



## TEMARIO

Durante el desarrollo del curso el alumno modelará en 3D una cocina, insertará bloques y asignará materiales, luces y cámaras para finalmente realizar un render intentando lograr hiperrealismo en la imagen.

Todo lo explicado por los profesores estará en una guía completa que se le entrega al alumno a cada paso del curso.

### Unidad 1 - Introducción

Introducción al programa  
Descripción de las herramientas en la pantalla  
Configuración de unidades  
Atajos de teclado

### Unidad 2 - Modelado standard

Modelado 3D con standard primitives  
Tipos de selección  
Geometrías con editable spline  
Herramientas de visualización  
Herramientas de modificación  
Muros curvos  
Losas irregulares

### Unidad 3 - Operaciones booleanas

Modelado 3D con operaciones booleanas  
Sustracción, union e intersección  
Modelado 3D con editable mesh

### Unidad 4 - Extras

Texto 3D  
Escaleras  
Barandas con loft  
Molduras con sweep  
Importar CAD y extrudar  
Inserción de bloques (archmodels)

### Unidad 5 - Comandos de posición

Modelado 3D con copia  
Copia, instancia y referencia  
Rotación con coordenadas  
Desplazamiento con coordenadas  
Escala

### 6. Luces y Materiales

Luces artificiales  
Luz solar  
Materiales VRay  
Escala y mapeo de materiales  
Edición de materiales  
Reflejos y brillos

### 7. Renderizado

Cámaras y ajuste  
Render Environment  
Seteo de render y tips importantes