Esta es una pequeña introducción al método mas básico y practico; pero no el mas correcto para generar escenas arquitectónicas. Espero que a la gente que comienza en el mundo del 3D le ayude a iniciar, pero sigan experimentando hasta que encuentren su propio metodo.

www.albertoduga.com

Modelado arquitectonico paso a paso





Importar, plantas y alzados a 3dmax (Menú archivo, opción importar)



Trazar muro por muro usando la herramienta line, indicar que se quiere Cerrar la línea y después extruir (extrude) con la altura (amount) del muro.



Extrude se encuentra en la pestaña expandible de modificadores.



Extruir todos los muros. Cabe mencionar que no es el mejor método para modelar pero si es muy sencillo.



Completar los cerramientos utilizando cajas (BOX) o trazando la línea y nuevamente aplicando el modificador EXTRUDE con la medida vertical de los cerramientos. Después de acomodan.



Hacer el trazo de los diferentes pisos y aplicar el modificador EXTRUDE con el espesor del piso.



Hacer los trazos en autocad o en 3d max de las ventanas y marcos, utilizando los alzados, y auxiliándose con los snaps 2.5



Teniendo el perfil listo, extruir para darle el espesor de los marcos o ventanas, los vidrios se hace acomodando un Box dentro del marco.



Las ventanas ya con vidrio se seleccionan y se agrupan y si hay ventanas iguales se pueden clonar y mover hacia la nueva posición.



Se puede hacer el mismo procedimiento con algunas puertas.



Trazar la losa y extruirla.

🔄 CURSO JOSE LU	IS.max - Autodesk 3ds Max 8 - Stand-alone License	🜀 Material Editor - ALUMINIO 📃 🗆 🔀
File Edit Tools Grou	p Views Create Modifiers Character reactor Animation GraphEditors Rendering Customize f	Material Navigation Options Utilities
Perspective	💠 🕐 🗖 View 🔄 🚱 ≯ 🛟 🔯 % 🥥 ∰ 📃 💆	
		Image: Second
		Ambient: Diffuse: Specular:
2 0 X		Specular Level: 66 🔹 Glossiness: 22 💺 Soften: 0.1 💺
		[+ Extended Parameters ji
< 0/100		[+ SuperSampling j
		[+ Maps
		Dynamics Properties
		Therital ray connection
Cli	lick and drag to rotate the view. Clicking in the tabs constrains the rotation Add Time Tag	

En el editor de material se dan propiedades como color difuso ,brillo, reflejo, rugosidad , transparencia, etc; utilizando imágenes (mapas) o bien parámetros.



Crear una cámara, seleccionar el tipo de lente y poner en la posición deseada.



La cámara se puede ajustar de manera interactiva con el paneo y el zoom así como la herramienta orbit, para girar la vista.



Crear y acomodar luces, dando propiedades de color, intensidad, con o sin sombras, tipos de sombras, entre otras características de la luz.



Se puede hacer renders (F9) o Shift + Q, para ver como se va viendo la escena.



En el editor de materiales se puede crear un mapa para background o fondo, y se puede arrastrar a la ventana Enviroment and effects (presionando 8 se abre)con método instance.



Es importante que sea de modo instance porque si ajustamos el mapa en el editor de materiales, tambien se ajustara en el background.



La escena puede ambientarse con modelos 3d arboles, gente, autos, pero un método ligero es colocando planos orientados hacia la cámara con un material con canal alpha (recorte).



Ya ubicados los planos en el lugar deseado se crea un material de árbol, la imagen a color se pone en diffuse color y el archivo de recorte o canal alpha se pone en el opacity.



El mapa de canal alpha debe de ser una imagen con el background en color negro y la forma del objeto en color blanco, así se hace el recorte



Para obtener mejores resultados se pueden utilizar motores de render como vray, maxwell, brazil para mejorar las propiedades de luces, cámaras, modelos y materiales.