



WACOS
academia digital

Temario de Contenido

3Ds Max | Renderizado Avanzado

| Modalidad Virtual/Presencial |

www.academiawacos.com

Curso | 3Ds Max|

ESQUEMA DESCRIPTIVO DEL CURSO

Nombre del Curso: 3Ds Max – Renderizado Avanzado

Duración: 20 horas

Dirigido a: Estudiantes, diseñadores, delineantes de arquitectura, diseñadores industriales, arquitectos e ingenieros

Requisitos: Autodesk 3D Studio Max 2018 o posterior (En inglés), Corona Renderer 3 o posterior, Adobe Photoshop

Objetivos de aprendizaje

- Componer escenas completas dentro 3Ds Max para producir imágenes fotorrealistas
- Aplicar los conceptos aprendidos de materiales, iluminación, cámaras y composición de proyectos arquitectónicos reales
- Aprender técnicas para el retoque de renders finales

Metodología

La metodología aplicada se basa en la teoría constructivista del conocimiento, guiados profesionalmente de forma individualizada. Se inicia desde los saberes de los participantes, avanzando progresivamente en cada uno de los contenidos propuestos para consolidar los nuevos conocimientos a través de los ejercicios indicados.

El enfoque es eminentemente práctico, en donde los participantes aplicarán las distintas herramientas en situaciones simuladas de trabajo, similares a las que deberán enfrentar en su contexto laboral.

Estrategias Pedagógicas

El curso se desarrolla en el marco de los nuevos enfoques educativos, propiciando la adquisición de conocimientos a través de ejercicios adaptados a la realidad laboral, ajustándolos de acuerdo con las necesidades de los participantes. Se grabará cada sesión de trabajo con el fin de facilitar el repaso de cada tema.

Estrategias de Formación

Las estrategias se basan en los tres momentos de una clase magistral:

Inicio: conocer el nivel de conocimiento de los participantes y el manejo de la herramienta.

Desarrollo: integración de los contenidos con el área del participante para mejorar la comprensión de los temas.

Cierre: actividades de conocimiento alcanzado con el manejo de todas las herramientas vistas.

Contenidos

Unidad I: Escena interna de día

Análisis de referencias

Texturas

Montaje de la escena

Luz Natural

Luz artificial

Cámaras

Post-producción

Unidad II: Escena interna de noche

Análisis de referencias

Luces IES

Luces indirectas

Cámaras

LightMix

Post-producción

Unidad III: Escena interna HDRI

Moods

Elección de mapas HDRI

Mañana en el campo

Fin de tarde

Después de almuerzo

Otoño

Blue Hour

Unidad IV: Escena externa desde SketchUp

Importar modelo SketchUp

Limpieza del archivo

Texturas

Gramas

Árboles

Vegetación

Corona Proxy

Corona Sun

Iluminación HDRI

Post-producción

Unidad V: Escena externa de día

Texturas

Randomizer

Corona Scatter

Ambientación / árboles y vegetación

Corona Proxy

Corona Sun

Iluminación HDRI

Post-producción

Unidad VI: Escena externa de noche

Iluminación HDRI

Luz de postes / exteriores / interiores / visibles / complementarias

Bloom and Glare

Post-producción