

3DS MAX FUNDAMENTOS

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

OBJETIVOS

- Introducir al alumno a la creación de proyectos con aplicaciones de 3D
- Comprender la interfaz y lógicas de trabajo de 3Ds Max
- Conocer las herramientas generales de creación de modelos
- Conocer y utilizar eficazmente las luces standard de 3DS Max
- Aprender los procedimientos esenciales para la creación de materiales

TEMARIO

INTRODUCCIÓN A 3DS MAX

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

MODELADO 2D, 3D

- 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

- 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

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

MATERIALES

- 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

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

RENDER

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

DURACIÓN:

20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado