

DIPLOMADO EN MODELADO 3D Y RENDER DE PRODUCTO **ONLINE**

Product innovation technology



Camilo Navarro
Especialista en 3D

INTRODUCCIÓN

Teoría del estado actual y el futuro de la industria

- Como abordar los cambios en las competencias y cuanto ha mejorado.
- Resultados que puede tener un proyecto, siempre valorando el valor agregado profesional.

Presentación de diplomado enfocado en desarrollo de producto 3d

- Que es el modelo GO PLUS ONE.
- En que segmento del mercado se encuentra el diseño de producto.
- Cuáles son los aspectos o valores que configuran un producto.
- Cuáles son los alcances del diplomado y que deben entregar.

PROYECTO FINAL

Explicación y presentación.

- Proyecto final enfocado en desarrollo de un elemento con fortalezas 3d "DRON HELPER"
- Valoraciones: modelado 3d, renderizado, texturizado, iluminación

MODELADO DE PRODUCTO

CON RHINOCEROS



• Modelado 3d y entendimiento de interfaz de trabajo con Rhinoceros ®

Navegación y desempeño
Herramientas personalizadas

• Nivelación tecnología NURBS en Rhino

Primeros pasos en la paramétrica
Unidades de medida
Configuración espacio de trabajo
Manejo de capas

• Modelado: geometrías y piezas de desarrollo estructural

Desarrollo de estructuras alámbricas
Tipos de extrusión
Calibres y recortes mediante trazos

• Modelado: superficies compuestas y de doble curvatura

HARD Surfaces "Corazas"
SOFT Surfaces "orgánicos"

• Modelado: desarrollo de piezas complejas y ensamblajes

Articulaciones y joints
Array & rails
Plugins y complementos FOOD4RHINO

• Procesos industriales, interoperabilidad y documentación técnica

Diseños y plantillas
Escala & layout de trabajo por proyección
Recursos 2d
Fabricación digital: impresión 3d, manufactura.

• Modelado 3d y entendimiento de interfaz de trabajo con Autodesk 3d Studio max ®

Unidades de medida
Configuración espacio de trabajo
Manejo del explorador

• Nivelación tecnología POLIGON MESH de 3d max

Primeros pasos con las MALLAS POLIGONALES
Control de Splines
Desarrollo de estructuras
Tipos de Modificadores
Grososres y extrusiones

• Desarrollo de material 3d de exhibición en 3d max

Conocimientos materiales de punto de venta y presentación de productos

- Tipos y clases
- Materiales y labels

• Preparación del modelo para texturizado, etiquetas y marcas

MODELADO DE PRODUCTO

CON 3DS MAX



RENDERIZADO CON VRAY

RHINOCEROS & 3D MAX



• Vray interfaz

• Desarrollo de Iluminación para foto estudio usando render interactivo Ley de tercios "safe frame"

Saved views camera
Triangulo de exposición

• Creación de materiales físicamente correctos PBR (Physically Based Rendering)

• Creación de texturizado UV

mapeo UV como una manera de "envolver" el objeto en la textura como si esta fuera papel de regalo, muy útil para manipulación de texturas (bitmap) mapa de bits 2d

• Render de producción V-RAY chaosgroup ®

Vray RT y manejo de filtros
Preparación para POST-PRODUCCIÓN
Edición y control

PRESENTACIÓN DE PRODUCTO

CON PHOTOSHOP

• Retoque digital usando passes (render elements).

Detalles de composición
Máscaras inteligentes
Enfoques y desenfocues

• Integración a entornos y manejo de partículas 2d

• Control de exposición y contraste de curvas con Adobe Photoshop ®

• Modificación y creación de efectos ambientales

Planificación para un flujo correcto
Colores y tonos



110
HORAS

Horas reales de
60 minutos



Microsoft

3

AUTODESK
3D Studio MAX®



Chaosgroup
V-Ray®



ADOBE
Photoshop®

