

CURSO 3DS MAX MODELADO AVANZADO

En este curso se exploran las técnicas más avanzadas para la creación de modelos de gran nivel de detalle y de cualquier nivel de complejidad, utilizando métodos como Box modeling, Poly by poly, NURB's, superficies y uso avanzado de modificadores y herramientas de modelado Graphite.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso estarás listo para aplicar metodologías generales para el modelado tridimensional de objetos y algunas de las técnicas más usadas en el sector de medios y entretenimiento para modelar geometría poligonal con diferentes metodologías.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este módulo está dirigido a profesionales del diseño y visualización que requieran, mejorar sus flujos de trabajo en el modelado poligonal, usando las herramientas avanzadas de modelado.

REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos e intermedio.

DURACIÓN

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

TEMARIO

METODOLOGÍA DE PROYECTO

En este módulo identificarás la metodología de proyecto para llevar a cabo el desarrollo de volúmenes básicos que permitan representar topología o morfología del objeto principal, y el posterior reemplazo de la geometría para obtener la correcta visualización del modelo creado.

- Blocking
- Proxys
- Definición de formas
- Reemplazo de formas
- Detallado
- Organización y optimización

MODELADO 2D

Comprenderás cómo hacer uso de las herramientas básicas de modelado 2D para obtener poligonales y elementos de referencia para el modelado poligonal.

- Uso de modelado 2D para modelos poligonales
- Complementos de modelo

MODELADO POLIGONAL

Utilizarás las herramientas esenciales de modelado poligonal y con ello algunas herramientas complementarias de la cinta Ribbon las cuales te permitirán ampliar el flujo de trabajo en el modelado de objetos.

- Uso de cinta Ribbon
- Tipos de geometría
- Técnicas de modelado poligonal
- Metodología aplicada a proyectos

NURBS

NURBS significa Non-Uniform Rational B-Splines, y es un estándar de la industria para diseñar y modelar superficies con curvas complejas permitiendo crear objetos que son fáciles de manipular de forma interactiva.

- Introducción a modelado NURBS
- Elementos constructivos NURBS
- Características y limitantes