

3DS MAX AVANZADO

Los temas que se imparten en el curso de 3ds Avanzado permitirá a los participantes, adquirir las destrezas necesarias para manejar el software de 3ds Max y además completar si así lo desea, la ruta de certificación, para presentar el examen de certificación de 3ds Max y convertirse en un "3ds Max Certified Professional".

TEMARIO

ADMINISTRADOR DE PROYECTOS AVANZADO

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

MODELADO

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

CÁMARAS

- 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

MATERIALES

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

ILUMINACIÓN

- 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

2DA FASE DE ILUMINACIÓN

- Corrección de imagen y exposición

ANIMACIÓN

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

RENDER

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

DURACIÓN:

20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado