

CURSO 3DS MAX FOTORREALISMO CON ARNOLD

El curso de 3ds Max fotorrealismo con Arnold complementa la ruta de aprendizaje en la visualización de proyectos de arquitectura, ingeniería y construcción, te permitirá mejorar la calidad de los renders, y los flujos de trabajo para llevar a cabo la visualización correcta de modelos. Revisaremos el proceso de visualización teórico y conceptual de los tipos de fotorrealismo aplicados en la industria de medios y entretenimiento. Comprenderás cómo planear el modelado y generar materiales adicionales para una correcta visualización de tu modelo.

OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso habrás adquirido las habilidades necesarias para generar renders de mayor calidad con materiales más complejos, además, de comprender el flujo de trabajo de las herramientas de visualización.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido para arquitectos, estudiante de arquitectura, moderadores digitales para visualización o profesionistas en el área de medios y entretenimiento que requieran generar visualizaciones más realistas de sus modelos.

REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos, intermedio y 3ds Max arquitectura.

DURACIÓN

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 horas en sábado

TEMARIO

SETUP DE ESCENA

En este módulo revisarás los conceptos generales de la gama, de cómo se debe de calibrar la pantalla para gestionar los modelos mediante capas.

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

TIPOS DE FOTORREALISMO

Revisaremos de forma teórica los conceptos y los tipos de fotorrealismo que existen en el área de medios y entretenimiento de forma ilustrada.

- Cinematográfico
- Tv
- FX
- Industrial
- Arquitectónica

FLUJO DE TRABAJO PARA UN RENDER FOTORREALISTA

Realizaremos un flujo de trabajo para llevar a cabo la visualización de modelos digitales desde la configuración inicial hasta los conceptos generales de la postproducción.

- Setup
- Planeación
- Modelado
- cámaras
- 1a fase de Iluminación
- Materiales
- 2da fase de iluminación
- Corrección de materiales
- Render
- Postproducción

MODELADO

Identificarás algunas propiedades esenciales que se deben definir y llevar a cabo en el modelado para su correcta ejecución en la visualización de modelos.

- Escalas generales
- Proporción
- Aleatoriedad
- Bordes
- Superficies

CÁMARAS

Revisaremos los conceptos básicos de la fotografía, cómo colocar una cámara y hacer los ajustes correctos para mejorar la composición de la vista y realzar los elementos en la escena.

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

ILUMINACIÓN

Trabajaremos con los conceptos generales de iluminación utilizando el motor de render Arnold, con el objetivo de conseguir una correcta iluminación dentro del modelo para su visualización.

- Sistema de iluminación métrico
- Propiedades de temperatura de color
- Tipo de luces Arnold
- SkyDome
- Photometric
- Mesh
- Muestreo
- Contribución de luces

MATERIALES

Realizaremos el proceso de creación de materiales más sofisticados llevando a cabo un flujo de trabajo adecuado para conseguir visualizaciones más realistas.

- Creación de librerías

- Cargado de librerías
- Árbol de materiales
- Creación de Sustancias
- Propiedades adicionales de Standard Surface
- Materiales específicos
- Skin
- Two Sided
- Shader Mix

2DA FASE DE ILUMINACIÓN

Exploramos las funcionalidades para cambiar la iluminación y realizar ajustes adicionales de acuerdo con la intensidad de luz a manejar en la escena.

- Corrección de imagen y exposición

RENDER

Manipularemos las configuraciones generales para obtener imágenes de muestra con alta calidad realizando algunas pruebas de renderización hasta lograr un resultado óptimo en la visualización.

- Configuraciones de motor de render Arnold
- Configuraciones de Sistema general
- Render output