

### **Destinatarios:**

Arquitectos, Diseñadores,  
Estudiantes, Proyectistas, Publicistas,  
Dibujantes, Profesores, Ayudantes...

### **Duración:**

33 Horas, 11 sesiones-3Hrs c/u

### **Horario:**

Lunes, Miércoles y Viernes

### **Contactos:**

Teléfono 582-6897 - 582-6925

E-mail:

[infofaup@almagro-sur.ucecentral.cl](mailto:infofaup@almagro-sur.ucecentral.cl)

**CODIGO SENCE:** en trámite

Facultad de Arquitectura  
Urbanismo y Paisaje

**Universidad Central de Chile**

J. François Filippi B.

Arquitecto

UNIDAD DE EXTENSION Y DIFUSION  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE  
UNIVERSIDAD CENTRAL DE CHILE



UNIVERSIDAD  
**CENTRAL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE

## Curso de capacitación

En software tridimensional **ARCHICAD**



UNIDAD DE EXTENSION Y DIFUSION  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE  
UNIVERSIDAD CENTRAL DE CHILE

## **I DESCRIPCION DEL SOFTWARE**

Desde hace un tiempo, los software basados en CAD (Computer Aided Design) y principalmente los orientados a modelar en 3D, han desplazado los sistemas tradicionales basados en el dibujo bi-dimensional.

La infinidad de posibilidades que ofrece “el modelar en 3D”, que permite a su vez construir, en lugar de dibujar, son cada vez más utilizadas en un mundo globalizado y con un alto índice de competencia profesional.

La clave de modelar en ArchiCad esta en la flexibilidad y potencia que entrega como herramienta de apoyo a la creación y definición espacial, cuya tecnología permite optimizar los recursos, y logra un modelo digital que se anticipe a la realidad.

La ventaja que tiene este software, frente a aquellos que son utilizados para dibujar planimetricamente imitando al tablero, es que toda la información relacionada al proyecto, la cual se almacena en un único archivo que proporciona además una infinidad de objetos arquitectónicos inteligentes, los cuales pueden ser insertados en cualquier momento al interior del proyecto.

El potencial que entrega este software es que a partir de un modelo tridimensionalmente integrado de un edificio virtual se puede obtener:

- Plantas, cortes y elevaciones completos
- Detalles constructivos y perspectivas
- Rendering, animaciones, escenas de realidad virtual, panoramas: cámaras interiores y exteriores.

## **II OBJETIVOS DEL CURSO**

### *I Generales*

El curso busca enseñar a los alumnos, profesores y profesionales del área, las herramientas pertenecientes al software antes señalado e identificar en él un programa integrado el cual complementa e incentiva el uso del computador como herramienta tridimensional de comprensión espacial, que entrega la posibilidad de visualizar y plasmar bocetos e ideas en proyectos con materialidad y realismo en un tiempo visiblemente menor y a partir de una planta.

Al finalizar el curso el alumno será capaz de modelar, crear y plasmar ideas y proyectos mediante el computador, pudiendo expresar una volumetría real, acompañada de texturas, luces y sombras, anteponiéndose a la realidad.

Además, cada curso estar orientado a satisfacer las verdaderas necesidades de los alumnos y/o empresas, entregando contenidos específicos para el área y campo de acción en cada proyecto.

### *II Específicos*

- Identificar y utilizar comandos del software tales como: Marco de selección, muro, pilar, vigas, puertas, ventanas, forjados, cubierta, mallas (terrenos), figura, secciones y alzados, objetos inteligentes, acotación, escenas VR, cámaras, crear recorridos, comandos de edición, opciones, modelo 3D, entre otros.
- Aplicar las herramientas del programa y su correcto uso según el caso
- Diseñar modelos tridimensionales y digitales
- Introducir texturas y fotorrealismo a los proyectos
- Crear escenas VR en el interior del proyecto

## **CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS**

Introducción al Archicad  
Estructura del Programa  
Herramientas y Paletas  
Barra de Menú  
Formas del Cursor

## **EDIFICIO VIRTUAL**

Menú de opciones  
Preferencias de Dibujo  
Forjados/Muros  
Puertas y Ventanas  
Pilares y Vigas  
Escaleras / mobiliario  
Objetos Inteligentes/Modificar  
Cubiertas  
Terreno  
Secciones y alzados

## **VISUALIZACIÓN**

Ventana 3D  
Materialidad  
Definición de rendering y características  
Iluminación  
Sección 3D  
Objeto VR / Escenas VR  
Animaciones

## **IMPRESIÓN**

Impresión  
Dibujos de Plotmaker  
Vínculos Activos y Archivos.

**33 HORAS**  
**11 Sesiones de 3 horas**  
**4 semanas**

**UNIDAD DE EXTENSION Y DIFUSION**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE**  
**UNIVERSIDAD CENTRAL DE CHILE**

## CONTENIDOS DEL CURSO

Clase 1

Clase 2

Clase 3

Clase 3

Clase 4

Clase 5

Clase 6

Clase 7

Clase 8

Clase 9

Clase 10

Clase 11

### CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS

Introducción, Estructura del Programa

Conceptos y definiciones de proyecto.

### EDIFICIO VIRTUAL

Forjados, muros y pilares.

Escaleras, puertas y ventanas.

Cubiertas y estructuras.

Mobiliario, Objetos inteligentes

Terreno

### VISUALIZACION

Materiales y definiciones de Rendering,  
Secciones y alzados.

Sección 3D, realidad virtual, estudio de  
asoleo.

Perspectivas, Escenas VR, Objeto VR

Plot Marker. Impresión, Vínculos de archivos

Introducción Artlantis



Las Clases y los contenidos del curso podrán ser modificados por el profesor, según características y nivel de los alumnos.