viewport, personalización de comandos, activación de scripts, autoback.
Paneles de manipulación de objetos.
Panel de creación.
Panel modificadores.
Propiedades de objeto.
Punto de pivote.
Menú de capas.

RENDERIZADO BÁSICO

MODELADO BÁSICO

Vray settings.
Vray frame buffer.
Dimensiones.
Proporciones.
Resolución.
Calidad.
Formato

Modelado desde geometry.
Modelado desde shape.
Multiplicación: copia, clon, referencia, matriz.
Panel de modificadores.
Configuración del panel de modificadores.
Modificadores de uso frecuente.
Objeto edit poly.
Directrices básicas de box modeling.
Apertura y conexión de huecos.
Sistemas de coordenadas de referencia.
Restricciones de eje.
Uso de ayudantes.
Objetos de geometría compleja.
Introducción al modelado complejo: volumetría orgánica, arquitectura textil, mobiliario, piezas escultóricas.
Estrategias de suavizado de geometría.
Uso de ID.



C//02

DÍA 2

C//04

DÍA 4

MATERIALES CONCEPTOS

PBR.
Uso de mapas. Mapas de proceso. Tiling
Color difuso. Albedos.
Glossy.
Índice IOR.
Reflexión.
Refracción.
Relieve.
Opacidad.
Mapeado

MATERIALES BÁSICO

Configuración de mapeado de objetos.
Aplicación de materiales.
Aplicación de mapas.
Creación de materiales de uso frecuente en visualización de arquitectura.
Materiales metálicos. Acero. Aluminio. Cromo. Oro. Plata bronce.
Chapa perforada. Chapa repujada.
Materiales no metálicos. Cerámica. Arcilla. Ladrillo. Vidrio. Espejo.
Madera. Piedra natural. Mármol. Hormigón. Pintura. Cemento.
Plástico. Goma. Textil.
Acabados. Rugoso. Pulido. Lacado. Brillo. Mate.

MATERIALES AVANZADO

Materiales de test.
Materiales especiales.
Mapas especiales.
Materiales compuestos.
Máscaras.
Mapas auxiliares.
Efectos especiales.



Ejemplo de creación de una escena 3D: área de embarque de un aeropuerto.

Preparación
Modelado (parcial).
Integración de modelos 3D.
Cámaras. Vista subjetiva (eye view).
Iluminación . Luz natural . Luz artificial.
Render.
Ajustes básicos de tone mapping en 3ds max.
Preparación de postpro.

Optimización de rendimiento de CPU.
Integración y limpieza de modelos ajenos.
Escena de tests
Herramientas de productividad en -ds max: rename, layer manager, xref scene, proxys, container, asset tracking, archive, scripts, aleatoriedad...
Problemas frecuentes.

C//05

DÍA 5

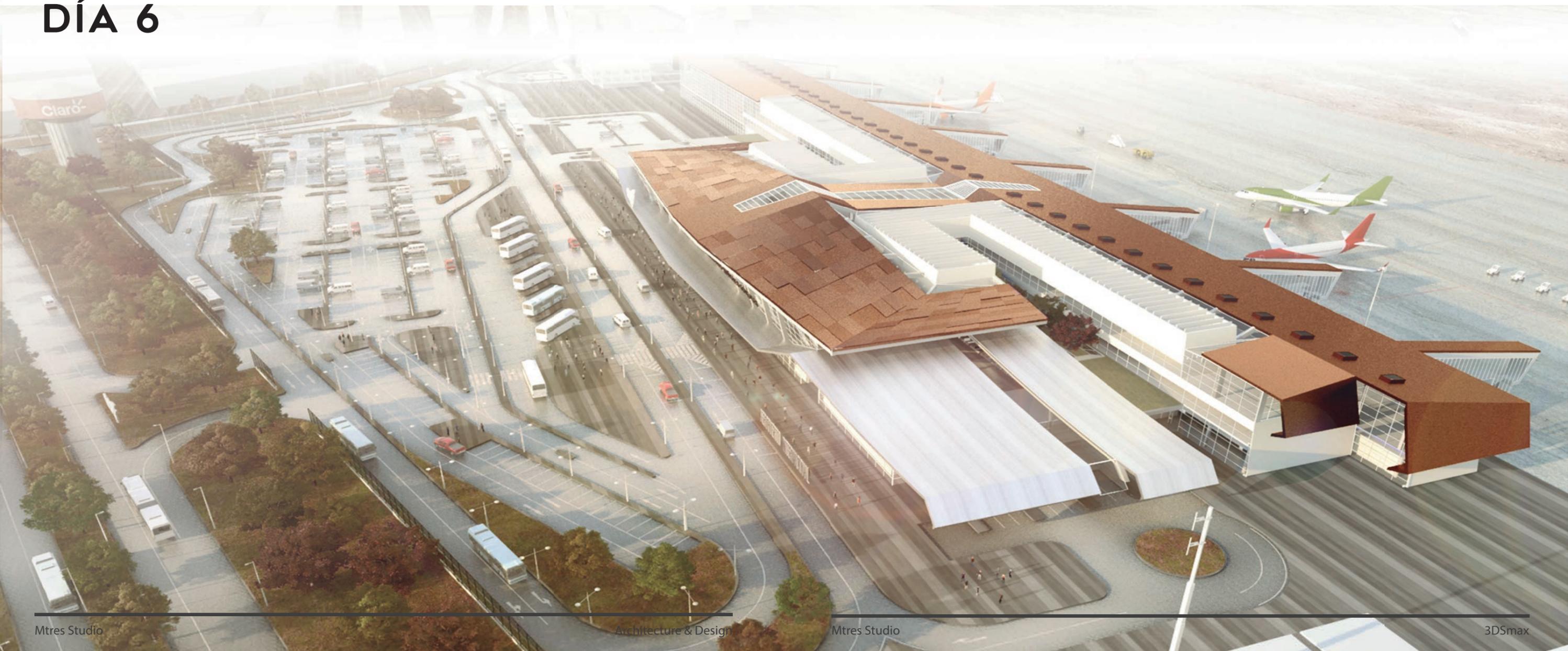


Gestión de archivos fuente.
 Máscaras.
 Estructura y composición de archivo de postprocesado.
 Integración de background.
 Ajustes parciales.
 Integración de objetos.
 Efectos especiales. Glare. Flare. Fog.
 Ajustes generales.
 Efectos finales.
 Lenguaje gráfico alternativo.
 Otras técnicas expresivas experimentales muy recurrentes en arquitectura.

Análisis de imágenes profesionales.
 Estrategias y detalles clave para la mejora de imágenes.
 Recursos. Colecciones y webs especializadas.
 Referentes de eventos, puntos de encuentro, equipos, artistas...
 Mercado actual y tendencias de la visualización de arquitectura.
 Consejos para aprender más y mejor.

C//06

DÍA 6



 mtres studio
arquitectura | diseño
Av. Osa Mayor 54, 2c
Aravaca, Madrid
+34 91.307.11.03
+34 659.69.41.60
info@mtresstudio.com
www.mtresstudio.com