

# Diseño Técnico

## Curso Autocad 3D

### Curso Modelizado en 3D y Renders

⌚ Duración 15 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