



**V-ART**  
escuela audiovisual



## Infoarquitectura e interiorismo

duración  
140 horas

precio  
1.650 €



contenido del curso en el interior

Infoarquitectura e interiorismo

## PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS



**V-ART**  
escuela audiovisual



En la actualidad, la representación virtual se ha convertido en un proceso obligado a la hora del planteamiento y conceptualización de todo proyecto arquitectónico o de interiorismo, así como de su acabado final, para su presentación y participación en concursos.

Nuestro curso de “Infoarquitectura & Interiorismo” está orientado a todos aquellos que quieran tanto introducirse como mejorar sus conocimientos dentro del diseño 3D, de una manera exhaustiva y detallada, pues nos basamos en un vasto conocimiento de las herramientas y en el tratamiento de situaciones reales que se puedan plantear dentro de un proyecto.

En V-ART disponemos de unas instalaciones adecuadas para que nuestros alumnos se encuentren cómodos en un ambiente de aprendizaje.

Especialmente dirigido a arquitectos, interioristas, diseñadores gráficos, aparejadores, delineantes... todos están invitados a introducirse en el apasionante mundo del diseño en 3D.



## INTRODUCCIÓN AL CURSO

---

- Presentación.
- Definición de objetivos y conocimientos a impartir.
- Blender y programas afines.
- Interfaz del programa: Localización de elementos y comandos básicos.
- Configuración y uso eficaz del visor. Workspaces. Quick favorites y atajos.
- Herramientas de selección
- Transformación en Blender : por teclado y gizmo de transformación.
- Punto de origen y el cursor 3D.
- Visor: tipos de representación: Cycles, Eevee y Workbench.
- Copias e instancias. Grupos.
- Colecciones. Renombrar objetos.
- Sistema de unidades.
- Snaps

## MODELADO

---

- Creación de Primitivas. Puntos de partida de objetos.
- El cursor 3D en la creación de objetos.
- Primitivas 2D : Uso de la línea en Blender.
- Técnicas de modelado 2d en Blender. Extrusiones.
- Modificador array y Modificador curve.
- Operaciones Booleanas



## CONTENIDO DEL CURSO

- Técnicas de modelado con líneas.
- Importación de planos de Autocad. Levantamientos y técnicas de modelado arquitectónico.
- Edición poligonal. Subobjetos y herramientas. Comportamientos.
- Modificador symmetry. Estrategias. Prácticas de modelado.
- Modelado al vuelo de infoarquitectura. Uso de medidas en el visor. Creación de edificio y exterior básico.
- Modelados de elementos específicos, de exterior y de interior: Ventanas, bordillos, rodapiés, semáforos, tejas, etc.
- Modelar con imágenes de referencia.
- Importación de modelos desde librerías.
- Levantamiento de planos desde una imagen escaneada.
- Modelado de elementos de interior: Mobiliario, cortinas, telas.
- Uso de add ons relacionados con modelado arquitectónico.
- Técnicas de optimización de modelos.

## MATERIALES

---

- Definición de materiales.
- El editor de materiales.
- Material básico: Principle.
- Canales de material y máscaras básicas.
- Mapeado UV Básico.
- Modelado a partir de texturas (Puertas, Edificios Lowpoly...elementos



**V-ART**  
escuela audiovisual





planos en general).

- Técnicas avanzadas de mapeado en infoarquitectura (Unwrap).
- Modelado de elementos de interior con texturas adaptadas (Libros, revistas, DVD´s...).
- Canales UV.
- Mezcla básica de materiales

### CÁMARAS Y LUCES

- Cámaras y sus funciones.
- Creación de cámaras: a mano y desde visor.
- La iluminación: conceptos y usos.
- Resumen de los motores de render incluidos: Workbench, Cycles y Eevee:  
Pros y contras
- Tipos de Luces y sombras.
- Iluminación básica de exterior

### VEGETACIÓN Y ENTORNOS

- Creación de césped con distintas técnicas y addons.
- Enredaderas: Ivy generator.
- Árboles: Importación y preparación. Scripts y plugins relacionados.





- . Arbustos y dispersión de objetos sobre superficie.
- . Distribución de elementos con Ribbon>Paint (Piedras, árboles, etc.).
- . Creación de alfombras.
- . Modelar entornos manualmente: Sculptp
- . Add on True terrain para entornos

### MOTORES DE RENDER: Eevee y Cycles

---

- ¿Qué es la iluminación global?
- Pros y contras de cada motor. Hardware y necesidades.
- Tipos de luces y sombras específicas.
- Materiales avanzados y efectos en la iluminación
- Render de exterior: Diurnos y nocturnos. Luces artificiales.
- Iluminación física vs HDRI.
- Render de interiores: Diurnos y nocturnos.
- Estrategias de interiores
- Optimizaciones de render y escenas.
- Eevee como motor de render e interactivo.
- Efectos volumétricos.
- Integración sobre imagen real.
- Tamaños de render y formatos de salida.
- Técnicas de post-producción básicas





### ESCENAS CONCRETAS

---

- Exteriores y semi exteriores. Jardines.
- Interiores viviendas
- Interiores de grandes dimensiones..

### ANIMACIÓN BÁSICA

---

- Teoría sobre animación y formatos de video.
- Animación de objetos básicos.
- Creación de Keys.
- Curvas de movimiento.
- Animación de cámara. Salto de cámara.
- Previos de animación. Creación de una animación de exterior.
- Simulación de telas para banderas, cortinas....
- Simulaciones de dinámicas rígidas.
- Partículas básicas para simular lluvia, chorros de agua, etc
- Exportación de fotogramas





## GESTIÓN DE PROYECTOS

---

- Estudio de proyectos: Tiempos y precio
- Organización de un servidor de trabajo y nomenclaturas.
- Estructura de red
- Gestor de renders: renders en red
- Formatos de salida para el cliente.

El curso lo desarrollaremos con la versión actual de Blender y tendremos otros software de apoyo, como Photoshop, o addons como True terrain, fast carve y demás add ons orientados a la arquitectura.





**V-ART**

escuela audiovisual

[www.v-art.es](http://www.v-art.es)