

CURSO 3DS MAX AVANZADO

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 avanzado, complementarás el aprendizaje para crear proyectos utilizando las funciones avanzadas de modelado en 3ds Max para flexibilizar los elementos, mejorar las perspectivas de las escenas corrigiendo las opciones de lente, identificar los tipos de luces con los que puedes trabajar en 3ds Max según la escena, y profundizar el uso de las herramientas avanzadas para trabajar con materiales, animaciones y renders.

OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso estarás preparado para generar escenas con las funciones avanzadas de iluminación como aplicación de colores, combinación y utilización de diferentes tipos de luces y sombras para dar volumen y más realismo a la imagen que resulte del render.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido a diseñadores y profesionistas que requieren trabajar con las funciones avanzadas de modelado, iluminación, materiales y animaciones para presentar imágenes de render con acabados alta calidad y más realistas. Este curso es parte de la ruta de preparación para la **“Certificación Profesional de 3ds Max”**.

REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos e intermedio

DURACIÓN

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

TEMARIO

1. ADMINISTRADOR DE PROYECTOS AVANZADO

Configura el administrador de proyectos para cargar solo algunos elementos y objetos que hayas utilizado en otra escena. Combina o relaciona escenas, utiliza los dummies para animar o reemplazar geometría muy compleja. Controla la geometría por medio de una animación o restricción de parámetros. Con las vistas esquemática podrás ver y gestionar los vínculos de los elementos unos con otros. Revisa las configuraciones de importación y exportación del archivo de intercambio FBX.

- Referencia de objetos
- Referencia de escenas
- Uso de Dummy
- Rendimiento de equipo
- Jerarquías
- Vista esquemática
- Importar objetos FBX

2. MODELADO

Identifica las herramientas que engloban el modelado con polígonos, las cuales te facilitarán dibujar de manera más fluida, pues conforman un método práctico para modelar con 3ds Max.

- Herramientas adicionales de Editable poly
- Open Subdiv como modificador de subdivisión
- Modificadores aplicados al modelado
- Modelado Poly to Poly

3. CÁMARAS

Mejora las perspectivas realizando modificaciones de cámara que te permitirán optimizar el encuadre, ajustar los lentes, controlar la luz en la escena y preparar el render para obtener mejores composiciones en las imágenes resultantes.

- Physical Camera
- Tipos de encuadre
- Lentes
- Control de perspectiva
- Controles de exposición mediante la cámara
- Previsualización de escena low render
- Preparación de cámaras para Batch Render

4. ILUMINACIÓN

Explora las opciones de iluminación de Arnold y manipula las configuraciones de sombras, color e intensidad aplicándolas a escenas interiores y exteriores.

- Arnold Light
- Tipos de luces
- Point
- Distant
- Spot
- Quad
- Cylinder
- Propiedades de color, intensidad y sombras de las luces
- Luz aplicada en una escena exterior
- Luz aplicada en una escena interior

5. MATERIALES

Con Slate material editor podrás examinar los materiales y la vinculación de parámetros con el editor compacto, el editor de pizarra facilita un flujo más visual para la creación de materiales y texturas, esto permitirá saber que parámetros se están modificando.

- Slate material Editor
- Interfaz de editor
- Sistema de creación de materiales en base a nodos

6. 2DA FASE DE ILUMINACIÓN

Examina las funciones para controlar los valores de exposición fotográfica como; el obturador, la velocidad de disparo, el ISO de filmación y Balance de color sin importar el motor de render que estés usando 3ds Max.

- Corrección de imagen y exposición

7. ANIMACIÓN

En esta sección trabajarás con herramientas de animación avanzada que comprenden el flujo de trabajo detallado en animación, desde generar un set de cámaras para renderización como animación básica de personajes.

- Batch Render
- Uso de Dope Sheet
- Acoplamiento de biped a modelo 3D
- Modificador Skin

8. RENDER

Revisarás la configuración de las propiedades básicas del render final, así como los conceptos de los motores más usados mediante CPU y GPU.

- Configuraciones de motor de render Arnold
- Configuraciones de Sistema general
- Render output
- Conceptos de motores de render por CPU y GPU

METODOLOGÍA DE TRABAJO

1. En el caso de los cursos en línea, se imparten sobre la plataforma Zoom. Te llegará una invitación 1 o 2 días hábiles previo al inicio del curso con los datos de; nombre del curso, horario, software que debes tener instalado, documentación que debes revisar con los requisitos de infraestructura que necesitas tener para conectarte a las sesiones, link de conexión a las clases y código de acceso.
2. En el caso de cursos presenciales o en línea te llegará una notificación inmediatamente te registres en el curso llenando la forma de inscripción a través de nuestro portal www.darco.com.mx con los datos de; nombre del curso, horario, documentación que debes revisar previo al inicio del curso.
3. Este curso es 100% práctico, a medida que el instructor vaya avanzando con la explicación de los temas, irás desarrollando los ejercicios propuestos por él con su apoyo permanente. Deberás cumplir la asistencia 80% del curso para obtener el certificado de participación en el curso emitido directamente por Autodesk.
4. Se utilizará el software **3ds Max en la última versión y en idioma inglés** como herramienta didáctica para explicar y aplicar los conceptos.

REQUISITOS TECNOLÓGICOS PARA LOS CURSOS EN LÍNEA

1. Debes tener instalado en software en idioma inglés en la última versión.
2. El software debe estar instalado sobre Sistema Operativo Windows 10 o la versión de sistema operativo más actualizada.
3. Si **no** cuentas con el sistema operativo indicado consulta con tu asesor por lo menos 2 días hábiles antes de comenzar tu curso online para obtener apoyo.
4. Comprueba la velocidad de conexión a internet tanto de subida como bajada observando que tengas el mínimo 10 MB, puedes consultar en <https://www.speedtest.net/es> (si tienes dudas sobre el resultado de la consulta, puedes enviar la información a tu asesor o envía un mail a soporte@darco.com.mx para obtener apoyo).