Patrimonio arquitectónico

MODELADO 3D · RECREACIÓN VIRTUAL · VISUALIZACIÓN



Jose Díaz Villamizar

Arquitecto · Especialista en visualización arquitectónica

MADRID / REMOTO / FREELANCE

UNREAL ENGINE · 3DS MAX

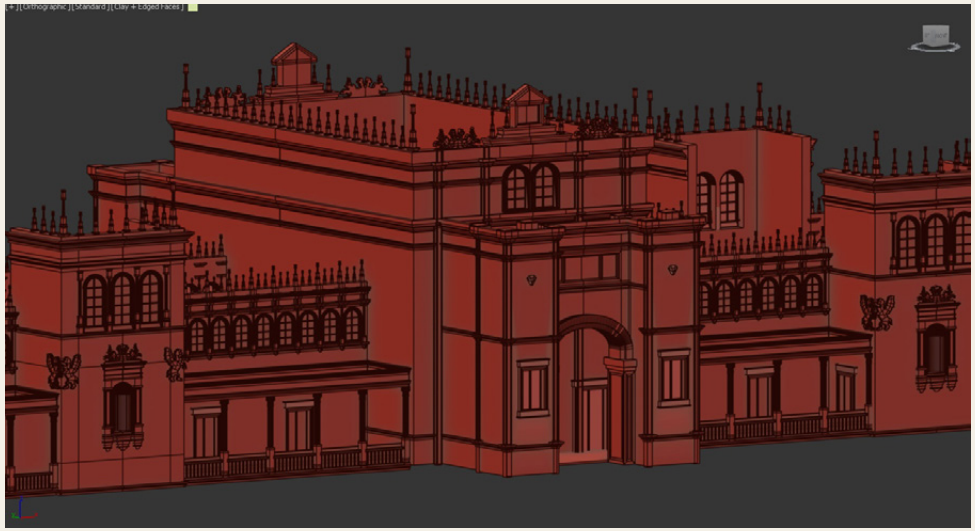
PERFIL / ENFOQUE

Arquitectura y creación visual

Jose Díaz Villamizar · Arquitecto y especialista en visualización arquitectónica

LO QUE APORTO

Mi trayectoria combina arquitectura, trabajo de campo y representación 3D. Desarrollo modelos, materiales, iluminación e imágenes y vídeos para explicar espacios y proyectos.



DOCUMENTAR / MODELAR / COMUNICAR

Visitas, mediciones, levantamientos e informes. Modelado y visualización con 3ds Max y Unreal Engine.
Photoshop: retoque y mejora de fotografías y renders.
InDesign: diseño y maquetación de informes, fichas técnicas y presentaciones.

RECORRIDO DEL PORTFOLIO

Recreación de patrimonio · Modelado arquitectónico · Estudios de forma · Materiales y composición · Contacto

MADRID · REMOTO · FREELANCE

Disponibilidad para trasladarme

Santísimo Cristo de la Victoria

Madrid · Del documento arquitectónico al entorno virtual





MI APORTACIÓN

Modelado en 3ds Max a partir de planos, visitas y fotografías. Materiales, iluminación y cinemáticas en Unreal Engine.

ENFOQUE

Representar el edificio y comunicar su atmósfera mediante imágenes y un recorrido virtual.

HERRAMIENTAS

3ds Max / Unreal Engine / PBR / Lumen

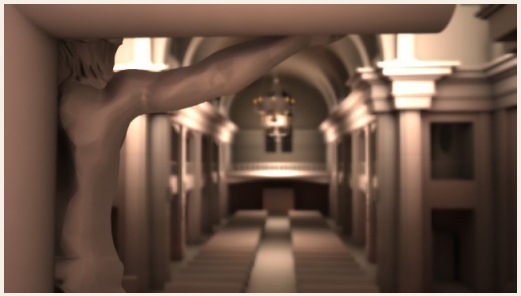
VER PROYECTO EN VÍDEO →

De la escena a sus componentes

Pases de render y máscaras para composición y matte painting

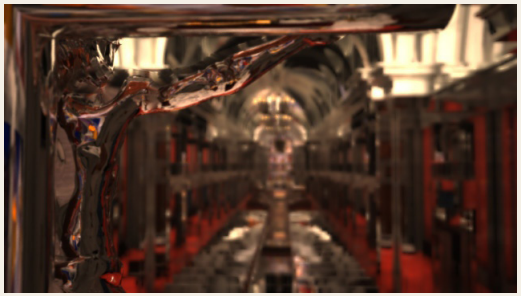


RENDER FINAL



ILUMINACIÓN

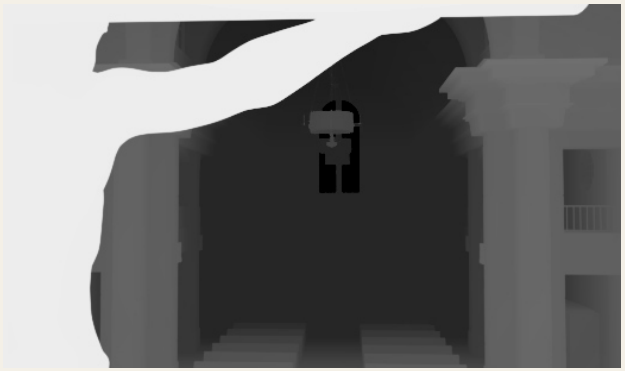
Lectura de la luz



REFLEJOS

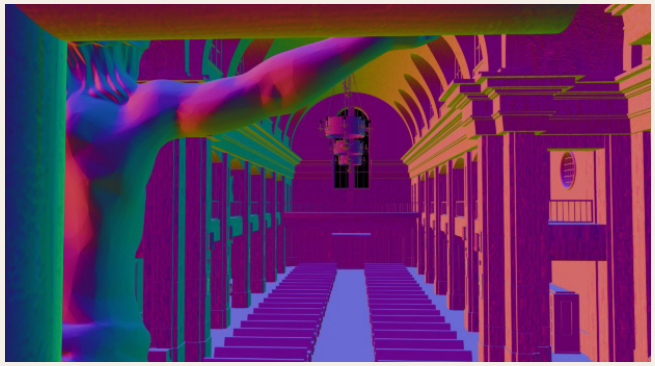
Respuesta de superficies

Estas salidas permiten aislar elementos y preparar ajustes de luz, color, profundidad e integración de fondos en posproducción.



PROFUNDIDAD

Separación por distancia



NORMALES

Orientación de las superficies



OBJECT ID

Selección por objetos

Pases para composición y matte painting

Pases de render y máscaras para composición y matte painting



RENDER FINAL



ILUMINACIÓN

Lectura de la luz



REFLEJOS

Respuesta de superficies

Estas salidas permiten aislar elementos y preparar ajustes de luz, color, profundidad e integración de fondos en posproducción.



PROFUNDIDAD

Separación por distancia



NORMALES

Orientación de las superficies

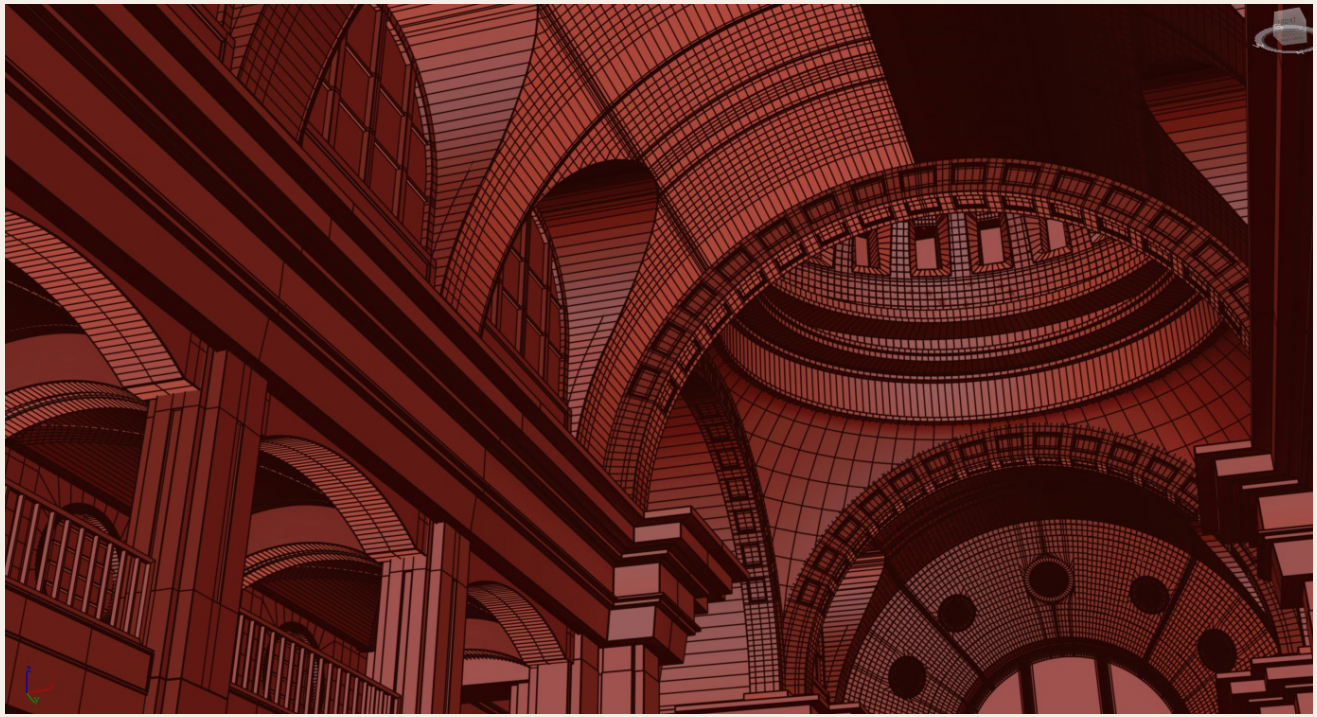


OBJECT ID

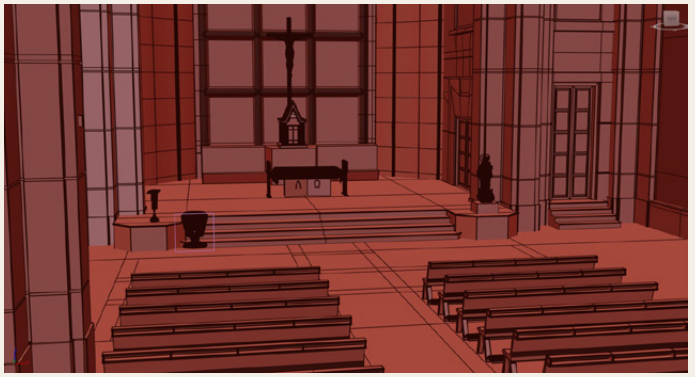
Selección por objetos

Forma y detalle arquitectónico

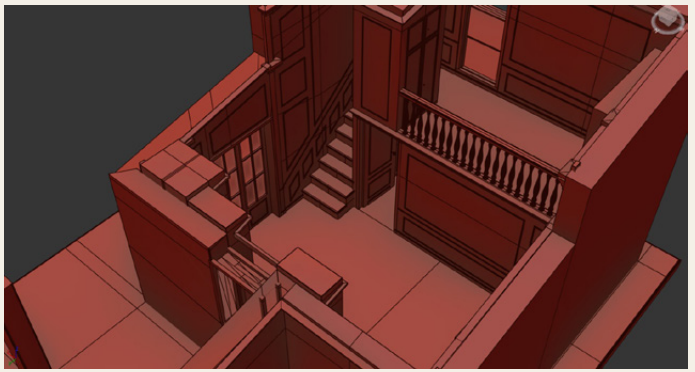
Estudios de modelado de la iglesia Santísimo Cristo de la Victoria



ESTRUCTURA ESPACIAL



LECTURA DEL INTERIOR

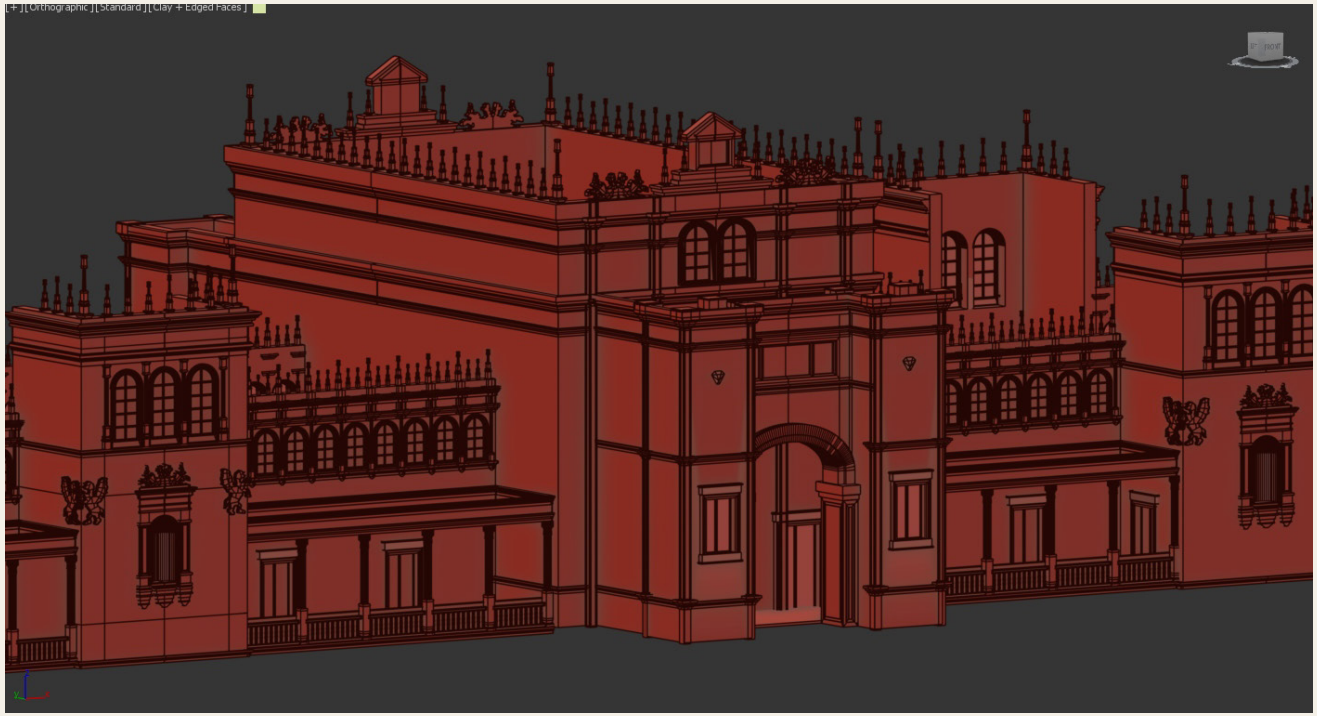


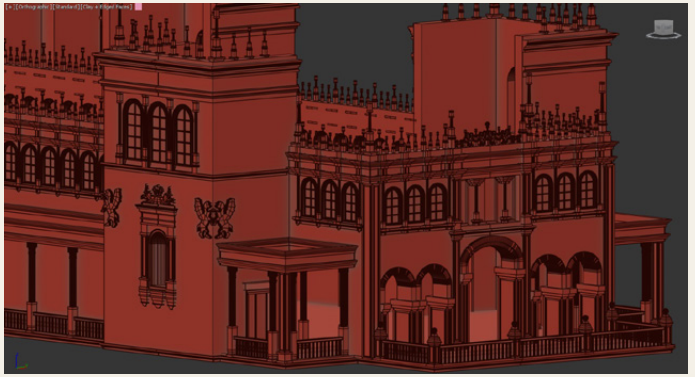
GEOMETRÍA Y DETALLE

Modelado arquitectónico como base para trabajar materiales, iluminación y recorridos.

Museo Arqueológico de Sevilla

Modelado arquitectónico en 3ds Max · Estudios de volumen y fachada



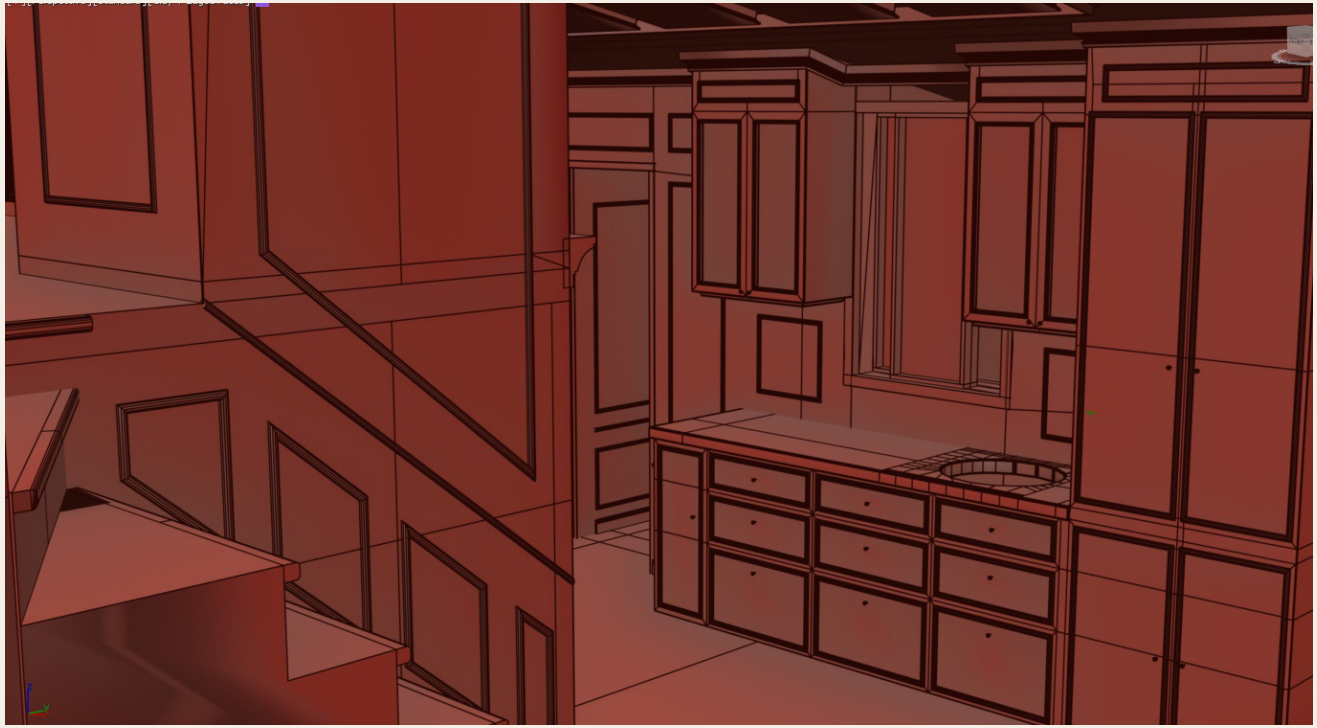


DEL VOLUMEN AL DETALLE

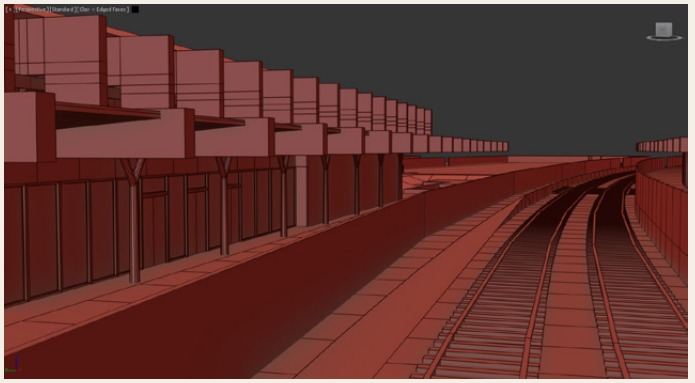
Estudio de representación 3D del edificio. La geometría permite leer proporciones, huecos y articulación de la fachada antes del desarrollo visual.

Tipologías y lectura espacial

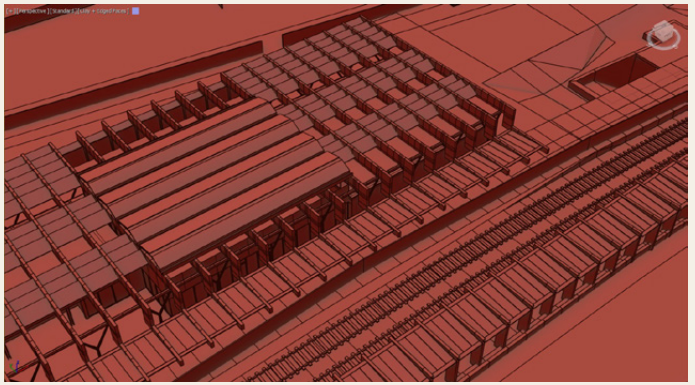
Estudios de vivienda y estación de tren



VIVIENDA: VOLUMEN



ESTACIÓN: ORGANIZACIÓN ESPACIAL



ESTACIÓN: ESTRUCTURA Y DETALLE

Ejemplos complementarios de modelado arquitectónico y organización del espacio.

La luz como herramienta de lectura

Interiores clásicos · Competencias de visualización aplicables a otros proyectos





MI APORTACIÓN

Modelado, materiales e iluminación de interiores. Trabajo de composición y cámara en Unreal Engine.

ENFOQUE

La coherencia entre geometría, materiales y luz permite explicar el carácter del espacio.

HERRAMIENTAS

3ds Max / Unreal Engine / Materiales PBR

VER PROYECTO EN VÍDEO →



HABLEMOS DE TU PROYECTO

Del espacio *a la imagen.*

Jose Díaz Villamizar

Arquitecto · Visualización arquitectónica

joseandresdiazv@gmail.com

+34 603 348 479

REDES Y PORTFOLIO

PORTFOLIO COMPLETO EN VÍDEO →

YOUTUBE · @joseandresdiazv →

LINKEDIN · /in/joseandresdiazv →

WEB · joseandresdiaz.com →

Actualmente redirige a LinkedIn.

EJERCICIOS AUDIOVISUALES · HAZ RTVE →

Madrid / Remoto / Freelance / Movilidad