



Diseño Técnico

Curso Autocad 3D

Curso Modelizado en 3D y Renders



Duración: 12 horas

Curso ideal para arquitectos y estudiantes de arquitectura y Diseñadores industriales. Con este curso usted podrá realizar maquetas electrónicas tridimensionales y aplicando materialidad a sus proyectos. Durante el desarrollo del curso se realizará un modelo tridimensional completo de una obra de Arquitectura.

3D con superficies

Dibujar en 3D: Espacio Modelado 3D
Cambiar el punto de vista
Dar altura a los objetos
Malla 3D Plana
Cara 3D: creación de mallas poligonales
Superficie reglada: creación de una superficie a partir de dos entidades
Sombrear y ocultar líneas en el dibujo (estructura inalámbrica, líneas ocultas, vista realista, conceptual sombreado, etc)
Cambiar el sistema de coordenadas (SCP o UCS)
Sistemas de coordenadas predefinidos: guardar y recuperar SCP o UCS Sistema de coordenadas personales
Superficie tabulada: malla poligonal a partir de una entidad y un vector
Superficie de revolución: creación de malla 3d girando un perfil respecto a un eje
Superficie definida por lados: crea una malla a partir de 4 lados
Objetos 3D Predefinidos: Prisma, Cono, Cuenco, Cúpula, Pirámide, Esfera

Comandos para 3D

Dividir la pantalla en ventanas
Comando 3D Orbit
Comando Matriz 3D
Comando Alinea 3D
Comando Gira 3D
Comando Simetría 3D
Comando Polilínea 3D
Comando Desplazamiento en 3D
Modificaciones para mallas: Suavizar menos y Suavizar mas, refinar malla, poner y quitar pliegue, Dividir cara, Extrusión
Extracción de curvas de superficie

3D con Sólidos

Convertir entidades en una región
Extruir un objeto
Revolucionar un objeto
Operaciones booleanas con sólidos: unión, intersección y diferencia
Cortar un objeto sólido
Construir una interferencia
Hacer una sección
Sólidos predefinidos: Prisma, Cono, Cilindro, Esfera, Pirámide, Polisólido
Creación de un sólido siguiendo una trayectoria
Comando Solevar: crear un sólido a partir de perfiles o secciones
Propiedades físicas de los objetos
Comando Chaflán y Empalme
Comando Pulsar y tirar: genera extrusiones de los objetos

Editar Sólidos

Extruir Caras
Mover Caras
Desfasar Caras
Girar Caras
Borrar Caras
Inclinar Caras
Copiar Caras
Separar Sólidos
Vaciar Sólidos
Limpiar Sólidos
Convertir superficies en sólidos
Convertir objetos 2D en superficies

Render, Animación y Cámaras

Elegir un material
Aplicar un material
El editor de materiales
Tipos de texturas
Cuadros, degradados, marmol, ruido, moteado, azulejos, ondas, madera.
Mapeado de materiales: Textura plana, cilíndrica, esférica y cuadrada.
Luces: luz ambiental, luz puntual, luz distante, foco.
Lista de luces
Propiedades del Sol: ubicación geográfica.
Opciones de Modelizado para realizar el render
Renderizar un proyecto: ventana render
Aplicar niebla a un render
Comando paseo y vuelo
Cámaras
Animación: animación de vista preliminar, animación de trayectoria de movimiento
ShowMotion: crear una instantánea estática, Crear una instantánea cinemática, crear una instantánea de paseo grabado

Técnicas de trabajo

Trabajar con referencias externas
Insertar 3D Studio
Tipos de archivos JPG y Tif de 8 y 16 bits
Retoques de los renders con PhotoShop
Creación de una lámina final con PhotoShop e Illustrator



GD Capacitación
Florida 439 Piso 45 oficina 2
1005 - Ciudad de Buenos Aires
Tel + 54 11 4326 3280
www.gdc.com.ar