

PROGRAMA:

(DIA 1)

Los Fundamentos

Elementos claves de la interface

Modelado básico

Preparación de la escena

Modelado (I)

Trabajando en Autocad

Integración con el modelado de Autocad. Línea de trabajo

(DIA 2)

Modelado (II)

Edición de mallas

Objetos de composición. Solevados, Boleanos,

Creación de terrenos

(DIA 3)

Modelado (III)

Modificadores imprescindibles

Objetos proxy

Creando elementos arquitectónicos

Puertas y ventanas

Escaleras

Barandillas

Vegetación

Modelos 3D en la red

(DIA 4)

Materiales (I)

Editor de materiales

Tipos de mapa

Tipos de materiales

(DIA 5)

Materiales (II)

UVW Map

Texturas en la red

Creación avanzada de texturas. Edición de fotografías

(DIA 6)

Iluminación

Iluminación básica. Tipos de luces y parámetros principales.

Luces fotométricas

Luz solar.

Cámaras. Eficiencia del Flujo de Trabajo

Cámaras

Animación de cámaras

Fundamentos de representación para la visualización

(DIA 7)

Mental Ray (I)

La integración de mental ray y la interfaz de usuario

Calidad vs. tiempo de cálculo de la imagen

Mapa de fotones

Final gather

La interacción entre la iluminación y los materiales

Materiales mental ray

Ambient occlusion

(DIA 8)

Mental Ray (II)

Materiales mental ray en profundidad

Métodos de iluminación interior y exterior.

Entornos HDRI

Los artefacts y como solucionarlos

La profundidad de campo y otras herramientas de producción del mental ray

(DIA 9)

Mental Ray (III)

Estrategias de iluminación exterior
Sistema solar con mr Sun
Mr Photographic exposure
IBL (Iluminación basada en imágenes)

(DIA 10)

Postproducción

Renderizado por capas
Trucos y sugerencias para producción y post producción
Estrategias de trabajo para fotomontajes

Información adicional

Repaso a otros motores de render.
Otros software compatibles y plugins
Webs de interés.