



MODULO IA DEL MASTER AIRCHVIZ 2025-2026

LA IA EN EL FLUJO DE TRABAJO ARCHVIZ



00. Brochure

El modulo de IA del Máster ArchViz es Programa práctico para integrar IA en **todo el flujo ArchViz**: de **preproducción** (bocetos, moodboards, referencias) a **materiales, vistas/fondos, render y post**; con criterios de color **32/32/8 bits** y stack de estudio (**PS/AE, 3ds Max, Corona**). Aprenderás **modelado asistido, materiales desde foto/prompt, upscaling/tileado, denoise** en imagen y vídeo, y **in/outpainting + animación** para generar variantes y acelerar validaciones. Menos tiempo de render, más calidad consistente y entregas limpias. Ideal para artistas y estudios que buscan velocidad sin perder control creativo.



00. Brochure

Formación en directo los viernes alternos, **de 18:00 a 20:00 (España)** a través de la **plataforma online Discord**.

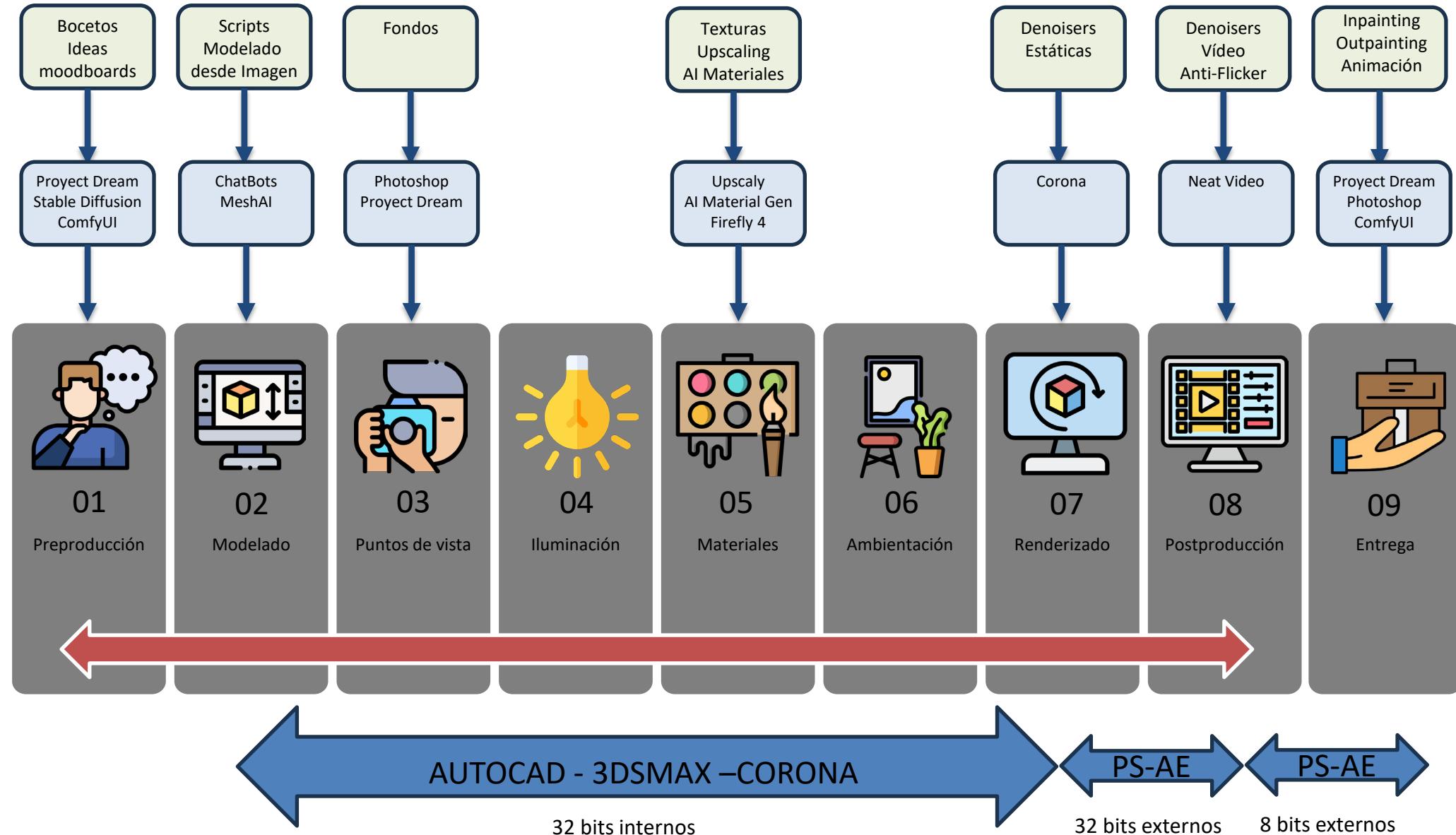
Todas las clases quedan grabadas para que avances a tu ritmo.

Al apuntarte, entras en **nuestra comunidad privada de IA** (soporte, feedback y networking) y en un Dropbox premium con recursos exclusivos que se actualizan durante el curso.

Reserva tu plaza desde este enlace y elige **MÓDULO IA**:

<https://planetacg.com/master-visualizacion-arquitectonica-corona-3ds-max/>

LA IA EN EL FLUJO DE TRABAJO DE PROYECTOS ARCHVIZ



Calendario Máster ArchViz 2025-2026

Octubre 2025								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
40			1	2	3	4	5	
41	6	7	8	9	10	11	12	
42	13	14	15	16	17	18	19	
43	20	21	22	23	24	25	26	
44	27	28	29	30	31			

Noviembre 2025								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
44						1	2	
45	3	4	5	6	7	8	9	
46	10	11	12	13	14	15	16	
47	17	18	19	20	21	22	23	
48	24	25	26	27	28	29	30	

Diciembre 2025								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
49	1	2	3	4	5	6	7	
50	8	9	10	11	12	13	14	
51	15	16	17	18	19	20	21	
52	22	23	24	25	26	27	28	
1	29	30	31					

Enero 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
1				1	2	3	4	
2	5	6	7	8	9	10	11	
3	12	13	14	15	16	17	18	
4	19	20	21	22	23	24	25	
5	26	27	28	29	30	31		

Febrero 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
5							1	
6	2	3	4	5	6	7	8	
7	9	10	11	12	13	14	15	
8	16	17	18	19	20	21	22	
9	23	24	25	26	27	28		

Marzo 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
9							1	
10	2	3	4	5	6	7	8	
11	9	10	11	12	13	14	15	
12	16	17	18	19	20	21	22	
13	23	24	25	26	27	28	29	
14	30	31						

Abril 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
14			1	2	3	4	5	
15	6	7	8	9	10	11	12	
16	13	14	15	16	17	18	19	
17	20	21	22	23	24	25	26	
18	27	28	29	30				

Mayo 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
18					1	2	3	
19	4	5	6	7	8	9	10	
20	11	12	13	14	15	16	17	
21	18	19	20	21	22	23	24	
22	25	26	27	28	29	30	31	

Junio 2026								
Sem.	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	
23	1	2	3	4	5	6	7	
24	8	9	10	11	12	13	14	
25	15	16	17	18	19	20	21	
26	22	23	24	25	26	27	28	
27	29	30						

- Preproducción (10 h)
- Inteligencia Artificial IA (32 h)
- Autodesk 3ds Max (34 h)
- Corona Renderer (46 h)
- Postproducción (10 h)
- Chaos Vantage (08 h)
- Animación (Opcional 10 h)



01. Preproducción - Moodboards

Objetivo

- Presentación de ideas previas
- Generación de bocetos
- Busqueda de referencias
- Información adicional
- Traductores de idiomas

Herramientas

- Project Dream
- Firefly 4
- ComfyUI
- Stable Diffusion
- ChatGPT
- Perplexity*
- Deep Translate*



02. Modelado

Objetivo

- Herramientas de optimización del flujo de trabajo en 3ds Max
- Modelado y mapping a través de IA

Herramientas

- ChatGPT 5 – GPTs específicos*
- MeshyAI*



03. Puntos de Vista

Objetivo

- Generación de cicloramas o fondos a partir de fotografías reales

Herramientas

- Photoshop – Firefly 3*
- Project Dream



05. Materiales

Objetivo

- Generación de materiales desde foto
- Generación de mapas desde Prompt
- Mejora de materiales generados por IA
- Mejora de materiales de internet
- Tileado de Texturas

Herramientas

- Upscaly*
- AI Material Generator*
- Mesh AI
- Firefly 4*
- Photoshop – Firefly 3



07. Denoisers - Imagen

Objetivo

- Eliminación de ruido para mejorar tiempos de render
- Escalado de imágenes para pruebas

Herramientas

- Chaos Corona



08. Denoisers - Vídeo

Objetivo

- Eliminación de ruido en animación para reducir tiempos de render en Chaos Corona
- Eliminación de Flicker en animaciones en Chaos Vantage

Herramientas

- After Effects
- Neat Video*



08. Inpainting – Outpainting - Animación

Objetivo

- Mejora de renders
- Variaciones en los renders
- Mejora de escalas humanas
- Añadir nuevas zonas a los renders
- Animación de imágenes
- Escalado de imagen final
- Escalado de vídeos

Herramientas

- Proyect Dream*
- Photoshop – Firefly 3
- ComfyUI
- Upscaly*



MÓDULO IA DEL MASTER AIRCHVIZ 2025-2026

LA IA EN EL FLUJO DE TRABAJO ARCHVIZ