



3DS MAX INTERMEDIO

Los temas que se imparten en el curso de 3ds Intermedio permitirá a los participantes, adquirir las destrezas necesarias para manejar el software de 3ds Max y además prepararse si así lo desea, para presentar el examen de certificación de 3ds Max y convertirse en un "3ds Max Certified Professional". Curso enfocado en refinar los métodos de trabajo, extender las técnicas y alcances de un usuario que ya posee conocimientos básicos de 3Ds Max.

TEMARIO

HERRAMIENTAS PARA LA ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

- 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

- 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

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

ILUMINACIÓN

- Fuentes de iluminación natural Physycal
- Fuentes básicas de iluminación artificial Physycal
- 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

- 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

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

RENDER

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

DURACIÓN:

20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado