

Modelado y texturizado **3D Studio Max**

Aprender a manejar conocimientos esenciales sobre el modelado, texturizado, animación y renderizado de objetos y escenarios en 3D de manera profesional.

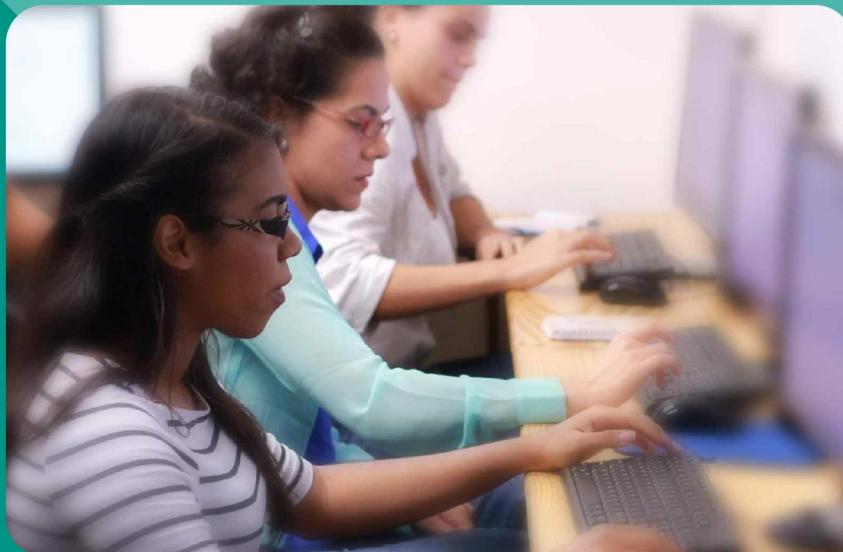


Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, geométricas y artísticas. Interesadas en el modelado y acabado de objetos y personajes en 3D. Diseñadores gráficos, editores de videos, aficionados a los videojuegos y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Interface
- Modificadores
- Geometrias
- Luces
- Shapes
- UVW MAP
- Interface avanzada
- MATERIALES
- Rendering



“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

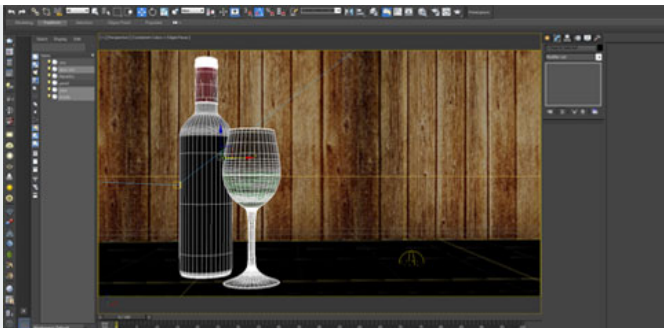
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje

3 MAX

Modelado y texturizado 3D Studio Max

CONTENIDO DE LA CLASE

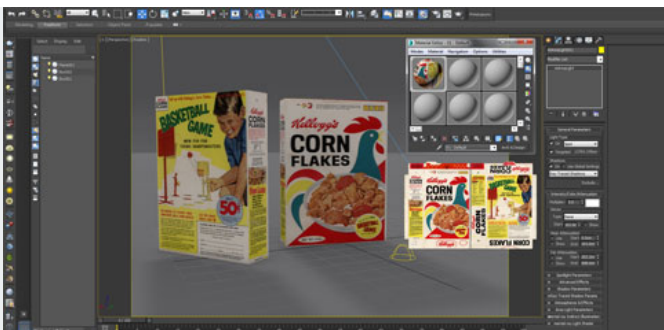


Fundamentos 3D Interfaz gráfica

Aprender a como comunicarse con el programa, familiarizarse con el entorno y entender sus herramientas básicas.

Modelado básico Creando objetos

Aprender a crear figuras y objetos 3D utilizando las herramientas de creación y modelado.



Texturas Aplicando color

Creando y aplicando texturas y materiales a nuestros objetos para darles nuevas apariencias y diseños.

Iluminación Montaje de luces

Iluminación adecuada del escenario utilizando los diferentes tipos luces y efectos para ambientar cualquier tipo de escenario.



Montaje de un escenario

Preparación de cámaras

Colocación y configuración de cámaras para tener diferentes ángulos de nuestra escena.

**Animación general**

Herramientas de animación

Creando y preparando animaciones fluidas para objetos, luces, cámaras y materiales de forma fácil y rápida.

Renderización

Exportando nuestro proyecto

Preparación de nuestro escenario para exportación, edición y montaje de nuestras animaciones, para que sean reproducidas en cualquier medio.



3DS Max 2019 Interfaz:	Interfaz Gráfica Interfaz Gráfica 2 Interfaz Gráfica 3 Interfaz Gráfica 4 Interfaz Gráfica 4.1 Practica 01 Modelado Android
3DS Max 2019 Alineamientos:	Herramientas para Alinear Herramientas para Agrupar y Enlazar Herramientas de Precisión (Snaps Tools) Herramienta de Referencia de Coordenadas
3DS Max 2019 Editable Poly:	Tipos de Clonado Editable Poly Soldar Geometrías Herramienta Swift Loop Practica 02 Modelado de una Taza Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 1 Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 2
3DS Max 2019 Editable Spline:	Editable Spline 1 Editable Spline 2 Editable Spline 3 Práctica 3 Modelado Silla Stam
3DS Max 2019 Unidades de Medida:	Unidades de Medidas
3DS Max 2019 Modificadores:	Modificadores Modificadores 2
3DS Max 2019 Luces Estándar:	Luces Estándar Luces Estándar 2 Luces Estándar 3 Luces Estándar SkyLight
3DS Max 2019 Editor Materiales:	Editor de Materiales de Color Material Multi-Sub-Object Material Raytrace Editor de Materiales de Textura Materiales de Textura Normal Map Materiales de Textura Normal Map Materiales de Texturas Etiquetas Materiales de Texturas Composite Materiales de Texturas Unwrap
3DS Max 2019 Render Setup:	Render Setup

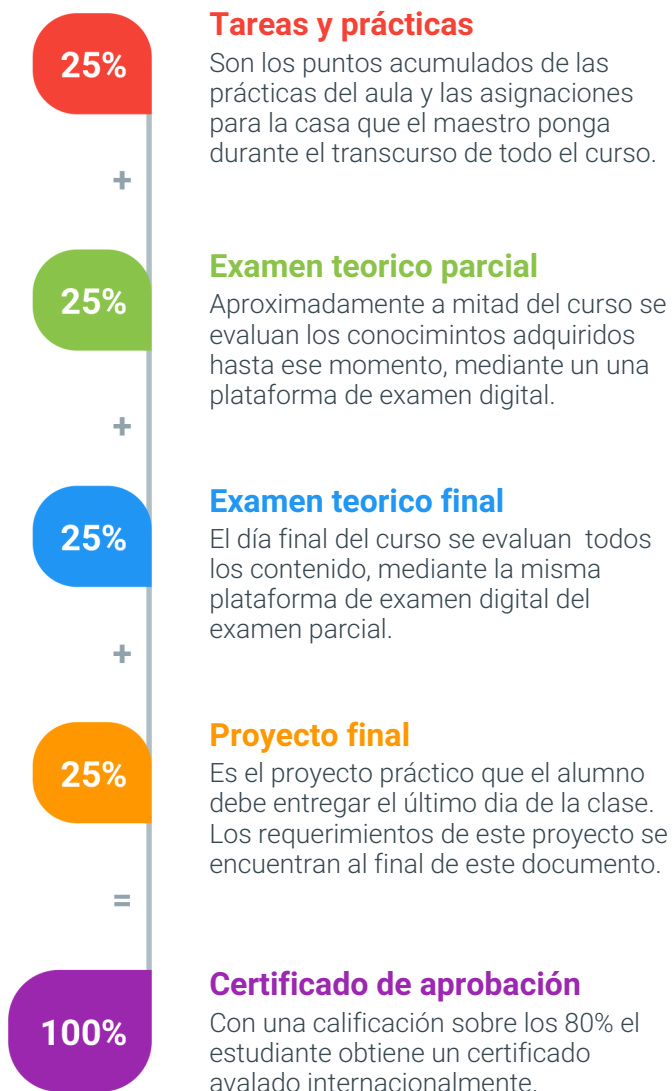
	Render Setup 2
3DS Max 2019 Arnold Render :	Introducción Arnold Render Luces Arnold Render Luces Arnold Render 2 Cámara Física Arnold Render Materiales Arnold Render Materiales Arnold Render 2 Materiales Arnold Render 3 Render Settings Arnold Render Render Settings Arnold Render 2
3DS Max 2019 Animación:	Timeline Animation Timeline Animation 2
3DS Max 2019 Prácticas :	01 Modelado Balón de Fútbol
3DS Max 2019 Proyecto Final:	Ejercicio de Conclusión Ejercicio de Conclusión Parte 2 Ejercicio de Conclusión Parte 3 Ejercicio de Conclusión Parte 4 Ejercicio de Conclusión Parte 5 Ejercicio de Conclusión Parte 6
Introducción:	Introducción a 3Ds max Interfaz de usuario
Modelado:	Modelado de Android Modificadores Modelado (parte 1) Modelado (parte 2)
Texturizado:	Materiales Mapas
Luces y cámaras:	Luces y Cámaras
Animación:	Animación (parte 1) Animación (parte 2)
Renderizado:	Rendering
Herramientas extas:	Tools Unwrap grahipitemod Mental Ray



MassFX

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.



Modelado 1 Product Shot (Para Traer)

Realizar 2 modelado 3d pasando por las etapas de texturizado, iluminación y render de

producción final.

Aspectos a evaluar:

- Modelado poligonal
- Aplicación de texturizado
- Aplicación de Luces Arnold Render
- Aplicación del Exposure control
- Aplicación de imágenes Environment (Hdr)
- Parámetros de Arnold Render
- Producción de imagen final
- Resolución en HD (1280×720) o superior

Modelado 2 (En el Aula)

Realizar un modelado 3D en el aula partiendo de las prácticas impartidas en clases anteriores.

El instructor informara cual será la práctica a realizar.

Aspectos a evaluar:

- Modelado poligonal
- Aplicación de texturizado
- Aplicación de Luces Arnold Render
- Aplicación del Exposure control
- Aplicación de imágenes Environment (Hdr)
- Parámetros de Arnold Render
- Producción de imagen final
- Resolución en HD (960×540)