

## CURSO 3DS MAX INTERMEDIO

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. Con el curso de 3ds Max intermedio aprenderás a organizar los objetos y escenas en capas para facilitar la gestión y administración de tus proyectos, encuadrar las escenas para definir los puntos de interés y captar la atención del espectador, manipular la exposición te ayudará a controlar y mejorar la iluminación de la escena, generar escenas con iluminación para exteriores e interiores combinando luz natural y artificial, trabajar con las reglas básicas de animación y conocer la funcionalidad del motor de render de Max.

### OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso estarás preparado para generar escenas exteriores e interiores utilizando los sistemas de iluminación artificial y natural. Además, con las herramientas de administración de 3ds Max podrás facilitar la gestión y organización de escenas.

### A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido a diseñadores y profesionistas que requieren adquirir habilidades para crear presentaciones (renders) con imágenes de alta calidad para interiores y exteriores optimizando la gestión de los elementos del proyecto. Este curso es parte de la ruta de preparación para la **“Certificación Profesional de 3ds Max”**.

### REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos

### DURACIÓN

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

## TEMARIO

### HERRAMIENTAS PARA LA ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

Comprobarás la importancia que tiene la organización los objetos y escenas en capas para facilitar la gestión de tus proyectos, revisando el flujo de trabajo de administración.

- Homogeneidad aplicada a los proyectos de visualización
- Carpeta de proyecto
- Gestión de objetos y escenas en base a capas
- Diferencias entre explorador de escena y explorador de capas
- Contenedores
- Conectividad con otros productos de la “M&E Collection”
- Gestión de objetos importados

### MODELADO INTERMEDIO

Complementarás la revisión del modelado de objetos más complejos en 3ds Max probando la interoperabilidad que existe con los primitivos y las funciones de edición de polígonos para modificar las formas y hacerlas más complejas.

- Elementos básicos de topología
- Continuación de flujo de trabajo con objetos 2D y 3D
- Interoperabilidad de objetos primitivos y objetos compuestos
- Herramientas compuestas
- Introducción a editable poly
- Herramientas básicas de editable poly
- Modelado Box poly
- Modificadores de subdivisión
- Colapsado de objetos

### CÁMARAS

Aplicar el encuadre en las escenas te permitirá definir los puntos de interés para captar la atención del espectador, además la manipulación de la exposición en las escenas te permitirá controlar la iluminación del ambiente.

- Physical Camera
- Tipos de encuadre
- Lentes
- Controles de exposición mediante Exposure Control
- Previsualización de escena

## ILUMINACIÓN

Genera escenas con iluminación para exteriores e interiores combinando luz natural y artificial.

- Fuentes de iluminación natural Physcal
- Fuentes básicas de iluminación artificial Physcal
- Tipos de luces fotométricas
- Compatibilidad de luces fotométricas con arnold renderer
- Sistema de iluminación Daylight
- Luz aplicada en una escena exterior
- Luz aplicada en una escena interior

## MATERIALES

Utilizarás las funcionalidades que te permitirán crear librerías de materiales y conocer el método adecuado para la creación de materiales.

- Conceptos generales de materiales físicos
- Creación de librería de materiales
- Cargado de librerías de materiales
- Metodología para la creación de materiales
- Material lambert
- Propiedades básicas de material "Standard Surface"
- Uso de herramientas de alineado de UVW Map

## ANIMACIÓN

Puedes ver y controlar fácilmente el movimiento y la animación de los objetos en la escena a través del editor de curvas, además de introducirte en la animación de personajes.

- Reglas básicas de animación
- Curve editor
- Introducción a sistema de huesos para animación

## RENDER

Identificarás las funcionalidades generales de Arnold y las configuraciones necesarias para renderizar una escena con este motor de render.

- Criterio general de motor de render Arnold renderer
- Configuración básica para render final