

Master infoarquitectura.

Cursos AutoCad + Revit 2011, 3D Studio Max 2012 y Post-Producción Render

18 Clases de 4 horas.

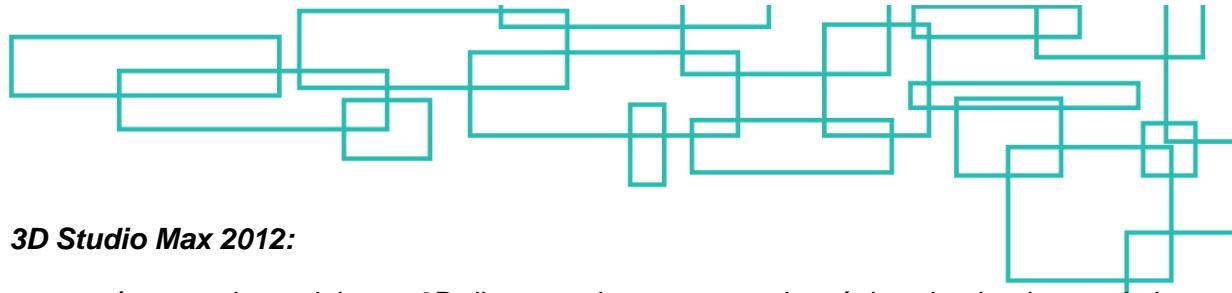
Objetivo: El alumno será capaz de crear entornos 3D con un alto contenido informático, con el cual podrá generar diversas herramientas de interpretación como los son render, animación, láminas y planos, al igual podrá manipular, modificar y corregir de manera individual cada herramienta de interpretación.

Objetivo AutoCad + Revit 2011:

El alumno será capaz de proyectar y obtener un modelo en 3D haciendo uso de la información contenida en un archivo de autocad y así mantener las mismas especificaciones del proyecto dibujado, también conocerá los métodos para ambientar y representar una escena arquitectónica.

Programa:

- Introducción al sistema BIM
- Interfaz básica
- Definiciones: Familias, Niveles, Elementos, Modelos, Componentes.
- Teoría de objetos
- Pisos / Suelos
- Techos
- Muros
- Cubiertas
- Escaleras
- Barandales /herrería
- Ventanas
- Vistas
- Bibliotecas
- Cotas
- Terreno
- Render



Objetivo 3D Studio Max 2012:

El alumno será capaz de modelar en 3D diversos elementos arquitectónicos haciendo uso de la información contenida en un archivo de autocad y así mantener las mismas especificaciones del proyecto dibujado, también conocerá los métodos para ambientar y representar una escena arquitectónica fotorealista, recorridos virtuales e interactivos.

Programa:

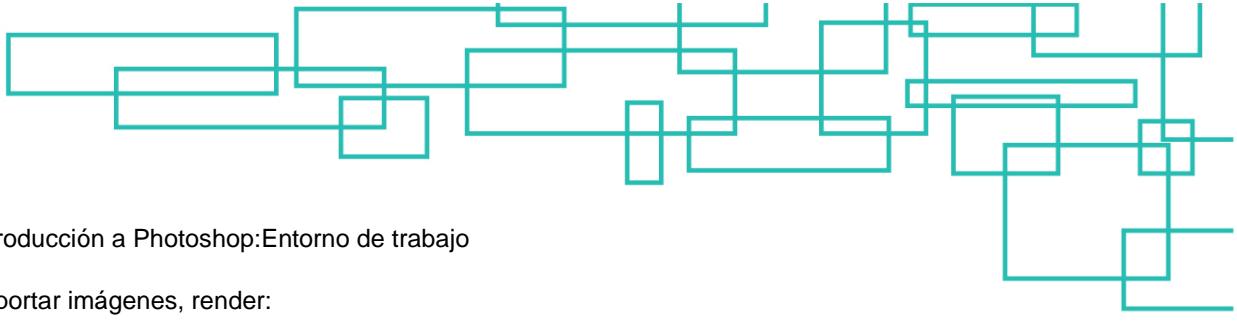
- Introducción al programa y la interfase.
- Creación de objetos paramétricos AEC.
- Creación y edición de formas 2D.
- Interacción con Autocad y flujo de trabajo.
- Creación de objetos compuestos.
- Creación de materiales y su aplicación a objetos.
- Creación de luces y cámaras.
- El render y su configuración.
- V-ray 2.0 para 3D Studio Max
- Optimización y aplicaciones de V-ray 2.0
- Animación básica.
- Animación para infoarquitectura.
- Vray Proxis, Vray Displacement.
- RPC
- Post - Producción en PhotoShop CS6

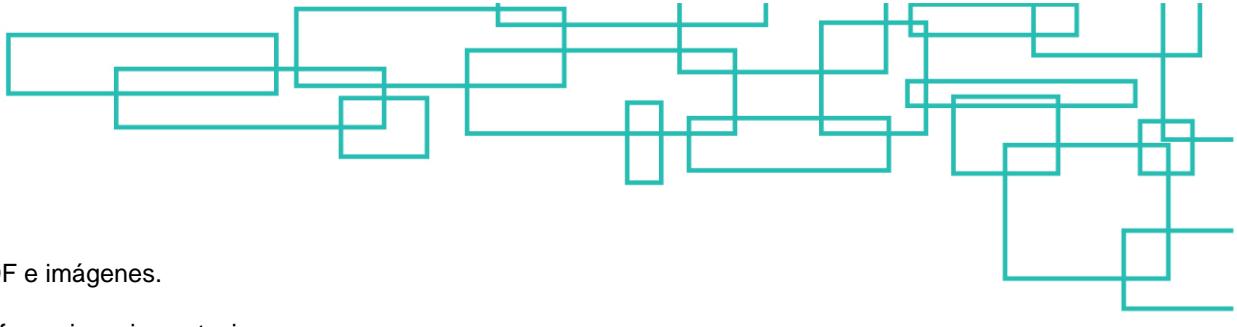
Objetivo Photoshop CS6 y Ilustrator CS6:

El alumno será capaz de manipular los render en el trabajo de postproducción haciendo uso de los programas de Photoshop CS6 e Ilustrator CS6, con el fin de retocar, corregir colores y texturas, ambientar, agregar efectos de iluminación, etc para después ser montados en láminas digitales, agregando información arquitectónica como: croquis, plantas, especificaciones, etc con el fin de generar archivos listos para imprimir.

Programa:

- Render-out 3D Max:
- Capas alternas al render.

- 
- Introducción a Photoshop: Entorno de trabajo
 - Importar imágenes, render:
 - Edición, tamaño y resolución.
 - Capas.
 - PDF e imágenes.
 - Ajuste de imágenes.
 - Niveles.
 - Brillo, contraste.
 - Tono saturación.
 - Edición de imágenes:
 - Encuadres.
 - Remover elementos no deseados.
 - Textura.
 - Trabajar con herramientas de edición.
 - Rotar, Mover, Escalar, distorsionar.
 - Alterar el contenido.
 - Composición y ambientación:
 - Montaje.
 - Personas.
 - Autos.
 - Vegetación.
 - Objetos.
 - Cielo.
 - Introducción a Illustrator: Entorno de trabajo
 - Importar planos Dwg.
 - Tamaño área de trabajo.
 - Capas.

- 
- PDF e imágenes.
 - Referencias e incrustaciones.
 - Herramientas de creación.
 - Herramientas de edición.
 - Texto.
 - Alineación, transformación.
 - Retocar planos:
 - Retoque en plantas fachadas cortes e isométricos.
 - Ambientación vectorial.
 - Efectos vectoriales.
 - Creación y composición de láminas:
 - Principios de diseño.
 - Área de trabajo.
 - Estructura.
 - Incrustar imágenes.
 - Tratamiento de vectores.
 - Creaciones ilustración arquitectónica:
 - Folleto.
 - Libro.
 - Tesis.
 - Poster.
 - Espectacular.
 - Vectorizar bocetos:
 - Importar bocetos.
 - Vectorizado.
 - Tratamiento.
 - Color y efectos.