

CURSO 3DS MAX INTERMEDIO

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 intermedio aprenderás a organizar los objetos y escenas en capas para facilitar la gestión y administración de tus proyectos, encuadrar las escenas para definir los puntos de interés y captar la atención del espectador, manipular la exposición te ayudará a controlar y mejorar la iluminación de la escena, generar escenas con iluminación para exteriores e interiores combinando luz natural y artificial, trabajar con las reglas básicas de animación y conocer la funcionalidad del motor de render de Max.

OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso podrás estar preparado para generar escenas exteriores e interiores utilizando los sistemas de iluminación artificiales y naturales. Además, con las herramientas de administración de 3ds Max podrás facilitar la gestión y organización de escenas.

A QUIEN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido a diseñadores y profesionistas que requieren adquirir habilidades para crear presentaciones (renders) con imágenes de alta calidad para interiores y exteriores optimizando la gestión de los elementos del proyecto.

REQUISITOS

Conocimientos del temario de 3ds Max fundamentos

DURACIÓN:

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

TEMARIO

HERRAMIENTAS PARA LA ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

Comprobarás la importancia que tiene la organización los objetos y escenas en capas para facilitar la gestión de tus proyectos, revisando el flujo de trabajo de administración.

- 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

Complementarás la revisión del modelado de objetos más complejos en 3ds Max probando la interoperabilidad que existe con los primitivos y las funciones de edición de polígonos para modificar las formas y hacerlas más complejas.

- 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

Aplicar el encuadre en las escenas te permitirá definir los puntos de interés para captar la atención del espectador, además la manipulación de la exposición en las escenas te permitirá controlar la iluminación del ambiente.

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

ILUMINACIÓN

Genera escenas con iluminación para exteriores e interiores combinando luz natural y artificial.

- 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

Utilizarás las funcionalidades que te permitirán crear librerías de materiales y conocer el método adecuado para la creación de 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

Puedes ver y controlar fácilmente el movimiento y la animación de los objetos en la escena a través del editor de curvas, además de introducirte en la animación de personajes.

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

RENDER

Identificarás las funcionalidades generales de Arnold y las configuraciones necesarias para renderizar una escena con este motor de render.

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

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

- Debes tener instalado en software en idioma inglés en la última versión.
- El software debe estar instalado sobre Sistema Operativo Windows 10 o la versión de sistema operativo más actualizada.
- 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.
- 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).