



3DS MAX FOTORREALISMO

Al terminar este curso estarás preparado para expresar tus ideas de diseño a través de renders fotorealísticos, recorridos virtuales y fotomontajes

TEMARIO

SETUP DE ESCENA

- Conceptos generales de gamma
- Corrección de gamma mediante el asistente de windows
- Calibración de pantalla
- Configuración de unidades
- Uso de leyer explorer para configurar escena

TIPOS DE FOTORREALISMO

- Cinematográfico
- Tv
- FX
- Industrial
- Arquitectónica

FLUJO DE TRABAJO PARA UN RENDER FOTORREALISTA

- Flujo de trabajo para un render fotorrealista
- Setup
- Planeación
- Modelado
- Cámaras
- 1a fase de Iluminación
- Materiales
- 2da fase de iluminación
- Corrección de materiales
- Render
- Postproducción

MODELADO

- Escalas generales
- Proporción
- Aleatoriedad
- Bordes
- Superficies

CÁMARAS

- Conceptos básicos de fotografía
- Physical Camera
- Tipos de encuadre
- Lentes
- Control de perspectiva
- Controles de exposición mediante la cámara
- Previsualización de escena low render
- Tipos de fotorrealismo

ILUMINACIÓN

- Sistema de iluminación métrico
- Propiedades de temperatura de color
- Tipo de luces Arnold
- Tipo de luces V-Ray
- SkyDome
- Photometric
- Mesh
- Sampleo
- Contribución de luces

MATERIALES

- Slate material editor
- Creación de librerías
- Cargado de librerías
- Árbol de materiales
- Materiales específicos
- V-Ray mtl

2DA FASE DE ILUMINACIÓN

- Corrección de imagen y exposición

RENDER

- Configuraciones de motor de render V-Ray mediante V-Ray quick settings
- Render output

DURACIÓN:
20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado



3DS MAX FOTORREALISMO CON ARNOLD

Este módulo está dirigido a profesionales del diseño y visualización que requieran expresar sus ideas de diseño, el modulo abarca temas como: Renderes fotorrealisticos, recorridos virtuales, fotomontajes y Trabajo con geometrías de AutoCAD

TEMARIO

SETUP DE ESCENA

- Conceptos generales de gamma
- Corrección de gamma mediante el asistente de windows
- Calibración de pantalla
- Configuración de unidades
- Uso de leyer explorer para configurar escena

TIPOS DE FOTORREALISMO

- Cinematográfico
- Tv
- FX
- Industrial
- Arquitectónica

FLUJO DE TRABAJO PARA UN RENDER FOTORREALISTA

- Flujo de trabajo para un render fotorrealista
- Setup
- Planeación
- Modelado
- Cámaras
- 1a fase de Iluminación
- Materiales
- 2da fase de iluminación
- Corrección de materiales
- Render
- Postproducción

MODELADO

- Escalas generales
- Proporción
- Aleatoriedad
- Bordes
- Superficies

CÁMARAS

- Conceptos básicos de fotografía
- Physical Camera
- Tipos de encuadre
- Lentes
- Control de perspectiva
- Controles de exposición mediante la cámara
- Previsualización de escena low render
- Tipos de fotorrealismo

ILUMINACIÓN

- Sistema de iluminación métrico
- Propiedades de temperatura de color
- Tipo de luces Arnold
- Tipo de luces V-Ray
- SkyDome
- Photometric
- Mesh
- Sampleo
- Contribución de luces

MATERIALES

- Creación de librerías
- Cargado de librerías

DURACIÓN:

20 hrs de L a V

18 hrs en Sábado