



ARCHVIZ CON 3DS MAX Y V-RAY

UN CURSO DE ZDEPTH STUDIO



BIENVENIDOS AL CURSO: ARCHVIZ CON 3DS MAX Y V-RAY!

ESTAMOS EMOCIONADOS DE TENERLES AQUI Y DE EMBARCARNOS JUNTOS EN ESTE VIAJE HACIA LA CREACION DE VISUALIZACIONES ARQUITECTONICAS IMPRESIONANTES.



BIENVENIDA Y PRESENTACION DEL CURSO.

● **Objetivos del Curso**

Al finalizar este curso, los estudiantes habrán adquirido una comprensión sólida de las herramientas y técnicas necesarias para crear visualizaciones arquitectónicas de alta calidad. Aprenderán a modelar en 3ds Max, aplicar materiales y texturas, iluminar escenas con V-Ray, y renderizar imágenes fotorrealistas que capturen la esencia de sus proyectos.

Además, exploraremos la presentación efectiva de sus trabajos para destacar en el competitivo mundo del archviz.

● **Metodología**

El curso se estructura en clases teóricas y prácticas. Comenzaremos con conceptos fundamentales y progresaremos hacia técnicas avanzadas. Las sesiones teóricas proporcionarán el contexto necesario, mientras que las prácticas permitirán a los estudiantes aplicar lo aprendido en proyectos reales.

A lo largo del curso, contaremos con ejercicios interactivos y proyectos que fomentarán la creatividad y el aprendizaje en grupo.

Estamos aquí para guiarlos y apoyarles en cada paso del camino.
¡Empecemos a crear visualizaciones que impresionen y cuenten historias!



SEMANA 1.

FUNDAMENTOS DE 3DS MAX Y MODELADO BASICO

En esta semana los estudiantes conocerán la historia de la visualización, sus fundamentos e interfaz del programa de modelado. Se adentrarán en el modelado poligonal y en los modificadores de 3DS Max.

DIA 1

INTRODUCCION A LA VISUALIZACION Y A 3DS MAX

- **Visión general del curso y contenidos.**
- **Breve Historia de la visualización**
- **Interfaz y espacio de trabajo.**
- **Navegación y atajos de teclado**
- **Ventana de Creación:** Standard Primitives y sus parámetros de edición
- **Modos de visualización:** Wireframe, Default Shading: Atajos F2, F3, F4.
- **Selección y edición:**
 - Q – Selección
 - W - Mover
 - E – Rotar
 - R – Escalar
- **Ejercicio:** Creación de Geometrías primitivas con los parámetros dictados en clase.

DIA 2

EDIT POLY Y MODELADO POLIGONAL

- **Presentación del modelado poligonal.**
- **Introducción a la Ventana de modificadores.**
- **Edit Poly:** Convert to Edit Poly / Modify + Edit Poly

- **Subselection:**
 - 1 – Vertex (Vertice)
 - 2 – Edge (Arista)
 - 3 – Border (Borde)
 - 4 – Face (Cara)
 - 5 – Element (Elemento)
- **Parámetros de edición de Edit Poly**
- **Ventana de alinear selección** (Alt + A)
- **Alinear pivote** (Insert)
- **Configuración de unidades** (Units Setup).
- **Modelado 01:** Importación de planos y escalado

DIA 3

MODELADO DE PROYECTO ARQUITECTONICO 01

- **Levantamiento de estructuras basicas** (muros, pisos, techos).
- **Diferencias entre:** Copy, Instance y Reference.
- **Snap** (S) 3D, 2D y ángulo
- **Sistema de coordenadas** (View, Local, World)
- **Ventana de Coordenadas** (F12)
- **Scene Explorer** (Capas)
- **Instalación de Plugins.**

DIA 4

MODELADO DE PROYECTO ARQUITECTONICO 02

- **Modelado de Carpintería**
- **Modificadores:** Shell, Chamfer y Mirror

DIA 5

MODELADO DE PROYECTO ARQUITECTONICO 03

- **Importación de modelos 3D**
- **Modificadores:** FFD 2x2x2, Lathe y Symmetry

SEMANA 2

ILUMINACION Y CAMARAS CON V-RAY

En esta semana, los estudiantes se centrarán en crear una iluminación realista y aprenderán a usar cámaras físicas para capturar la escena de manera precisa. Esto sentará las bases para el renderizado final con materiales y efectos.

DIA 6

Introducción a la Iluminación en 3ds Max y V-Ray

- **Tipos de luces en 3ds Max:** Omni, Spot, y luces direccionales.
- **Luces V-Ray:** Introducción a las luces V-Ray, incluyendo V-Ray Light y V-Ray IES Light.
- **Ejercicio práctico:** Colocar luces en una escena básica.



DIA 7

Iluminación Global y Luces Ambientales

- **V-Ray Sun y V-Ray Sky:**
 - Cómo crear una iluminación realista simulando la luz solar.
 - Configuración de las luces del sol y cómo interactúan con el cielo.
- **Iluminación global (GI):**
 - Activación y ajuste de la iluminación global en V-Ray.
 - Control de rebotes de luz y sombras para obtener mayor realismo.
- **Ejercicio:** Aplicar una iluminación diurna simple en una escena exterior o interior.

DIA 8

Cámaras Físicas en V-Ray

- **Creación y configuración de cámaras físicas en V-Ray:**
 - Parámetros básicos de cámaras: exposición, ISO, apertura, focal length.
 - Cómo posicionar la cámara para lograr encuadres realistas y atractivos.
- **Previsualización de la escena a través de la cámara.**
- **Ejercicio:** Configurar una cámara física en una escena iluminada.

DIA 9

Iluminación Nocturna y Luces Artificiales.

- **Luces artificiales:**
 - Uso de V-Ray Dome Light, V-Ray Rectangular Light y V-Ray Sphere Light para escenas de interiores y nocturnas.
 - Configuración y ajuste de la intensidad, el color y las sombras.
- **Ejercicio:** Crear una escena nocturna con luces artificiales.

DIA 10

Práctica Integral: Iluminación y Cámaras

- **Tarea práctica:**
 - Los estudiantes aplican lo aprendido creando una escena con iluminación realista (diurna o nocturna) y cámaras físicas.
 - Se debe lograr un buen balance entre iluminación natural y artificial.
- **Revisión y corrección de las escenas en clase.**

SEMANA 3

CREACION DE MATERIALES Y TEXTURIZADO AVANZADO

Esta semana se centrará en la creación de materiales realistas, desde los más básicos hasta materiales más complejos, y el uso del mapeado UV para texturizar correctamente los objetos.

DIA 11

Introducción a los Materiales en 3ds Max

- **Material Editor de 3ds Max:**
 - Cómo acceder y usar el editor de materiales.
 - Diferencias entre materiales estándar y materiales V-Ray.
- **V-Ray Material básico:** Creación de materiales simples como plásticos, vidrio y metal.
- **Ejercicio:** Aplicar materiales básicos a objetos modelados.

DIA 12

Materiales Avanzados en V-Ray

- **V-Ray Material avanzado:**
 - Creación de materiales con propiedades más complejas (transparencia, refracción, reflejos).
 - Uso de mapas procedurales para dar detalles extra a los materiales.
- **Materiales de luz** (V-Ray Light Mtl):
 - Aplicación para simular objetos que emiten luz.
- **Ejercicio práctico:** Crear y aplicar materiales avanzados a una escena.

DIA 13

Texturizado y Mapeado UVW

- **Introducción al Mapeado UVW:**
 - Explicación del mapeado UVW y su importancia para aplicar texturas correctamente.
 - Herramientas básicas de mapeado en 3ds Max.
- **Aplicación de texturas a través del Mapa UVW.**
- **Ejercicio práctico:** Texturizar un objeto utilizando un mapa UV simple.

DIA 14

Despliegue y Mapeado UV Avanzado

- **Despliegue UV:**
 - Técnicas avanzadas de mapeado UV para objetos más complejos.
 - Cómo optimizar las UVs para minimizar distorsiones en la textura.
- **Ejercicio práctico:** Aplicar mapeado UV avanzado a un modelo orgánico o complejo.

DIA 15

Práctica Integral: Materiales y Texturizado

- **Proyecto práctico:**
 - Aplicar materiales y texturas a una escena completa (interior o exterior).
 - Integrar el uso de mapeado UV avanzado y materiales complejos.
- **Revisión de trabajos y correcciones en clase.**



SEMANA 4

VEGETACION, COMPOSICION Y RENDER FINAL EN V-RAY

La última semana se centra en la creación de una escena final de calidad profesional, integrando elementos de vegetación y aprendiendo a configurar el render final de manera óptima en V-Ray.

DIA 16

Creación y Manipulación de Vegetación en 3ds Max

- **Uso de objetos vegetales:**
 - Introducción a la creación de vegetación básica (árboles, arbustos, césped).
 - Uso de bibliotecas de vegetación predefinida o plugins externos como Forest Pack.
- **Distribución eficiente de vegetación en escenas exteriores.**
- **Ejercicio práctico:** Insertar y distribuir vegetación en una escena exterior.

DIA 17

Composición de Escenas y Profundidad de Campo

- **Principios de composición visual:**
 - Uso de reglas de composición en las cámaras para crear escenas más atractivas.
 - Control de la profundidad de campo con cámaras físicas de V-Ray.
- **Ejercicio práctico:** Ajustar la cámara y la composición en una escena final.

DIA 18

Configuración Avanzada de Render en V-Ray

- **Render Settings:**
 - Parámetros avanzados de V-Ray: resolución, anti-aliasing, irradiance map, light cache.
 - Balancear calidad y tiempo de render.
- **Postproducción básica:**
 - Ajustes finales del render en el V-Ray Frame Buffer.
 - Control de exposición, contraste y balance de blancos.
- **Ejercicio práctico:** Configurar y realizar un render de prueba con alta calidad.

DIA 19

Optimización de Escenas y Render Final

- **Optimización del render:**
 - Técnicas para reducir tiempos de render sin sacrificar calidad.
 - Uso eficiente de proxies y optimización de geometría.
- **Render final:**
 - Configuración de renders en alta resolución para entrega profesional.

DIA 20

Proyecto Final

- **Renderización y entrega del proyecto final:**
 - Los estudiantes deben crear y renderizar una escena completa, aplicando iluminación, cámaras, materiales, vegetación y composición.
 - Revisión final de los trabajos.



TUS PROFESORES



ANDRÉS MARTÍNEZ

Es artista 3D en ZDepth Studio. Es de Madrid España y vive en Winston Salem, Estados Unidos.

Arquitecto Técnico y Artista 3D, con maestría en Project and Construction Management y maestría en Visualización Arquitectónica.

Siempre ha querido descubrir y aprender nuevas tecnologías en el campo de la Visualización Arquitectónica. Especialista en modelado 3D con 3DS Max y V-Ray, le encanta la animación para sus escenas de visualización, continuó mejorando sus habilidades con Unreal Engine para a su vez crear recorridos virtuales y experiencias de realidad virtual.



LUCIANO BELTRÁN

Es artista 3D en ZDepth Studio. Es de Bogotá, Colombia y vive en Madrid, España.

Arquitecto y Artista 3D con estudios complementarios en microarquitectura, diseño y construcción experimental, visualización arquitectónica, animación y experiencias inmersivas.

Está interesado en la animación; dirección de arte; diseño y creación de entornos digitales para cine, televisión y videojuegos, visualización arquitectónica creación de experiencias de realidad virtual y aumentada.



QUE INCLUYE

CONOCE NUESTROS INCREIBLES PRECIOS Y DESCUENTOS

- **40 HORAS DE CLASES EN DIRECTO**
- **INCLUYE MAS +100 RECURSOS Y ASSETS PARA TU BIBLIOTECA PERSONAL**
- **HASTA 3 ASESORIAS PERSONALIZADAS Y EN DIRECTO POR ALUMNO**
- **REVISION DE PORTAFOLIOS AL FINAL DEL CURSO**

PRECIOS Y DESCUENTOS

CONTAMOS CON UN **DESCUENTO DEL 60%** PARA QUIENES LO COMPREN ANTES DEL 07 DE OCTUBRE DE 2024

PRECIO REGULAR: \$149,90 DOLARES

PRECIO CON DESCUENTO: \$59.90 DOLARES

CONTACTO

ENCUENTRANOS EN:



@ZDEPTH_STUDIO



@ZDEPTHSTUDIO



WWW.ZDEPTH-STUDIO.COM

CONTACTANOS:



INFO@ZDEPTH-STUDIO.COM

WWW.ZDEPTH-STUDIO.COM