

Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D



por Juan Reina

Profesor:	Juan Reina
Tipo:	Presencial
Duración:	150 horas

¡Bienvenido al curso interiorismo y escenografía 3D!

Si te dedicas a la arquitectura, al interiorismo o eres un escenógrafo que quiere potenciar sus capacidades para diseñar entornos que se usen en conciertos, teatros o películas ¡Este es tu curso! La creación de espacios para actividades sociales ha dado un salto muy grande generando mundos propios que ayudan al espectador a integrarse en la propia experiencia y sentirse parte de ella. El mundo de la previsualización (PREVIZ) que siempre estaba dirigido a la construcción y el interiorismo se aplica cada vez más al "concept" y diseño de las instalaciones para eventos y actividades culturales.

Descubre en este curso de V-ART las herramientas y las técnicas necesarias para aprovechar toda la potencia del 3D a la hora de plasmar tus ideas.

Temario

Bloque 1: Presentación e inicio. Bases de modelado .

- Bienvenida.Filosofía del Curso.Presentación.¿Qué es Blender? . Historia y conceptos de Open Source.
- Descarga e instalación. Requisitos y explicación de Hardware.
- Preferencias de inicio.Interfaz. Personalización. Guardado de archivos.
- Editores (3D viewport, UV Editor, Shading...) WORKSPACES. Configuración.
- Uso del espacio 3D. Navegación. Creación de objetos. Selección básica.Transformaciones y Aplicar transformaciones. Ocultar/Mostrar/vistas.Modos local.
- Métodos de representación.
- Copias e instancias. Transformaciones básicas e inserción de restricciones de eje por teclado y ratón.
- Puntos de pivote y tipos de selección.¡El 3D Cursor!. Snapping.
- Outliner, propiedades de objetos y colecciones. Usos básicos de las colecciones. Instancia de colecciones.Renombrar objetos.



Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D



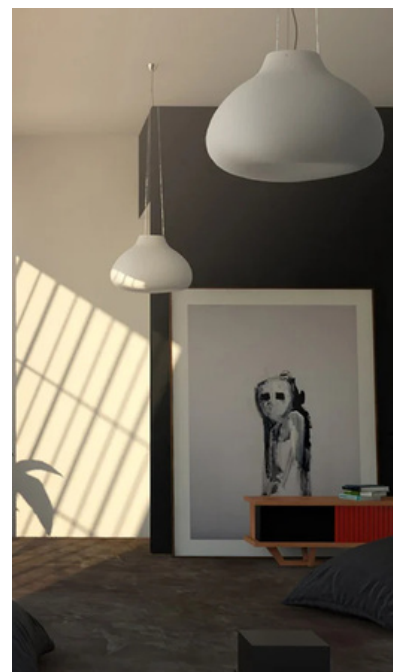
por Juan Reina

- Cómo guardar archivos e importar objetos y otros elementos entre archivos. Guardado incremental.
- Añadir atajos de teclado: incremental F8. QUICK FAVORITES.
- Cómo añadir objetos. Tipos de objetos. Add ons Extra Objects y Extra Curves. Orientación.
- **Curvas.** Tipos de curvas.
- Curvas: Modo edición. Elementos que forman las curvas. Tipos de vértice y manipulación.
- Curvas: Operaciones con curvas. Booleanas 2D.
- Curvas con grosor y secciones.
- Creación de un logotipo con curvas. Tiburón.
- Revolución con Screw. ¡Una copa!
- Geometrías. ¿Que es la malla de un objeto? teoría de superficie y volúmenes. Triangulización.
- Geometría: Modo edición. Elementos y tipos de selección. Vertex groups.
- Geometría: Modo edición. Herramientas de modelado.
- Combinar modificadores y herramientas para modelado. Array (columnas y arcos) arcos y suelo irregular de manera manual. Creación de escenario tipo mazmorra.
- Geometría + Curvas. Creación de cadenas colgantes con eslabones.



Bloque 2: Levantamiento de planos .

- Técnicas en función del proyecto. Calcar o "a ojo". Herramientas de medida básicas.
- Consideraciones para Levantamiento desde un plano .DWG .DXF .Importación y ajuste de escala.
- Delineación con geometría ¿Podríamos con línea?. Contorneado de muros y extrusión. Bridge para puertas/ventanas. Plintos.
- Consideraciones para Levantamiento desde una imagen o PDF " a ojo". Importación y ajuste de escala.
- Delineación con geometría y herramientas de distancias "overlays" .Contorneado de muros y extrusión. Distintas alturas de suelo y escalones. Bridge para puertas/ventanas.
- Addons: Arquimesh / Creación rápida de habitaciones. Props relacionados.
- ¡OJO! Guardado de los distintos proyectos para posterior reutilización.



Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D

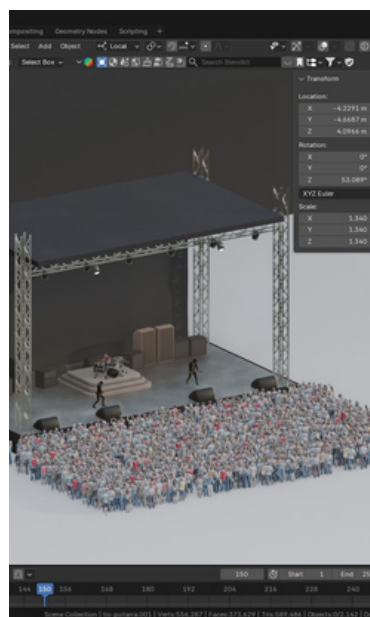
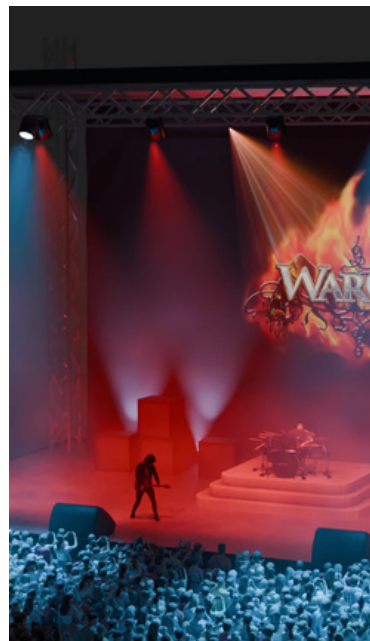
por Juan Reina

Bloque 3: Modelado de objetos.

- Consideraciones del modelo. Blocking y modelado low poly / Hi poly
- Modelado desde una referencia: Silla de IKEA (desde una foto y " a ojo").
- Modelado de una mesa (mismo procedimiento).
- Modelado de un foco / luz escenario

Bloque 4: Introducción a la iluminación y Materiales.

- Motores de render. ¿Qué son? En blender: Eevee y Cycles. Visores/render final.
- Configuración de motores.
- Iluminación básica con Cycles. Entorno de color liso y tipos de luces.
- Cámaras. Configuración. Resoluciones y proporciones. Iluminación 3 puntos silla.
- Shader editor y tipos de materiales.
- Material Principled BSDF: ¿Qué es. Comentar otros materiales.
- Canales de material: Color, metal, specular, roughness, etc
- Cargar Mapas en el shader. Pack Resources VS mapas independientes.
- Coordenadas UV Básicas (Cubo Cilindro y esfera). Addon Magic UV para precisión. Corrección de atributos de cara (mantener Uv en modificaciones).
- Suelo con textura: Mezcla de materiales y distintos UV para canales.
- Node Wrangler para controlar tamaños de Mapeado.



Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D



por Juan Reina

Bloque 5: Texturización: UV Y pintar texturas.

- Unwrap UV. Conceptos y aplicación básica en un cubo.
- Distintos tipos de Unwrap: Smart UV , Minimum Stretch y variantes. Project from view.
- Modelado por proyección . (Puerta y fachada).
- Unwrap orgánico: Piezas orgánicas y personajes. (Cactus, máscara o casco).

Bloque 6: Iluminación y entornos de exterior.

- Iluminación avanzada. Conceptos y posibilidades.
- Iluminar un exterior: HDRI vs Iluminación física (ejemplo chalet).
- Iluminación exterior en distintas condiciones: Día tarde y noche. Iluminación natural. Estrellas con sistema de partículas.
- Iluminación artificial: luces del chalet. Guirnaldas / bombillas. Efectos de entorno: Niebla vs VDB.
- Addons relacionados.
- Ejemplo práctico: Iluminar un escenario en exterior. Focos de color.
- Introducción al modo Sculpt: Modelado orgánico para entornos.
- Addons relacionados: Bagapie, Ivy Generator, etc Blenderkit para exteriores.
- Creación de un entorno natural con vegetación: Partículas vs Bagapie y otros addons.(Día completo).



Bloque 7: Iluminación y entornos de interior.

- Creación de un interior/salón de celebraciones " a ojo" con medidas aproximadas.
- Suelos avanzados : jarchvis, floor generator, Bagapie, etc.

Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D

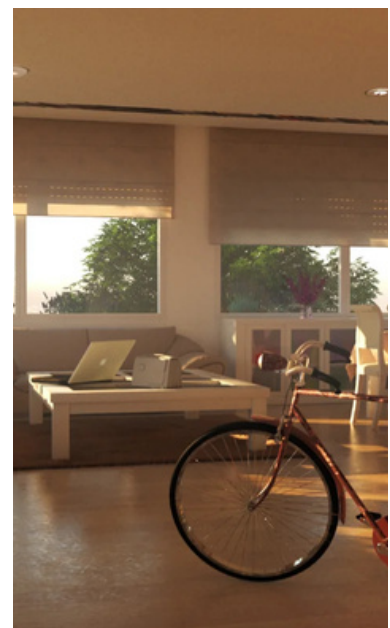


por Juan Reina

- Decoración con Modelado propio. Blenderkit. Otros assets. Cortinas...assets y modeladas (Más adelante otras técnicas con animación). Modelado de focos (básicos).
- Iluminación de interior natural de día.
- Iluminación artificial nocturna.
- Levantamiento de un escenario en el Salón de celebraciones e iluminación con focos.
- Importar nube VDB. Humo en el escenario desde archivos precalculados.
- Ejercicio: Iluminación de un teatro. Focos e iluminación escénica.
- Render final. Imagen estática. Postproducción.

Bloque 8: Animación.

- Concepto de animación. Formato y archivos de salida.
- Creación de Keys para objetos. transformación y modificación.
- Curvas de animación. Aceleraciones, frenadas, etc. Puertas.
- Animación de cámara. Varias cámaras y salto. Creación de Previos de visor.
- Constraints. Control básico para focos.
- Drivers. Controles avanzados. Potencia/Color, etc.
- Añadir audio a la escena.
- Ejercicio: en teatro, mover cámaras y control de luces en función a música.
- Exportación de fotogramas y montaje de video en Blender (Videosequencer) y alternativas.



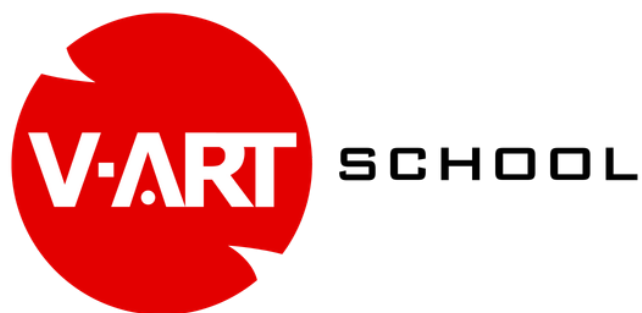
Curso INTERIORISMO Y ESCENOGRAFÍA 3D



por Juan Reina

Bloque 9: Simulaciones

- Simulaciones de tela en Blender . Manteles, banderas. Telas para decorar y cortinas.
- **Marvelous Designer:** Introducción a creación de telas por patrones.
- Herramientas de dibujo y edición de patrones. Aplicación de patrones 3D en el espacio
- Importación de Asset para " vestir" (Bastidor, personaje).
- Animación importada desde Blender, simulación y exportación.
- Simulaciones de fluidos en Blender. Introducción y uso básico.
- **Embergen:** Introducción a simulaciones en tiempo real.
- Importación de assets desde Blender. Configuración de resolución y escala.
- creación de humo y fuego. Emisión de chorros.
- Exportación en formato VDB.



www.v-art.es