



3ds Max Avanzado: Iluminación y Render

Uso expresivo del encuadre y la iluminación para crear escenas de gran calidad e impacto visual.

Dirigido a: Arquitectos, diseñadores de interiores, diseñadores ambientales, escenógrafos, diseñadores gráficos, publicistas, ilustradores, diseñadores de páginas Web, desarrolladores de juegos de video, cineastas, escenógrafos, estudiantes de las respectivas carreras y en general a quien quiera lograr escenas de alta calidad

Requisitos: 3ds Max nivel I o 3ds Max arquitectura

Objetivos Generales:

Enfoque, encuadre, composición e iluminación en rutinas fotográficas y cinematográficas

Objetivos Específicos:

Uso del encuadre con marco de seguridad (Safe Frame)

Encuadre de cámara. Distancia focal y profundidad de campo.

Luz principal y relleno. Esquemas básicos de dos y tres puntos.

Esquema de iluminación externa con luz principal y oclusión ambiental. Esquemas de iluminación interna con múltiples luces y atenuación.

Light Lister y manejo separado de "circuitos" de luces.

CONTENIDO

Tipos de luces:

Omni, Direct, Spot, Skylight.

Manejo de la atenuación y desvanecimiento de la luz:

Dirección artística, ambientación y expresividad de la escena

Claro-oscuro, contraste y profundidad lumínica de la toma

Color, ambiente y significado

Esquemas de Color

Manejo controlado y expresivo de las sombras:

Tipos de Sombra: Shadow Map, Raytrace Shadows, Area Shadows.

Sombra dura y Sombra suave

Tamaños de mapas de sombra, suavidad de borde, soporte de transparencia

Iluminación Global:

Skylight Y luz ambiental con LightTracer

Luz Indirecta y sangrado de color

Motores de Render

Reflexión y refracción de la luz:

Material Raytrace

Tipos de Reflexiones: Difusa, Glossy y Especular

Transparencias e Índice de Refracción

Atmósferas y ambiente:

Fire effect (Efecto Fuego), Fog (Niebla General)

Luz Volumetrica, Niebla Volumetrica (Nubes).

Profundidad Atmosférica en ambientes externos e internos

Uso de texturas:

Uso de texturas para simular Iluminación

