

CURSO 3DS MAX FUNDAMENTOS

3ds Max es el producto de Autodesk especializado en la generación de imágenes fotorrealistas profesionales de alta calidad y animaciones de objetos y escenas de calidad cinematográfica. El curso de 3ds Max fundamentos está enfocado en el aprendizaje de las herramientas básicas del software para comprender el flujo de trabajo de 3ds Max y modelar proyectos con aplicaciones de 3D, además comenzarás a introducirte en la utilización eficaz de las luces estándar y los procedimientos esenciales para la creación de materiales, también, se revisarán los conceptos fundamentales de animación con 3ds Max.

OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso estarás preparado para trabajar con las herramientas básicas de modelado para crear proyectos 3D, colocar iluminación, aplicar texturas y aprender a trabajar las funciones básicas para animación y render.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido a diseñadores y profesionistas que requieren adquirir habilidades para realizar presentaciones (renders) de proyectos con imágenes de alta calidad y animaciones de escenas y objetos. No necesitas tener experiencia previa con programas de 3D. Este curso es parte de la ruta de preparación para la **“Certificación Profesional de 3ds Max”**.

REQUISITOS

Conocimientos de Windows.

DURACIÓN

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 horas en sábado

TEMARIO

INTRODUCCIÓN A 3DS MAX

A través de la exploración de la interfaz de 3ds Max podrás ubicar las principales herramientas del software lo cual te facilitará la visualización, navegación y organización de las vistas, menús y paletas de herramientas.

- Organización de interfaz
- Barra de herramientas
- Herramientas de transformación
- Herramientas flotantes
- Herramientas de animación
- Explorador de escena
- Manejo de viewports
- Panel de comandos
- Menú view
- Modos de visualización
- Menú Quad
- View cube
- Importar objetos nativos de 3ds Max

MODELADO 2D, 3D

3ds Max cuenta diferentes opciones para generar objetos nuevos a partir de geometrías predefinidas o bocetos 2D, los cuales pueden servir de base para crear elementos más complejos.

- Objetos primitivos
- Objetos extendidos
- Uso de geometría para composición de objetos
- Objetos 2D (shapes)
- Uso de Editable spline
- Interpolación de objetos 2D
- Modificadores para objetos 2D
- Conversión de objetos 2D a 3D

ENCUADRE

Los encuadres permiten crear perspectivas que pueden ajustarse tanto en la ubicación de la cámara como la trayectoria hacia el objetivo.

- Encuadre de escena con cámara target
- Parámetros básicos de una cámara estándar
- Controladores para el trazado de una trayectoria a una cámara

- Uso de rango de acción de cámara

ILUMINACIÓN

Las funcionalidades de iluminación en 3ds Max contienen las opciones de luces que pueden interactuar para iluminar una escena simulando tanto luz natural como artificial.

- Fuentes básicas de iluminación natural
- Fuentes básicas de iluminación artificial
- Método de iluminación estándar
- Sombras
- Tipos de luces
- Opciones de distribución

MATERIALES

A través del editor de materiales se puede crear y configurar los materiales y mapear las texturas que se aplicarán a los objetos para darles apariencia real.

- Concepto de materiales
- Editor de materiales compacto
- Parámetros básicos del editor de materiales
- Ranuras de muestra de materiales
- Creación de materiales estándar
- Aplicado correcto de materiales
- Uso de modificador UVW Map para mapeado de texturas y mapas

ANIMACIÓN

Explora las funcionalidades esenciales para configurar y crear una animación de objetos y crear efectos atmosféricos para obtener escenas más realistas.

- Introducción a la animación
- Configuración de escena para animación
- Animación de objetos mediante las herramientas de transformación
- Efectos atmosféricos

RENDER

Utilizando el scanline renderer podrás generar imágenes de alta calidad. Este es un renderizador versátil que renderiza la escena como una serie de líneas de exploración que se generan de arriba a abajo.

- Motor de render Scanline renderer
- Configuraciones básicas para renderización
- Pestaña common
- Formato de imagen