

CURSO 3DS MAX FOTORREALISMO CON V-RAY

El curso de 3ds Max fotorrealismo con V-Ray complementa la ruta de aprendizaje en la visualización de proyectos de arquitectura, ingeniería y construcción, lo cual te permitirá mejorar la calidad de los renders además, aplicarás flujos de trabajo para llevar a cabo la visualización correcta de modelos. Durante este proceso visualizarás de forma teórica y conceptual los tipos de fotorrealismo aplicados en la industria de medios y entretenimiento. Revisarás cómo llevar a cabo la planeación de modelado y generación de materiales adicionales que se deben configurar para una correcta visualización de tu modelo tridimensional.

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, modeladores digitales para visualización o profesionistas en el área de medios de entretenimiento que quieran 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 aprenderás los conceptos generales de la gama, y cómo se debe de calibrar la pantalla, así cómo 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 los medios y entretenimiento de forma ilustrada.

- Cinematográfico
- Tv
- FX
- Industrial
- Arquitectónica

FLUJO DE TRABAJO PARA UN RENDER FOTORREALISTA

Se definirá el 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

Exploramos algunas propiedades esenciales que deben definirse y configurar para llevar a cabo el modelado para la correcta ejecución en la visualización de modelos.

- Escalas generales
- Proporción
- Aleatoriedad
- Bordes
- Superficies

CÁMARAS

Se abordarán los conceptos básicos de la fotografía; cómo colocar una cámara fotográfica y hacer los ajustes correctos para encuadrar el modelo de tal manera que logre captar la atención del espectador.

- 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

Se revisarán los conceptos generales de iluminación aplicados con el motor de render V-Ray realizando las configuraciones apropiadas para definir la correcta iluminación del modelo para su visualización.

- Sistema de iluminación métrico
- Propiedades de temperatura de color
- Tipo de luces vray
- Plane
- Sphere
- Disc
- opciones de luces vray

MATERIALES

Generamos materiales más sofisticados llevando a cabo un flujo de trabajo adecuado para su correcta expresión en la visualización.

- Slate material editor
- Creación de librerías
- Cargado de librerías

- Materiales específicos
- Vray mtl

2DA FASE DE ILUMINACIÓN

Realizaremos los cambios en la iluminación para probar opciones de ajuste adicionales.

- Corrección de imagen y exposición

RENDER

Trabajaremos en las configuraciones generales para obtener una correcta imagen en cuanto a muestra y calidad, y realizaremos pruebas de renderización para obtener imágenes de alta calidad.

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