SDQ TRAINING CENTER

Modelado y texturizado
3D Studio Max

Aprender a manejar conocimientos esenciales sobre el modelado, texturizado, animación y renderizado de objetos y escenarios en 3D de manera profesional.

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, geométricas y artísticas. Interesadas en el modelado y acabado de objetos y personajes en 3D. Diseñadores gráficos, editores de videos, aficionados a los videojuegos y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Interface
- Modificadores
- Geometrias
- Luces
- Shapes
- UVW MAP
- Interface avanzada
- MATERIALES
- Rendering

SDQ TRAINING CENTER

"Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real"

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

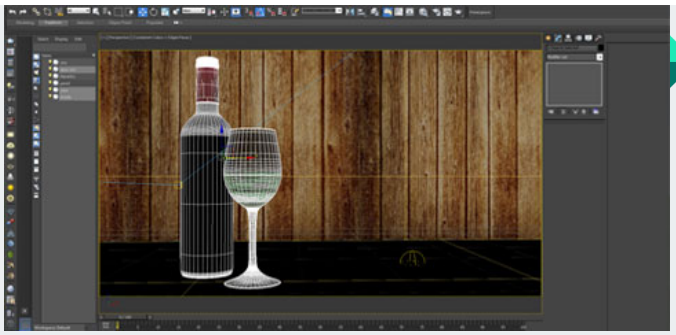
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

- Educación orientada a objetivos
- Grupos pequeños
- Clases en video-tutoriales
- Profesores expertos
- Cursos actualizados
- Diplomas avalados
- Trato personalizado
- Buen ambiente de Aprendizaje

Modelado y texturizado

3D Studio Max

CONTENIDO DE LA CLASE

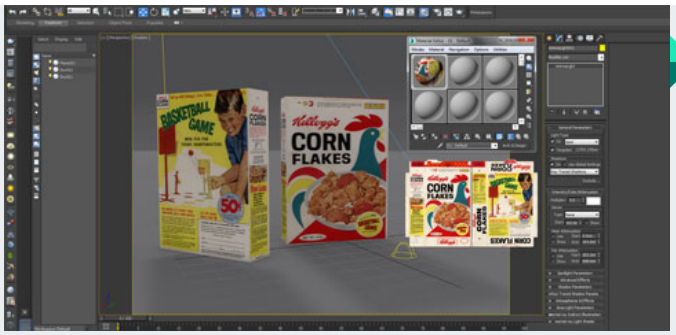


Fundamentos 3D
Interfaz gráfica

Aprender a como comunicarse con el programa, familiarizarse con el entorno y entender sus herramientas básicas.

Modelado básico
Creando objetos

Aprender a crear figuras y objetos 3D utilizando las herramientas de creación y modelado.



Texturas
Aplicando color

Creando y aplicando texturas y materiales a nuestros objetos para darles
nuevas apariencias y diseños.

Iluminación
Montaje de luces

Iluminación adecuada del escenario utilizando los diferentes tipos luces y efectos para ambientar cualquier tipo de escenario.

CONTENIDO DE LA CLASE

Montaje de un escenario
Preparación de cámaras

Colocación y configuración de cámaras para tener diferentes ángulos de nuestra escena.

Animación general
Herramientas de animación

Creando y preparando animaciones fluidas para objetos, luces, cámaras y materiales de forma fácil y rápida.

Renderización
Exportando nuestro proyecto

Preparación de nuestro escenario para exportación, edición y montaje de nuestras animaciones, para que sean reproducidas en cualquier medio.

PROGRAMA DE CLASE

3DS Max 2019 Interfaz:
Interfaz Gráfica
Interfaz Gráfica 2
Interfaz Gráfica 3
Interfaz Gráfica 4
Interfaz Gráfica 4.1
Practica 01 Modelado Android

3DS Max 2019 Alineamientos:
Herramientas para Alinear
Herramientas para Agrupar y Enlazar
Herramientas de Precisión (Snaps Tools)
Herramienta de Referencia de Coordenadas

3DS Max 2019 Editable Poly:
Tipos de Clonado
Editable Poly
Soldar Geometrías
Herramienta Swift Loop
Practica 02 Modelado de una Taza
Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 1
Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 2

3DS Max 2019 Editable Spline:
Editable Spline 1
Editable Spline 2
Editable Spline 3
Práctica 3 Modelado Silla Stam

3DS Max 2019 Unidades de Medida:
Unidades de Medidas

3DS Max 2019 Modificadores:
Modificadores
Modificadores 2

3DS Max 2019 Luces Estándar:
Luces Estándar
Luces Estándar 2
Luces Estándar 3
Luces Estándar SkyLight

3DS Max 2019 Editor Materiales:
Editor de Materiales de Color
Material Multi-Sub-Object
Material Raytrace
Editor de Materiales de Textura
Materiales de Textura Normal Map
Materiales de Textura Normal Map
Materiales de Texturas Etiquetas
Materiales de Texturas Composite
Materiales de Texturas Unwrap

3DS Max 2019 Render Setup:
Render Setup

Render Setup 2

3DS Max 2019 Arnold Render :

Introducción Arnold Render
Luces Arnold Render
Luces Arnold Render 2
Cámara Física Arnold Render
Materiales Arnold Render
Materiales Arnold Render 2
Materiales Arnold Render 3
Render Settings Arnold Render
Render Settings Arnold Render 2

3DS Max 2019 Animación:

Timeline Animation
Timeline Animation 2

3DS Max 2019 Prácticas :

01 Modelado Balón de Fútbol

3DS Max 2019 Proyecto Final:

Ejercicio de Conclusión
Ejercicio de Conclusión Parte 2
Ejercicio de Conclusión Parte 3
Ejercicio de Conclusión Parte 4
Ejercicio de Conclusión Parte 5
Ejercicio de Conclusión Parte 6

Introducción:

Introducción a 3Ds max
Interfaz de usuario

Modelado:

Modelado de Android
Modificadores
Modelado (parte 1)
Modelado (parte 2)

Texturizado:

Materiales
Mapas

Luces y cámaras:

Luces y Cámaras

Animación:

Animación (parte 1)
Animación (parte 2)

Renderizado:

Rendering

Herramientas extas:

Tools
Unwrap
grahipitemod
Mental Ray

MassFX

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teorico como las habilidaddes prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

25%

Tareas y prácticas

Son los puntos acumulados de las prácticas del aula y las asignaciones para la casa que el maestro ponga durante el transcurso de todo el curso.

+

25%

Examen teorico parcial

Aproximadamente a mitad del curso se evaluan los conocimintos adquiridos hasta ese momento, mediante un una plataforma de examen digital.

+

25%

Examen teorico final

El día final del curso se evaluan todos los contenido, mediante la misma plataforma de examen digital del examen parcial.

+

25%

Proyecto final

Es el proyecto práctico que el alumno debe entregar el último dia de la clase. Los requerimientos de este proyecto se encuentran al final de este documento.

=

100%

Certificado de aprobación

Con una calificación sobre los 80% el estudiante obtiene un certificado avalado internacionalmente.

Modelado 1 Product Shot (Para Traer)

Realizar 2 modelado 3d pasando por las etapas de texturizado, iluminación y render de

producción final.

Aspectos a evaluar:

- Modelado poligonal
- Aplicación de texturizado
- Aplicación de Luces Arnold Render
- Aplicación del Exposure control
- Aplicación de imágenes Environment (Hdr)
- Parámetros de Arnold Render
- Producción de imagen final
- Resolución en HD (1280×720) o superior

Modelado 2 (En el Aula)

Realizar un modelado 3D en el aula partiendo de las prácticas impartidas en clases anteriores.

El instructor informara cual será la práctica a realizar.

Aspectos a evaluar:

- Modelado poligonal
- Aplicación de texturizado
- Aplicación de Luces Arnold Render
- Aplicación del Exposure control
- Aplicación de imágenes Environment (Hdr)
- Parámetros de Arnold Render
- Producción de imagen final
- Resolución en HD (960×540)