



CURSOS PRESENCIALES 2023

Documento Informativo

Maracay, Edo. Aragua
www.5dproyectos.com

¿QUIENES SOMOS?

5D Proyectos es una empresa venezolana especializada en el diseño y puesta en marcha de proyectos de arquitectura, interiorismo, ingeniería y de visualizaciones 3Ds adaptadas a las necesidades de clientes tanto nacionales como internacionales. Brinda también cursos especializados de diversos programas digitales en el área de representación arquitectónica, para el mejoramiento integral de los estudiantes y profesionales en dicha área.



NUESTROS SERVICIOS



ARQUITECTURA



DISEÑO DE INTERIORES



VISUALIZACIONES 3DS



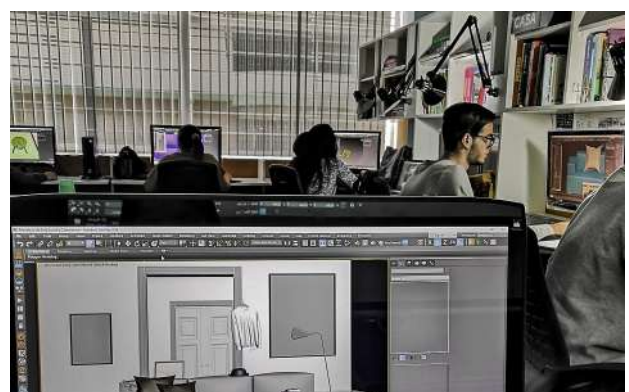
OBRAS CIVILES



ASESORÍAS

CURSOS Y TALLERES PRESENCIALES

5D incorpora esta nueva modalidad en su espacio de trabajo, pensada para impartir clases a 8 alumnos en los horarios no laborales de la oficina de proyectos, aprovechando el espacio físico para la proyección de clases planificadas y programadas para el aprendizaje óptimo de cada participante, con máquinas PC de alto nivel de funcionamiento, un espacio pensado para el aprendizaje y una instrucción con experiencia.



■ COORDINACIÓN - INSTRUCCIÓN



Los cursos en **5D Proyectos** serán coordinados y dictados inicialmente por:

María Angela Dakak

- Arquitecto (2009) - USB - Caracas
- Master en Diseño de Interiores (2011) - UPM - Madrid
- Máster en Infoarquitectura Avanzada (2012) - CICE - Madrid
- Autodesk Certified Professional en 3ds Max 2014
- CG World Certified por el curso 5SRW de V-Ray (2019)

NUESTRAS INSTALACIONES



5D Proyectos se encuentra en una oficina condicionada tanto para el trabajo continuo de proyectos de arquitectura y diseño como para impartir clases, a través de una pantalla con proyector de alta resolución y un sistema de red para permitir un mejor flujo de enseñanza, sin ser necesario el uso de pendrives entre los archivos del instructor y los alumnos.

Los equipos son especializados para trabajos de dibujo, edición, modelado 3d y postproducción. En general cuentan con los programas: Autocad, 3ds Max con Vray y diversos scripts, Photoshop CC con diversos plugins, paquete de office, etc.

Los equipos dispuestos para las clases cuentan con Windows, los procesadores son i7 hexa core, amd ryzen 9 y threadripper de 12 y 16 cores. con memoria ram entre 16 y 32 gbs, tarjetas gráficas especializadas Nvidia Quadro GTX y RTX, y unidades de estado sólido para un arranque rápido del sistema operativo y mejor desempeño en programas. Los monitores dobles de 24" de tipo led para el menor esfuerzo visual posible.

La sede de 5D cuenta con un área de esparcimiento y descanso para los breves recesos necesarios en las clases.

**INSCRÍBETE EN ALGÚN CURSO Y
FORMA PARTE DE NUESTRO
DIRECTORIO DE CONTACTOS PARA
COLABORACIONES
PROFESIONALES**



CURSOS

Modalidad de Arquitectura

CURSO 01: Dibujo Digital de Proyectos Arquitectónicos

CURSO 02: Modelado Básico + Flujo de Trabajo 2D a 3D

CURSO 03: Modelado Intermedio 3D + Materiales e Iluminación

CURSO 04: Post-Producción de Imágenes 2D y 3D

CURSO 05: Modelado Avanzado + Cámara y Render

Modalidad de Diseño Gráfico

CURSO 06: Herramientas esenciales de Diseño Gráfico

En **5D Proyectos** proponemos una secuencia de cursos para la formación integral del profesional en el área arquitectura y de imágenes 3ds. Comenzando por el dibujo adecuado de los planos técnicos de diseño, siguiendo con su levantamiento en 3d y su ambientación. La iluminación y texturas son los elementos que darán realismo a las imágenes. Aprendiendo seguidamente la configuración de las cámaras y todos los parámetros de renderizado y procesamiento de imagen de alta calidad. Finalizando con un proceso complementario de postproducción para solventar problemas de luz y color, hasta obtener un resultado realista y óptimo.

GALERÍA DE ALUMNOS - Al finalizar todas las modalidades de Arquitectura



Duración: 20 Horas
Programa: Autodesk AutoCAD

CURSO 01 : Dibujo Digital de Proyectos Arquitectónicos

Dirigido a: Estudiantes de arquitectura, estudiantes de ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows, nociones básicas de dibujo técnico.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos necesarios para realizar dibujos digitales arquitectónicos de manera integral a través de la herramienta AutoCAD.

El método de enseñanza será generando los planos de planta de una vivienda, desde su primera línea hasta su impresión. Los conocimientos impartidos son aplicables a las demás áreas de ingeniería.

1- Interfaz de Autocad

- Menú Principal
- Visor principal - Navegación - Zoom
- Barras de Herramientas
- Barra de Comandos
- Opciones en general
- Unidades

2- Herramientas de Dibujo

- Líneas - Polilíneas
- Figuras Geométricas
- Patrones de Relleno
- Arcos y Circunferencias
- Curvas con Splines
- Opciones de Anclado de líneas
- Áreas y Dimensiones

3- Herramientas de Modificación

- Mover - Rotar - Borrar - Copiar
- Escalar - Estirar
- Alinear - Copias en matrices
- Biselados - Empalmes
- Simetrías
- Cortes y extensiones de líneas, etc.

4- Dibujo de Proyecto

- Plantilla de dibujo
- Layers (capas)
- Grosores y tipos de línea
- Definición y colocación de bloques
- Grupos de objetos

5- Acotado y Textos

- Cotas lineales, alineadas, curvas.
- Configuración de Textos
- Párrafos
- Líneas de detalles
- Ejes de Estructuras

6- Presentación e Impresión

- Espacio de Layout
- Rótulos - Ventanas gráficas
- Definición de Escalas
- Configuración de tamaños de papel
- Ploteo

Duración: 20 Horas
Programa: Autodesk 3Ds Max + Vray

CURSO: Modelado Básico + Flujo de Trabajo 2D a 3D

Dirigido a: Estudiantes de arquitectura, estudiantes de ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows, nociones básicas de AutoCAD, noción espacial.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos de modelado básico, aprendiendo las herramientas principales del programa 3ds Max, a través del modelado de objetos regulares y cotidianos así como la composición de un espacio 3d.

Para un resultado realista a través de materiales y simulación de Iluminación se recomienda continuar con los cursos siguientes.

1- Interfaz de 3ds Max

- Visores - Barras de Menú
- Panel de fichas
- Tipos de Vistas - Navegación (zoom, encuadre, rotación)
- Unidades - Ajustes
- Manipular Objetos
- Coordenadas y pivote

2- Objetos geométricos en 3ds Max

- Creación de figuras geométricas primitivas (estandar y extendidas)
- Opciones de Selección
- Parámetros de modificación
- Transformaciones (mover, rotar, escalar)
- Clonaciones como copias e instancias
- Matriz de objetos
- Alineaciones, Simetrías, etc.

3- Modelado a partir de formas 2D

- Spline Editable
- Copias a través de Líneas
- Extrusión de Splines
- Líneas renderizables
- Opciones de vértices y segmentos
- Ejercicio para modelar una silla

4- Modificadores principales

- Modificadores de geometrías
- Modificador de Tornos (jarrones, copas)
- Modificador de Ruido y Ondas (piscina)
- Modificador de Curvados
- Modificador de Biselados
- Modificador para Torcer, afilar.
- Modificador para cortes y más.

5- Modelado a Partir de Geometrías

- Polígonos Editables
- Opciones básicas de vértices, segmentos y polígonos
- Extrusión de caras de objetos
- Chaflanes de Segmentos
- Modificador de Suavizado
- Ejercicio para modelar Sofá

6- Conexión Autocad - 3ds Max

- Opciones de importación de planos
- Opciones de importación de objetos
- Capas - Unidades
- Extrusiones
- Operaciones booleanas.
- Muros, Puertas, Ventanas, Escaleras, Etc.

Duración: 40 Horas
Programa: Autodesk 3Ds Max + Vray

CURSO 03: Modelado Intermedio 3D + Materiales e Iluminación

Dirigido a: Estudiantes de arquitectura, estudiantes de ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows, nociones básicas de 3ds max, noción espacial.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos de modelado intermedio, aprendiendo las herramientas de edición de materiales e iluminación para resultados cercanos a la realidad.

Para un mejor resultado de composición, cámara y optimización de render se recomienda continuar con los cursos siguientes.

1- Modelado Intermedio

- Herramientas extras del programa
- Modificadores extras
- Modelado con Splines - Cross Section
- Modelado con objetos compuestos
- Modelado de Terreno
- Modelado con soft selection
- Graphite Modeling tools

2- Iluminación de Escenas Externas

- Iluminación Nocturna
- Iluminación Diurna
- Luces Básicas de 3dsMax
- Sistema dayligh de Vray
- Luces Vray: VraySun (sol) -VraySky (Cielo)
- Iluminación con imagen Hdri

3- Iluminación de Estudio

- Iluminación con planos de luz
- Reflejos ambientales con imagen Hdri
- Cámara Básica de 3ds Max

4- Iluminación de Escenas Internas

- Iluminación Nocturna
- Iluminación Diurna
- Planos y Esferas de Luz Vray
- Luces .ies de Vray

5- Materiales Vray

- Interfaz del editor básico y slate
- Maderas, vidrios transparentes, tintados y translucidos, metales pulidos, cromados, plásticos, etc.
- Opciones de suciedades.
- Relieves - bump y normal bump
- Modo alámbrico.
- Materiales autoiluminados
- Guardado de librería de materiales
- Modificador de mapas UVW

Duración: 20 Horas

Programa: Adobe Photoshop CC

CURSO 04: Post-Producción de Imágenes 2D y 3D

Dirigido a: Estudiantes de arquitectura, estudiantes de ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows, nociones básicas de 3d.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos de post-producción de imágenes tridimensionales, para conseguir resultados impactantes y realistas, a través del manejo de brillos, contrastes, tonos, colores y otras herramientas de Photoshop.

1- Interfaz de Photoshop

- Menús de Herramientas
- Zoom y manejo de ventanas
- Aspectos esenciales
- Opciones de guardado

2- Composición Básica

- Formatos de archivo
- Resoluciones
- Creación y manejo de capas
- Duplicación de Capas
- Grupos de Capas
- Efectos de Capas
- Opacidad

3- Selecciones

- Selección rectangular, circular y poligonal
- Lasso
- Trazados de selección
- Barita mágica
- Máscaras de recorte

4- Ajustes de Imagen

- Exposición
- Brillo - Contraste
- Niveles de blancos y negros
- Balance de color
- Tono y saturación
- Filtro de fotografía

5- Composición con Elementos de Render

- Modos de fusión
- Oclusión ambiental
- Selección por material
- Selección por objeto
- Resaltar reflejos
- Mejorar transparencias
- Cambiar fondos

6- Filtros de Imagen

- Enfoque
- Desenfoque
- Resplandor difuso
- Plugins varios

Duración: 40 Horas
Programa: Autodesk 3Ds Max + Vray

CURSO 05: Modelado Avanzado + Cámara y Render

Dirigido a: Estudiantes de arquitectura, estudiantes de ingeniería, arquitectos, ingenieros, diseñadores y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows, nociones intermedias de 3ds max, noción espacial.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos de modelado y materiales avanzados, aprendiendo los parámetros principales de render para sacar una imagen de alta calidad.

1- Modelado Avanzado

- Telas con herramienta mCloth
- Integración de objetos en fotografía
- Césped con VrayFur
- Referencias (Xref) de objetos
- Referencias de Escena
- Modelado orgánico de objetos
- Opciones de Esparcimiento de objetos con Scatter y Object paint
- Plugins varios

2- Cámara Vray

- Encuadre de cámara
- Configuración de cámara
- Balace de Blancos
- Profundidad de campo
- Barridos

3- Materiales Avanzados

- Modificador Material by Element
- Materiales multi sub-objeto
- Materiales Substance
- Materiales Compuestos
- Mapeado de objetos con Unwrap

4- Renderizado de Imagen

- Proporciones y resolución
- Opciones y formatos de guardado
- Calidad de imagen media y alta
- Parametros de Renders Internos
- Parametros de Renders Externos
- Elementos de Render para post-pro.

5- Animación Básica

- Animación de posición de objetos
- Animación de recorridos de cámara
- Render básico de animación

Duración: 20 Horas
Programa: Adobe Illustrator

CURSO 06: Herramientas esenciales de Diseño Gráfico

Dirigido a: Estudiantes de Diseño gráfico, estudiantes de ilustración, publicistas, artistas digitales y profesionales afines.

Prelación: Manejo del sistema operativo Windows.

Objetivos: Formar a los participantes en las técnicas y conocimientos del diseño e ilustración mediante gráficos vectoriales, a través del manejo de rellenos, trazos, colores, formas y otras herramientas de Illustrator.

1- Interfaz de Photoshop

- Herramientas básicas
- Interfaz
- Capas y subcapas
- Mesas de trabajo
- Trabajando con formas
- Alinear elementos

2- Creación de formas personalizadas

- Creador de formas
- Buscatrazos
- Creando iconos con formas básicas
- Color y muestras de color
- Paleta de colores

3- Aspectos avanzados en objetos

- Elemento trazo
- Punto de ancla
- Dibujando con pluma
- Dibujando con pluma II
- Degradado

4- Creando diseños con mascararas

- Ilustración personalizada
- Degradados
- Práctica - malla de degradado
- Práctica malla de degradado II
- Herramienta fusión
- Mascara opacidad
- Panel apariencia

5- Práctica de diseño

- Símbolos
- Herramientas para símbolos
- Creación de símbolos
- Ordenar documento
- Proyecto de Diseño
- Exportación de proyecto final

