

PROGRAMA DOCENTE

CURSO RENDER

REVIT + 3DS MAX + VRAY NEXT + PHOTOSHOP

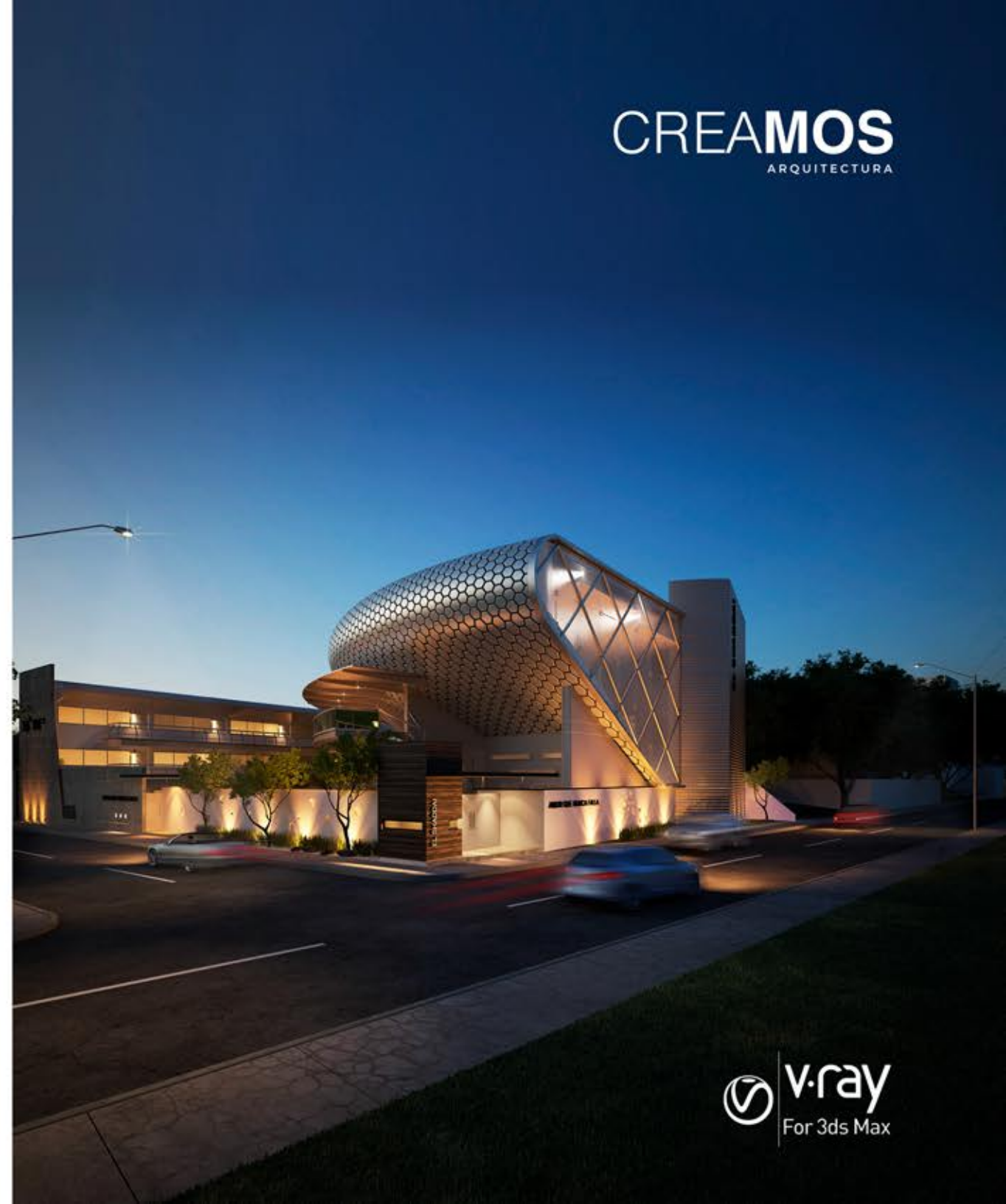


Bienvenido a **CREAMOS** by moscosoarchitects

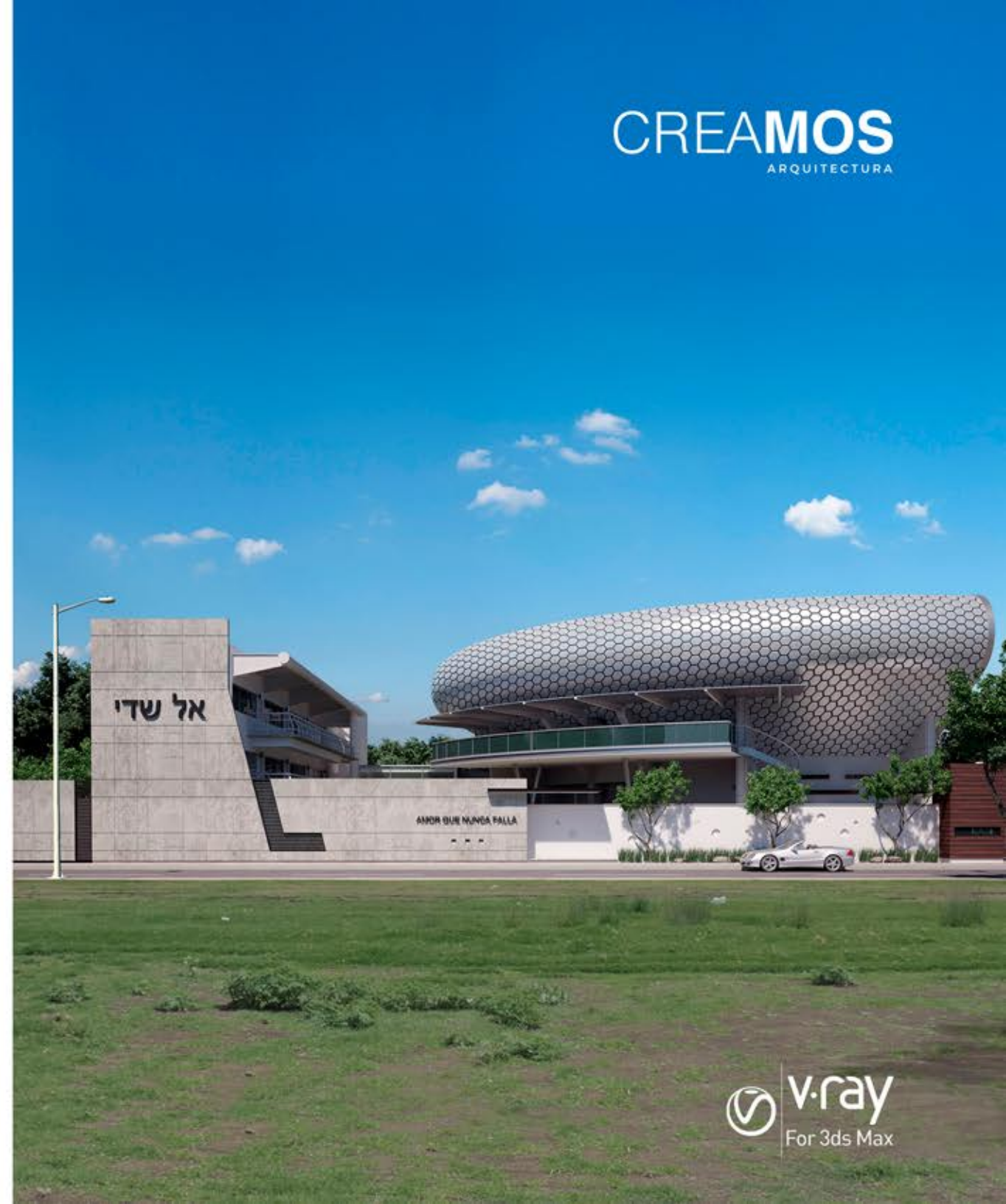
Donde **creamos** el futuro...

Computer Generated Imagery (CGI) es una especialidad que cada día demanda mayor calidad.

Nuestro compromiso es mostrar al alumno las herramientas necesarias para que sea capaz de llevar sus habilidades a su máxima expresión artística por medio de la tecnología para presentar hiperrealismo 3D (visualización arquitectónica) de una manera óptima y con éxito.



- 01** Portada
- 02** Bienvenido
- 03** Index
- 04** Modulos Revit
- 05** Modulos VRay | 3ds Max
- 06** Revit Módulo 01
- 07** Revit Módulo 02
- 08** Revit Módulo 03
- 09** Revit Módulo 03.1
- 10** Revit Módulo 04
- 11** VRay | 3ds Max Módulo 05
- 12** VRay | 3ds Max Módulo 06
- 13** VRay | 3ds Max Módulo 07
- 14** VRay | 3ds Max Módulo 07.1
- 15** Photoshop Módulo 08
- 16** Photoshop Módulo 08.1
- 17** Garantía | Condiciones Generales
- 18** Worksafe ante covid-19
- 19** Sala de capacitación



REVIT MODELADO 3D

Revit es un software de diseño inteligente de modelado BIM (Building Information Modeling) para arquitectura e ingeniería, que facilita las tareas de diseño de proyecto y los procesos de trabajo. Todo lo que se modela es mediante objetos inteligentes en 3D. Permite al usuario diseñar con elementos de modelación y dibujo paramétrico. Revit provee una asociatividad completa de orden bi-direccional. Un cambio en algún lugar significa un cambio automático en todos los lugares.

Con Revit no sólo dibujas, sino que ya construyes.



MÓDULO 01

Presentación del curso.
Fundamentos-User Interface.
Configuración.

MÓDULO 02

Preparación de un proyecto,
Inicio de modelo 3D.
Muros, Carpinterías y Mobiliario.

MÓDULO 03

Niveles y visualización.
Suelos.
Cubiertas.
Escaleras barandales y rampas.

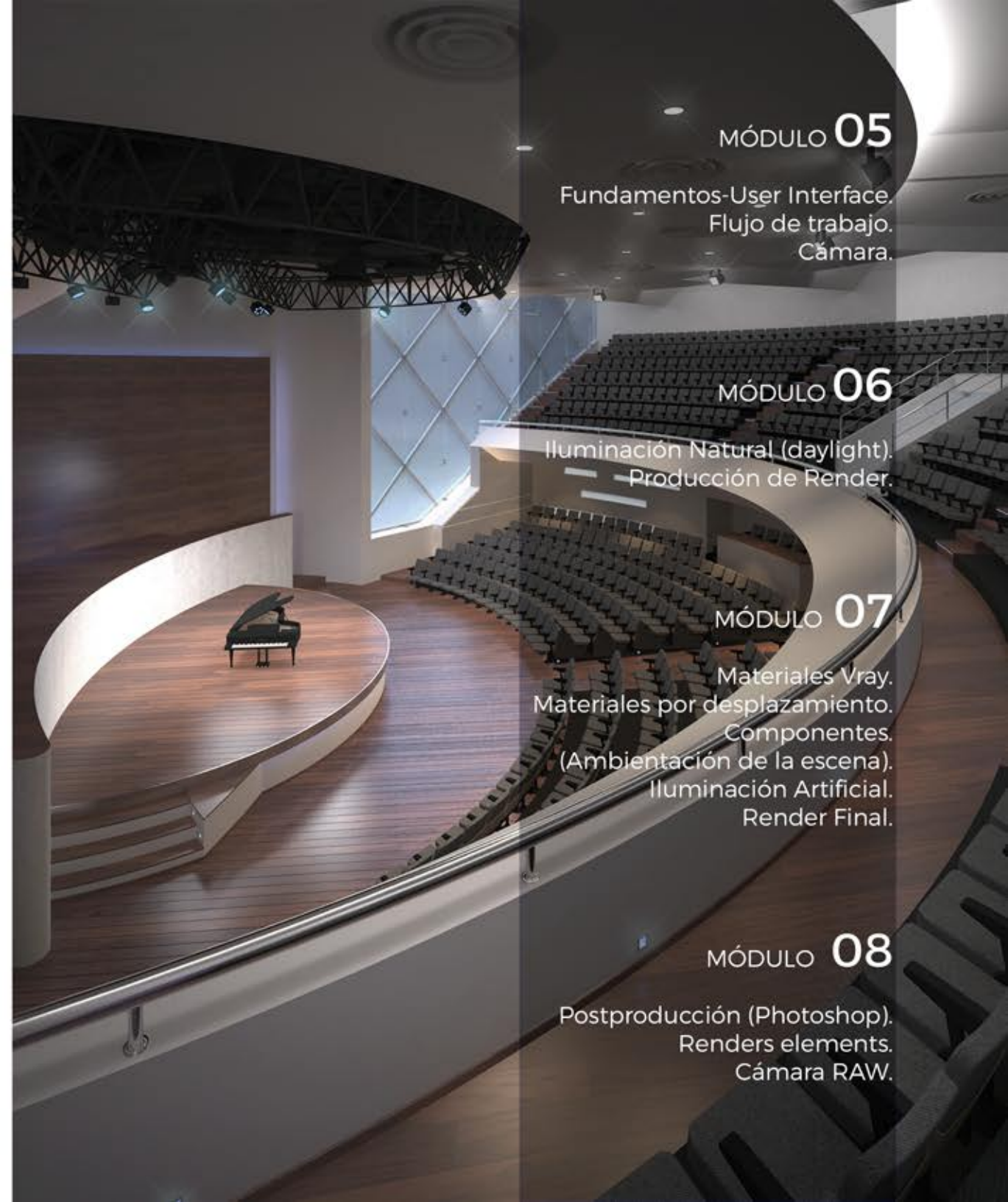
MÓDULO 04

Familias:
Crear elementos in situ.
Columnas y vigas.
Topografía.

VRAY | 3DS MAX RENDERIZADO

El software de renderizado 3D más completo del mundo para visualización y producción de alta gama.

V-Ray® for 3ds Max es un software de renderizado probado en producción. Conocido por su versatilidad y capacidad para manejar cualquier tipo de proyecto, desde escenas masivas y dinámicas con miles de luces hasta una DE naturaleza muerta sublime, es la solución ideal para artistas y diseñadores en todas las industrias 3D.



MÓDULO 05

Fundamentos-User Interface.
Flujo de trabajo.
Cámara.

MÓDULO 06

Iluminación Natural (daylight).
Producción de Render.

MÓDULO 07

Materiales Vray.
Materiales por desplazamiento.
Componentes.
(Ambientación de la escena).
Iluminación Artificial.
Render Final.

MÓDULO 08

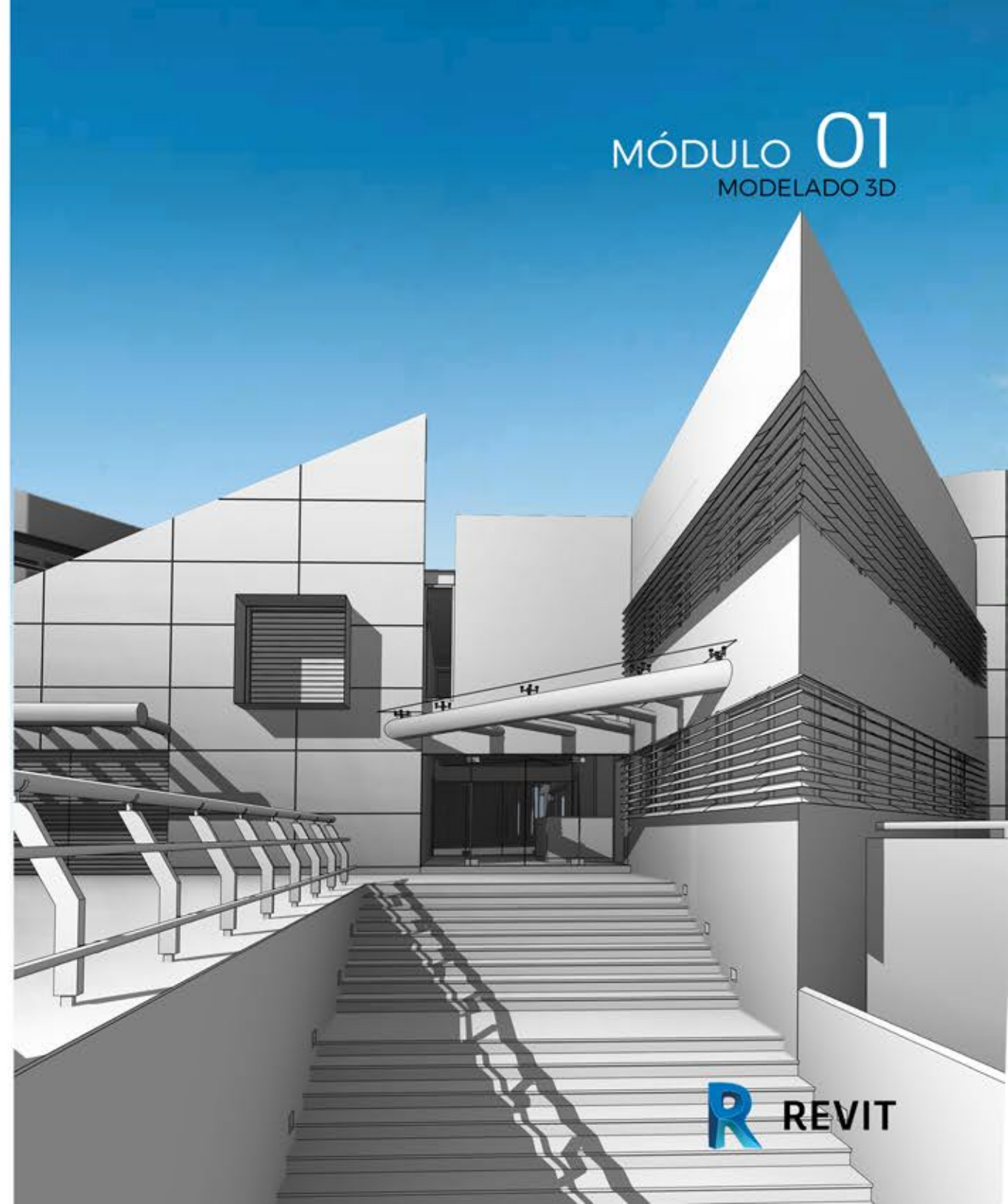
Postproducción (Photoshop).
Renders elements.
Cámara RAW.

Fundamentos-User Interface

- 1) Qué es el BIM.
- 2) Instalación de Autodesk REVIT.
- 3) Objetivos del curso / Procedimiento.
- 4) Control de la interfaz de Revit.
- 5) Menú / Herramientas.
- 6) Navegador de proyectos / Propiedades .
- 7) Opciones generales.
- 8) Área de Dibujo.
- 9) Documentación de apoyo / Plantillas.
- 10) Barra de estado,
- 11) Opciones y controles de vista.

Configuración

- 1) Autoguardado.
- 2) Plantilla de Trabajo.
- 3) Ruta de Librería.
- 4) Abrir plantilla inicial.
- 5) Unidades.



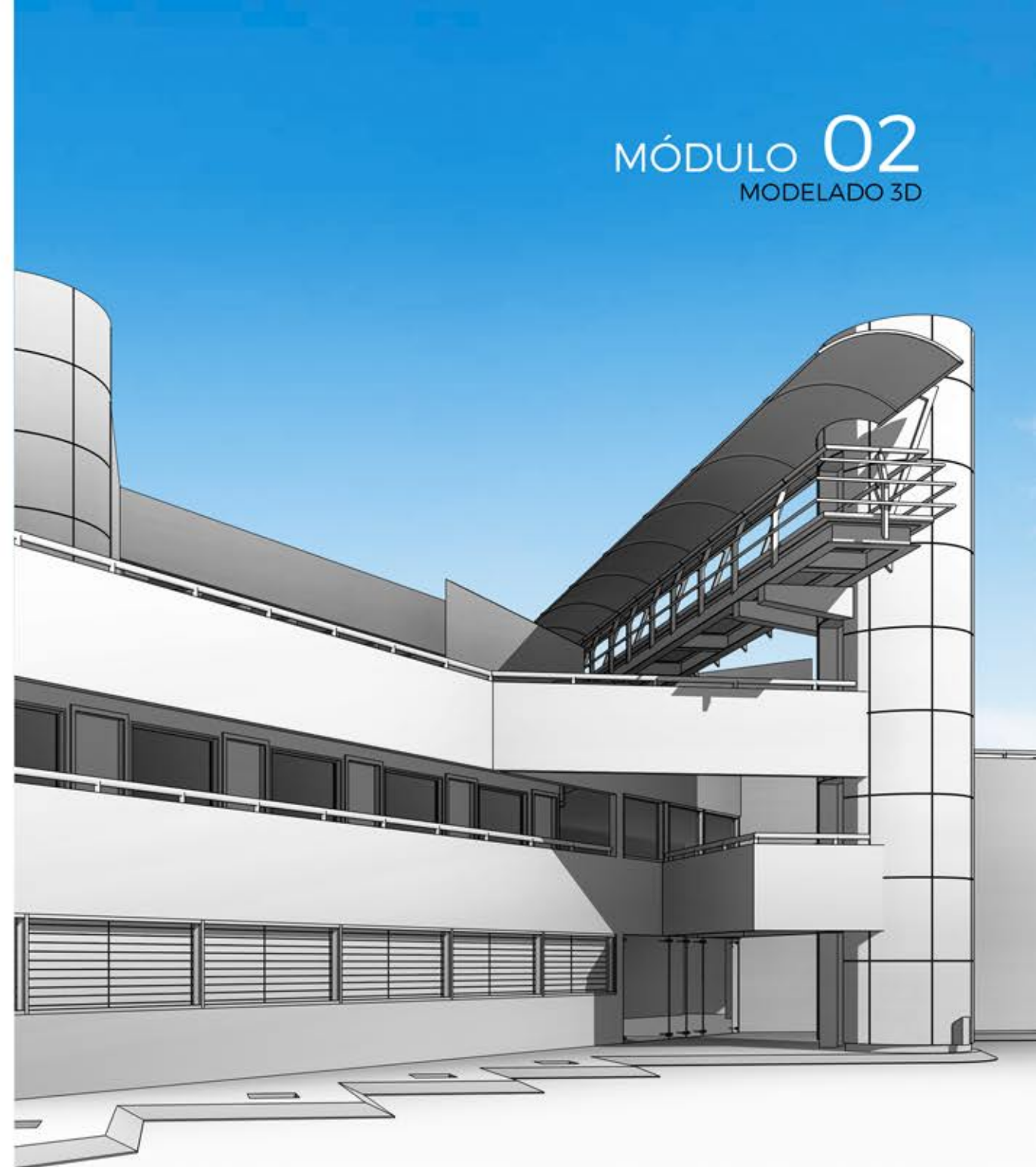
Preparación de un proyecto, Inicio de modelo 3D

Muros, Carpinterías y Mobiliario

- 1) Vincular o importar archivos CAD.
- 2) Muros y configuraciones.
- 3) Familias de Muros.
- 4) Bocetos de muros.
- 5) Uniones.
- 6) Muros curvos.
- 7) Modificaciones a muros split y edit profile.
- 8) Carpinterías y Mobiliario.
- 9) Inserción de componentes y diversas familias.
- 10) Configuración de puertas y ventanas.
- 11) Muros cortina y configuraciones.
- 12) Cancelería (Curtain Grids, Mullions).
- 13) Muros cortina curvos.
- 14) Panel en muro curvo (arañas).

Práctica 01

- 1) Primer nivel del modelo con puertas y ventanas.



Niveles y visualización

- 1) Creación de niveles.
- 2) Comprensión de las vistas del proyecto.
- 3) Estilos de vista.
- 4) Vistas básicas de proyecto.
- 5) Secciones. View Cube & Steering Wheels.
- 6) Líneas Finas (Thin lines).

Suelos

- 1) Tipos de suelos / Propiedades.
- 2) Creación de huecos en suelos.
- 3) Edición de espesor y altura.
- 4) Modelado del ambiente.
- 5) Creación de rampas por piso.
- 6) Creación de losas y configuraciones.

Práctica 02

- 1) Dos imágenes en perspectiva de la fachada del modelo 3D con diferentes cámaras.



Cubiertas

- 1) Tipos de Cubiertas y configuraciones.
- 2) Cubiertas inclinadas.
- 3) Cubiertas a dos y cuatro aguas.
- 4) Cubiertas planas.
- 5) Perforación de cubiertas.
- 6) Vincular muro / cubierta.

Escaleras, barandales y rampas

- 1) Escaleras por componente y boceto.
- 2) Propiedades de escaleras.
- 3) Ejemplar y tipo.
- 4) Edición de tipos.
- 5) Rampas y tipos de rampas, Propiedades.
- 6) Barandales, colocación y Propiedades.

Práctica 03

- 1) Dos imágenes en perspectiva de 2 interiores y 2 exteriores.



Familias: crear elementos in situ

- 1) Concepto de familias y sus opciones básicas.
- 2) Modelado In Situ y nuevos planos de trabajo.
- 3) Creación de formas sólidas.
- 4) Extrusión, Sweep, Blend, Resolve.
- 5) Creación de formas vacías.
- 6) Inserción de componentes: mobiliario.

Columnas y vigas

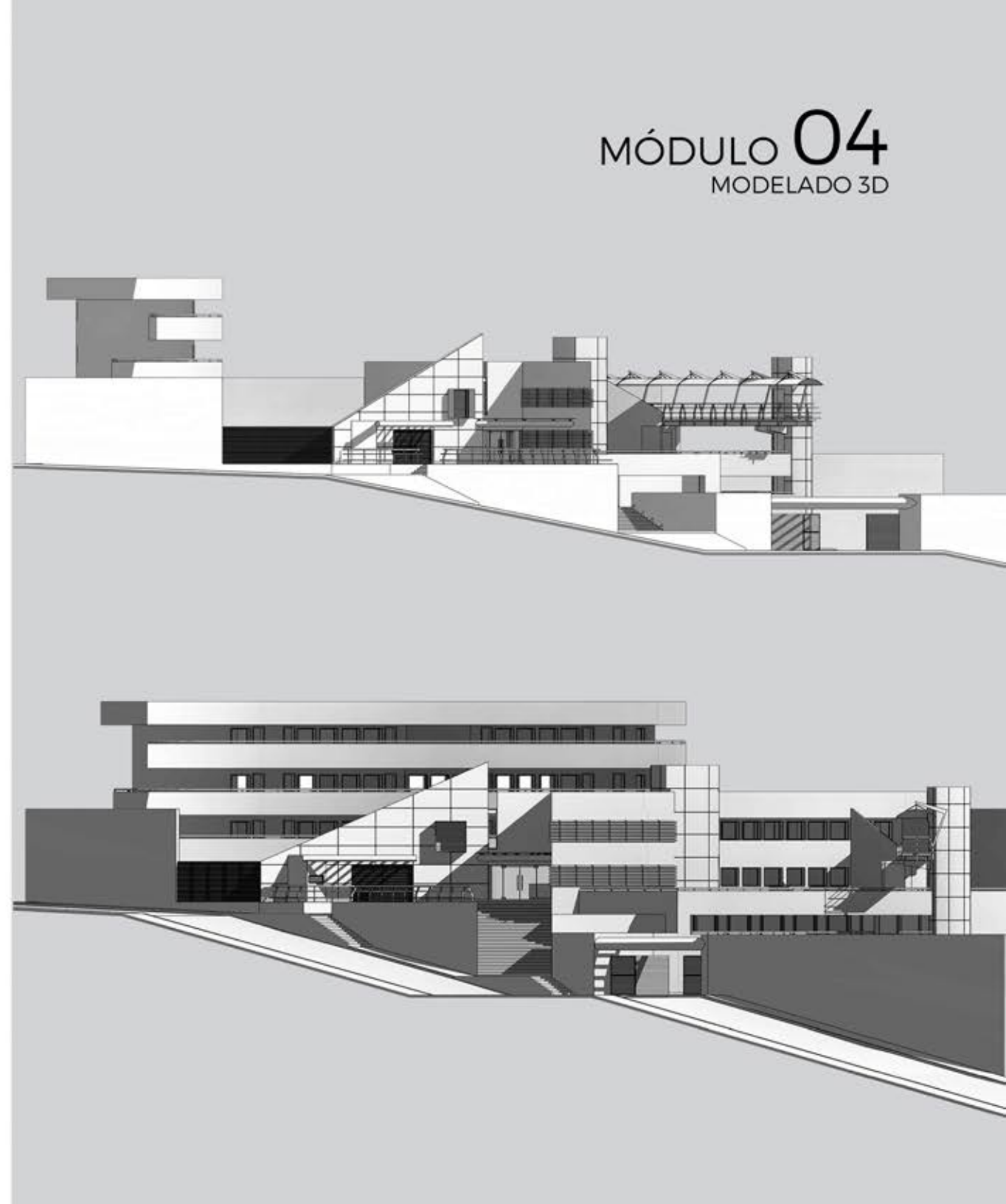
- 1) Colocación de columnas.
- 2) Colocación de vigas.
- 3) Tipos de columnas.
- 4) Edición de estructura y forma.

Topografía

- 1) Creación de superficie topográfica libre.
- 2) Topografía a partir de un plano CAD.
- 3) Dividir superficies.
- 4) Plataforma de construcción.
- 5) Adaptar proyecto a la topografía.

Práctica 04

- 1) Dos imágenes en perspectiva final, exterior e interior con elementos In situ.



Fundamentos-User Interface

- 1) Activación de Vray.
- 2) Control de la interfaz del programa.
- 3) Configurar sistema de unidades (Units setup).
- 4) Configuración de autoguardado (Auto save).
- 5) Coordenadas de texturas.

Flujo de trabajo

- 1) Análisis del modelo 3D.
- 2) Configuración para render de pruebas.
- 3) Vincular Archivo de Revit.
- 4) Configuración Manage Links.
- 5) Actualizar archivo de Revit en 3DS Max.

Cámara

- 1) Physical Camera en Vray.
- 2) Configuración de cámara.
- 3) Propiedades de exposición de cámara.
- 4) Control de perspectiva.
- 5) Preset Render de prueba mediante V-Ray quick settings.



Iluminación Natural (daylight)

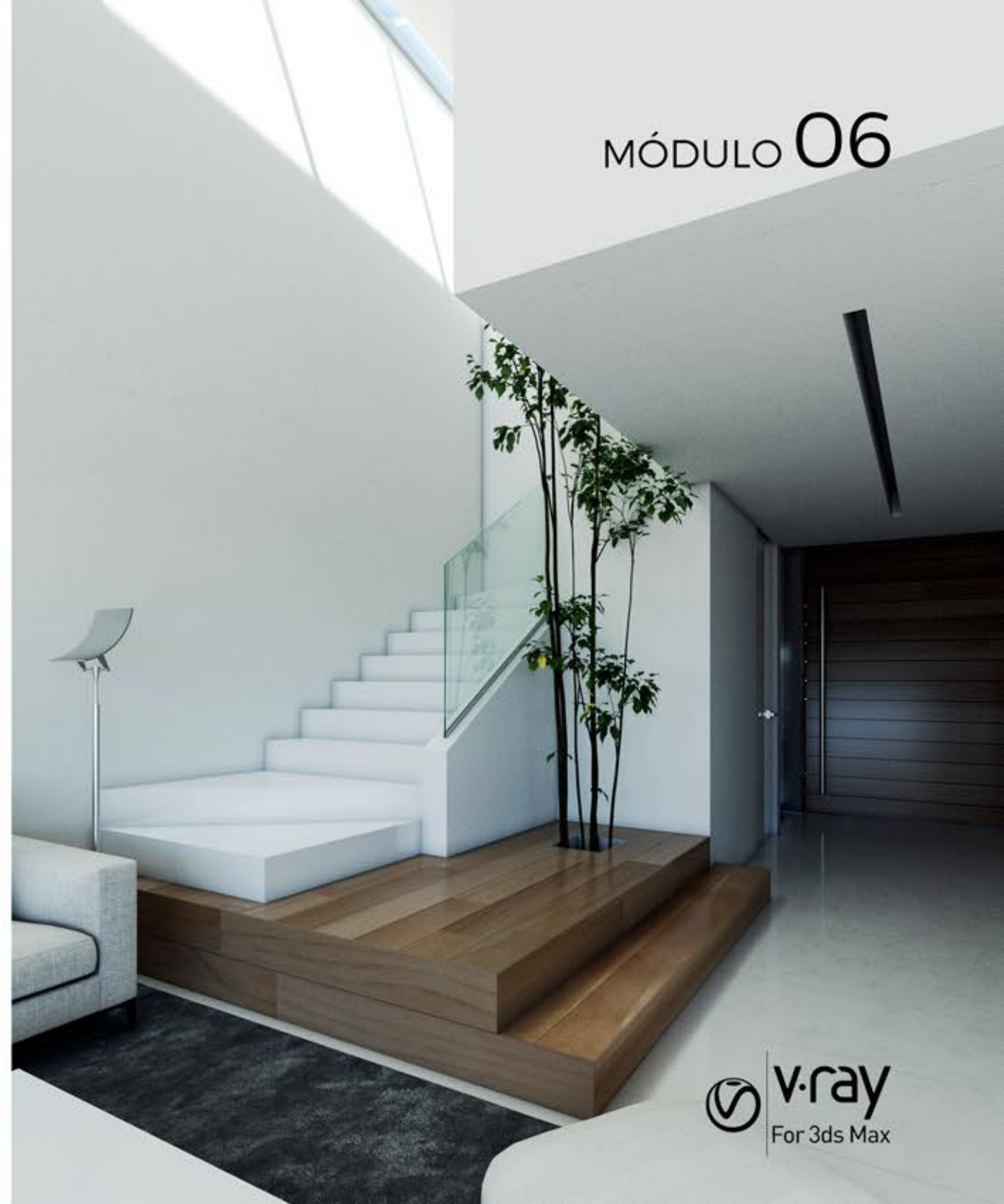
- 1) Elaborar y asignar material de prueba a modelo 3D.
- 2) Parámetros para escena diurna (Render de día).
- 3) Iluminación exterior natural mediante imagen HDRI.
- 4) VRay Light / Dome.
- 5) Propiedades básicas de Dome.
- 6) Balance de blancos.
- 7) Control de exposición mediante V-Ray frame buffer.

Producción de Render.

- 1) Vray Frame Buffer.
- 2) Force Color Clamping.
- 3) Show Corrections Control.
- 4) Región render.
- 5) Guardar render de Prueba.

Práctica 05

- 1) Dos Renders con diferente HDRI (Material de prueba) para observaciones.



Materiales Vray

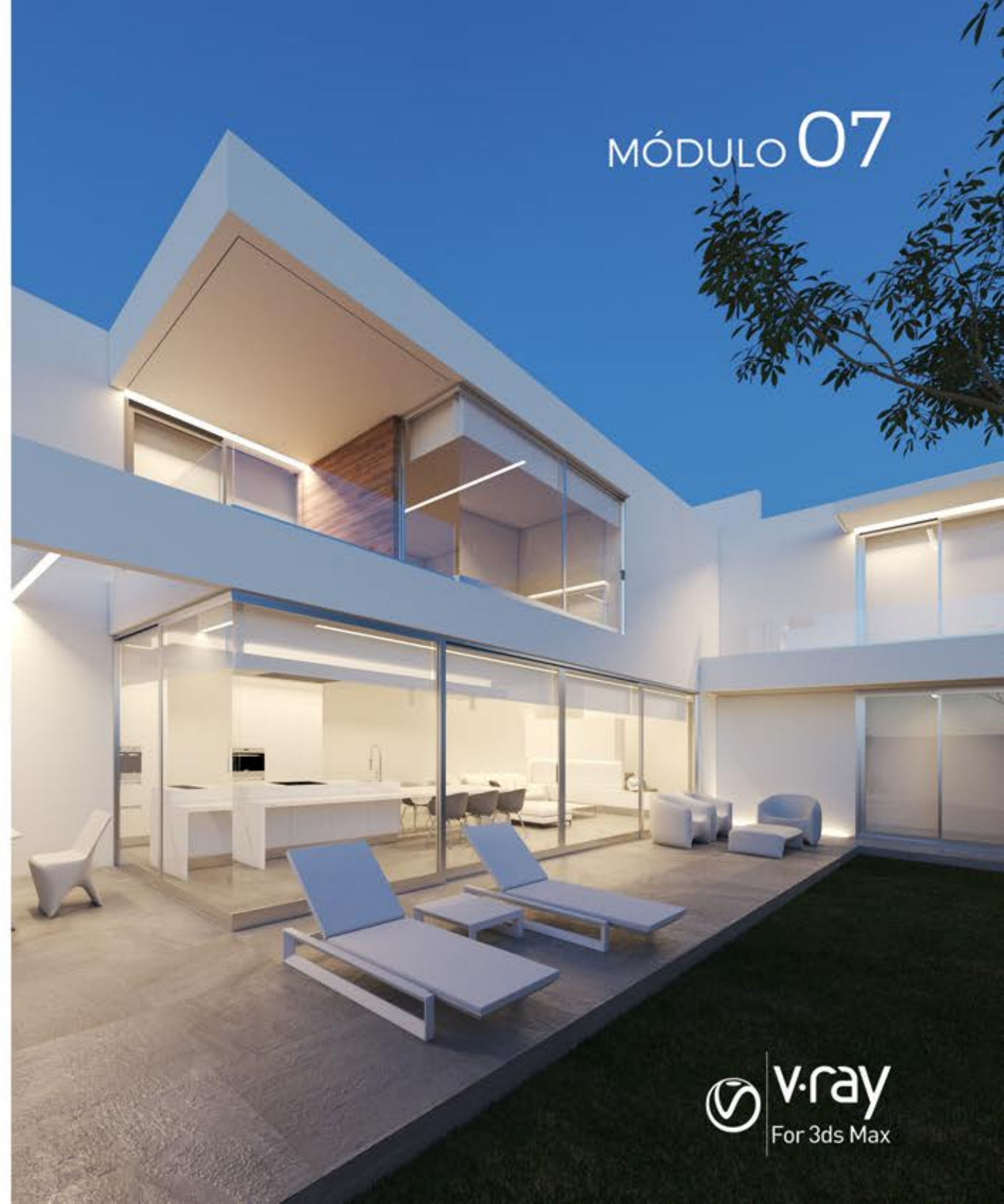
- 1) Metodología para la creación de materiales.
- 2) Slate Material Editor.
- 3) Propiedades de V-Ray MTL.
- 4) Materiales Básicos: Color, reflejos, transparencias, relieve.
- 5) Aplicación de Materiales.
- 6) Creación de librerías.
- 7) Coordenadas de mapeado (UVW Map). Rotar y mover.
- 8) Aplicar material por cara y elemento. (Edit Mesh).
- 9) Configuración de ruta de texturas.

Materiales por desplazamiento

- 1) VRayDisplacementMod 2D.
- 2) VRayDisplacementMod 3D.

Práctica 06

- 1) Render Final (Presets de prueba) para observaciones.



Componentes

(Ambientación de la escena).

- 1) Importar componentes (archivos max):
Autos, vegetación y personas.
- 2) Agrupar y editar componentes.
- 3) Creación de VRay-proxies.
- 4) Librerías de componentes.

Iluminación Artificial

- 1) Parámetros para escena nocturna.
(Render de noche).
- 2) Tipo de luces V-Ray light.
- 3) V-ray IES y archivo IES.
- 4) Propiedades de las luces V-Ray light.
- 5) Render interior.

Render Final

- 1) Preset Render Final.
- 2) Guardar archivo ZIP.
- 3) Render 360°.

Práctica 07

- 1) Render nocturno y 360°
(Presets de prueba) para observaciones.



Postproducción (Photoshop)

- 1) El ambiente de trabajo, interfaz de programa.
- 2) Configuración de las preferencias del archivo Raw de cámara.
- 3) Cargar archivos en pila.

Render Elements

- 1) VrayReflection.
- 2) VrayGlobal Illumination.
- 3) VrayRefraction.
- 4) VraySpecular.
- 5) VrayRenderID.
- 6) VrayExtratex.
- 7) VraySelfIllumination.
- 8) Edición de capas.
- 9) Efectos en luces.
- 10) Insertar logo y texto.

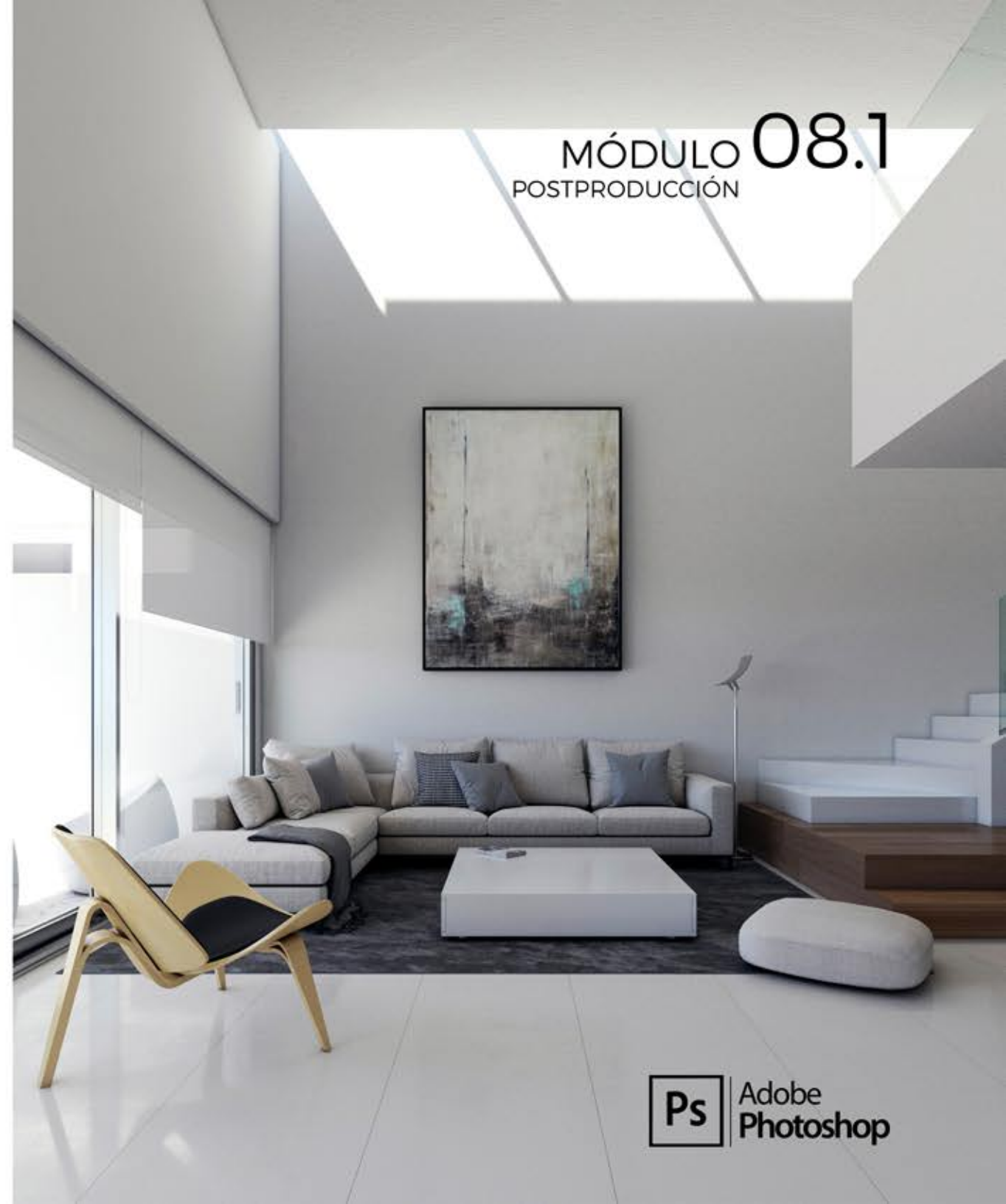


Cámara RAW

- 1) Temperatura y Matiz.
- 2) Exposición.
- 3) Contraste.
- 4) Iluminaciones.
- 5) Sombras.
- 6) Blancos.
- 7) Negros.
- 8) Claridad.
- 9) Intensidad.
- 10) Saturación.
- 11) Enfoque.
- 12) Reducción de ruido.
- 13) Corrección de color por tono.
- 14) Viñetas.
- 15) Guardar Presets.

Práctica 08

- 1) Entrega final archivo ZIP.
Render exterior, interior y 360°



MÓDULO 08.1

POSTPRODUCCIÓN

GARANTÍA



Trabajando en clase y con el compromiso de hacer los ejercicios de acuerdo a las indicaciones del instructor el curso esta **100%** garantizado.

CONDICIONES GENERALES:



Ser puntual te da el derecho - la posición - de esperar y exigir a otros que traten tu tiempo con el mayor respeto.



De no asistir por cualquier circunstancia no hay reposición o repetición de clase.



Inscrito e iniciado el curso, no hay devoluciones.



Se otorga un receso de 15 a 30 minutos para un refrigerio, no se permiten los alimentos durante la clase.



Queda estrictamente prohibido grabar en audio o video, parcial o totalmente en cada sesión del curso.



El respeto mutuo y el comprometernos con las presentes condiciones solo aporta beneficios.



CAPACIDAD DE EQUIPO DE COMPUTO

Indispensable llevar laptop con **MOUSE** y sistema operativo Windows A 64 BITS.

PROCESADOR de varios núcleos REALES de 64 bits Intel® o AMD® con el conjunto de instrucciones SSE4.2 I5 O I7

Mínimo 8 GB en RAM recomendable 16 GB y mínimo 500 GB en disco duro (120 GB de espacio libre)

MUY IMPORTANTE tarjeta gráfica NVidia de 1gb o RTX.

WORK SAFE ANTE EL COVID-19

Contamos con medidas para ayudar a prevenir la propagación del COVID-19. Las siguientes son algunas de ellas:

LIMPIEZA Y DESINFECCIÓN

Tenemos planes establecidos de higiene para tu seguridad. Limpiamos y desinfectamos de forma correcta las salas de capacitación donde se imparten los cursos y las áreas comunes. La limpieza de los equipos es muy importante, limpia tu equipo antes de asistir al curso.

Lavarse las manos con agua y jabón antes de entrar a la sala de capacitación es importante para todos (independientemente de la aplicación de gel antibacterial).

USO DE CUBREBOCAS OBLIGATORIO

Los alumnos deben usar cubrebocas obligatorio que cubran nariz y boca. Es muy importante **NO PRESENTARSE CON SÍNTOMAS DE ENFERMEDAD RESPIRATORIA**. El instructor y el personal usan cubrebocas en todo momento.

CONTROL DE TEMPERATURA

Se toma la temperatura a cada estudiante al entrar a la sala de capacitación y después del refrigerio, tenemos un tapete sanitizante para el calzado.



DISTANCIAMIENTO FÍSICO

La meta debe ser permanecer por lo menos a 1.5 metros de distancia para ayudar a prevenir la propagación del virus que causa el COVID-19. Las sillas de los escritorios están separadas para evitar contacto cercano.

Los estudiantes disponen de suficiente espacio para mantenerse a distancia durante el refrigerio. Esta actividad se realiza en la terraza al aire libre.

Tener planes establecidos para la seguridad e informarte que contamos con recursos necesarios, nos ayuda a mantenernos seguros a los estudiantes y al personal.



CUBRE BOCAS OBLIGATORIO

SALA DE CAPACITACIÓN

Ponemos a su disposición herramientas de última tecnología de modo que su capacitación sea profesional e interactiva.



Cafe



Internet de
alta velocidad



Mobiliario



Pantalla
LED HD



Proyector



Pizarrón



Aire
Acondicionado



Estacionamiento

CREAMOS ARQUITECTURA

Es una empresa de: Grupo Constructor Moscoso S.A. de C.V.
Edificio PBC Platinum Business Center
Av. Paseo de la República No. 135, Piso 5 Parque Industrial Jurica.
Querétaro, Qro. C.P. 76120
whatsApp + 52 (442) 868 7688
contact@moscosoarchitects.com

