



DIPLOMADO CERTIFICACIÓN PROFESIONAL 3DS MAX

Los temas que se imparten en el Diplomado de certificación profesional de 3ds Max permitirán a los participantes adquirir los conocimientos para crear y gestionar proyectos con aplicaciones de 3D, manejar las herramientas de creación de modelos, utilizar eficazmente las luces, comprender los procedimientos esenciales para la creación de materiales, animaciones y renders de alta calidad. Este diplomado incluye el aprendizaje de todos los temas que forman parte del roadmap para la presentación del Examen de certificación profesional de 3ds Max.

MODULO 1: 3DS MAX FUNDAMENTOS

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



MÓDULO 2: 3DS MAX INTERMEDIO

DURACIÓN:
20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado

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 Phisycal
- Fuentes básicas de iluminación artificial Phisycal
- 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

PRESENTACIÓN EXAMEN DE CERTIFICACIÓN DE USUARIO (OPCIONAL)

(Este examen está disponible sólo en idioma inglés y español), incluye:

- Simulador de examen
- Examen

NOTA: Debido a que la presentación del examen de certificación de usuario es opcional, el cliente deberá indicarlo en el momento en que realiza la inscripción para el curso.



MÓDULO 3: 3DS MAX AVANZADO

DURACIÓN:
20 hrs de L a V
18 hrs en Sábado

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

MÓDULO 4: TALLER DE PREPARACIÓN PARA CERTIFICACIÓN PROFESIONAL

DURACIÓN: 4hrs

El objetivo del taller es realizar un ejercicio de simulación de examen para que los usuarios se familiaricen con el tipo de preguntas que tendrán que contestar en el examen profesional. Tomar este taller no garantiza que el usuario apruebe el examen profesional, pues aprobar este examen dependerá de la experiencia y habilidades con las que cuenta, producto del uso regular del software.

MÓDULO 4: PRESENTACIÓN EXÁMEN FINAL

DURACIÓN: 3 hrs

Después del registro y conexión a la plataforma de presentación del examen, el usuario debe leer con atención las instrucciones, la duración del examen es de 2 hrs cronometradas por el sistema de Autodesk. Se requiere el uso del software para el desarrollo de los ejercicios.