

D3DS

DIPLOMADO EN
Iluminación y Representación 3D / 3DS MAX / VRAY

Visualización para proyectos de arquitectura ingeniera o diseño en general.



3DS MAX



Ps

VESPERTINO

6 Meses / 24 Semanas / 2 veces por semana

Total de 48 sesiones 144 horas

PROFESORES:

CARLOS PUCCIO

DANIEL BERROTERAN

MIGUEL SEPULVEDA



NUCLEO

ESCUELA POST / MOTION / VFX

Curso enfocado al modelado, animación , iluminación y representación digital con las herramientas de Autodesk y Chaos Group 3ds Max y V ray.

Este Curso comienza sentando las bases de la representación digital, flujos de trabajo de producción para modelado y animación, técnicas y metodologías para la Iluminación digital y visualización de espacios 3D .

Optimización y composición de piezas digitales para la visualización de Objetos y/o proyectos de envergadura fotorealista.

Aplicando las técnicas Tradicionales de Fotografía e iluminación sumado a las metodologías vanguardistas de modelado animación y visualización 3D para la generación de piezas digitales de máxima calidad.



NUCLEO

ESCUELA POST / MOTION / VFX

VESPERTINO
6 Meses / 24 Semanas
2 veces por semana
Total de 48 sesiones 144 horas

PROFESORES:
CARLOS PUCCIO
DANIEL BERROTERAN
MIGUEL SEPULVEDA

Av. Nueva Providencia
1881 of. 810
contacto@nucleoescuela.cl
www.nucleoescuela.cl

Curso enfocado al modelado, animación, iluminación y representación digital con las herramientas de Autodesk y Chaos Group 3ds Max y V ray.

Este Curso comienza sentando las bases de la representación digital, flujos de trabajo de producción para modelado y animación, técnicas y metodologías para la Iluminación digital y visualización de espacios 3D .

Optimización y composición de piezas digitales para la visualización de Objetos y/o proyectos de envergadura fotorealista.

Aplicando las técnicas Tradicionales de Fotografía e iluminación sumado a las metodologías vanguardistas de modelado animación y visualización 3D para la generación de piezas digitales de máxima calidad.

Contenidos

Introducción al espacio 3D y herramientas de representación digital.

Interfaz y configuración de 3ds Max.

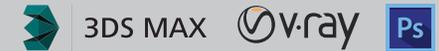
Modelado vectorial 2D a 3D.

Iluminación y Render I , Scanline Render y luz Directa.

Modelado Poligonal I, modelos Estructurales.

Modelado poligonal II / Uvs, Orgánico.

Animación y controladores con 3ds Max.



Iluminación y render II, Mental Ray, Algoritmos de render e luz indirecta.

Dinámicas y partículas para la representación Digital.

Iluminacion y render II, Mental ray , Shaders avanzados y composición.

Iluminacion Fotorealista , V ray, Administración y configuración, Tipos de luces.

Iluminacion Fotorealista , V ray, Shaders, y Pases de render.