

## 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.

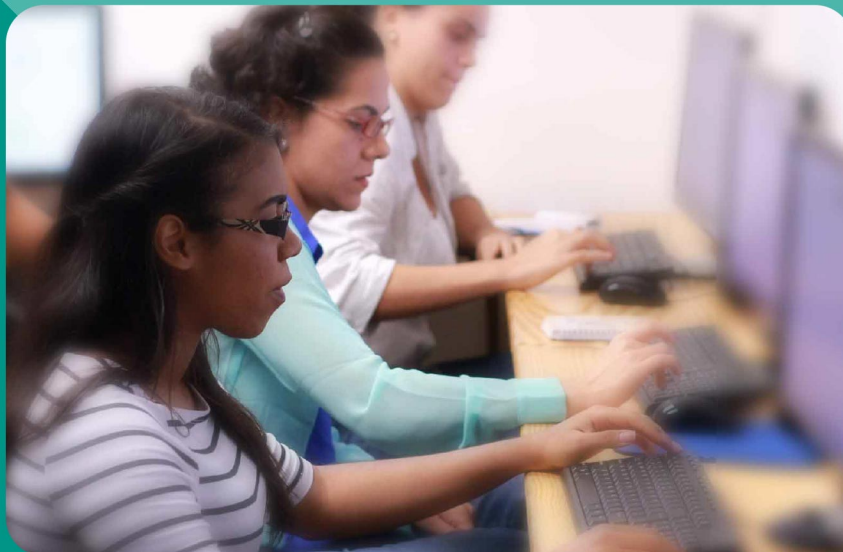


### **Este curso está dirigido para**

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



“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

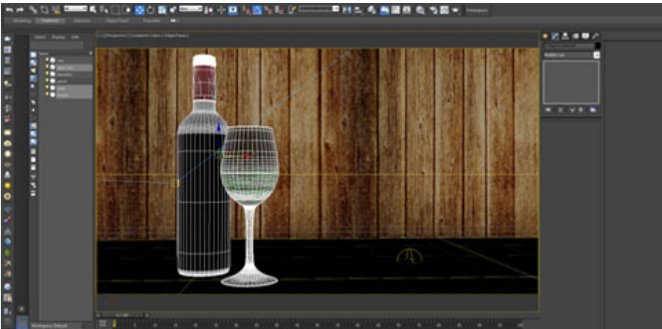
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk,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

# 3 MAX

## Modelado y texturizado 3D Studio Max

### CONTENIDO DE LA CLASE



#### Fundamentos 3D

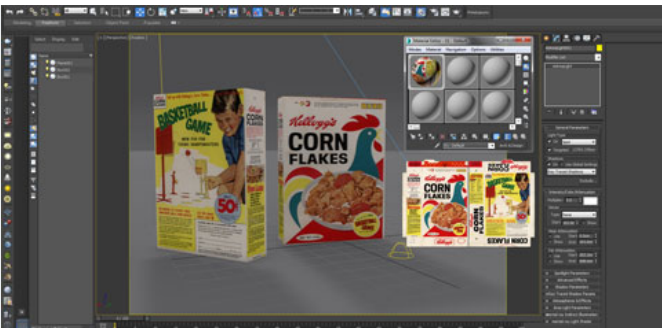
##### Interfaz gráfica

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.



## Montaje de un escenario

### Preparación de cámaras

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



## Animación general

### Herramientas de animación

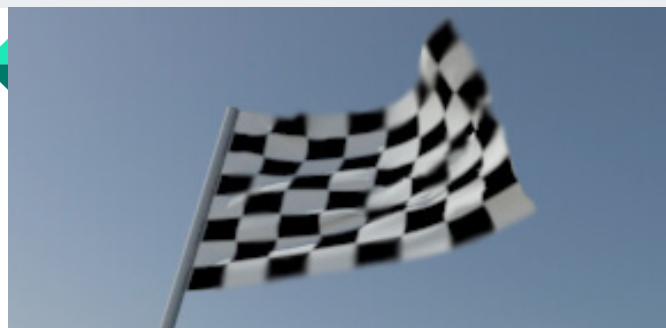
Creando y preparando animaciones fluidas para objetos, luces, cámaras y materiales de forma fácil y rápida.



## Renderización

### Exportando nuestro proyecto

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



|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>3DS Max 2019 Interfaz:</b>           | Interfaz Gráfica<br>Interfaz Gráfica 2<br>Interfaz Gráfica 3<br>Interfaz Gráfica 4<br>Interfaz Gráfica 4.1<br>Practica 01 Modelado Android                                                                                                                                                          |
| <b>3DS Max 2019 Alineamientos:</b>      | Herramientas para Alinear<br>Herramientas para Agrupar y Enlazar<br>Herramientas de Precisión (Snaps Tools)<br>Herramienta de Referencia de Coordenadas                                                                                                                                             |
| <b>3DS Max 2019 Editable Poly:</b>      | Tipos de Clonado<br>Editable Poly<br>Soldar Geometrías<br>Herramienta Swift Loop<br>Practica 02 Modelado de una Taza<br>Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 1<br>Practica 2.1 Modelado Tapa de Refresco 2                                                                                        |
| <b>3DS Max 2019 Editable Spline:</b>    | Editable Spline 1<br>Editable Spline 2<br>Editable Spline 3<br>Práctica 3 Modelado Silla Stam                                                                                                                                                                                                       |
| <b>3DS Max 2019 Unidades de Medida:</b> | Unidades de Medidas                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>3DS Max 2019 Modificadores:</b>      | Modificadores<br>Modificadores 2                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>3DS Max 2019 Luces Estándar:</b>     | Luces Estándar<br>Luces Estándar 2<br>Luces Estándar 3<br>Luces Estándar SkyLight                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>3DS Max 2019 Editor Materiales:</b>  | Editor de Materiales de Color<br>Material Multi-Sub-Object<br>Material Raytrace<br>Editor de Materiales de Textura<br>Materiales de Textura Normal Map<br>Materiales de Textura Normal Map<br>Materiales de Texturas Etiquetas<br>Materiales de Texturas Composite<br>Materiales de Texturas Unwrap |
| <b>3DS Max 2019 Render Setup:</b>       | Render Setup                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

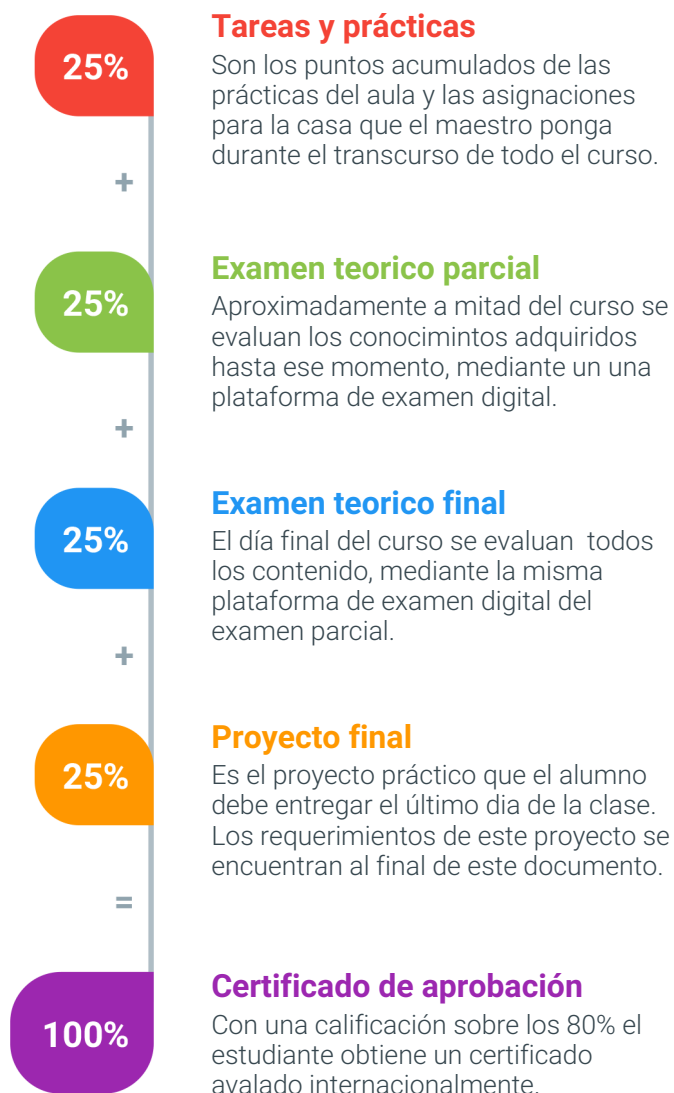
|                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     | Render Setup 2                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>3DS Max 2019 Arnold Render :</b> | Introducción Arnold Render<br>Luces Arnold Render<br>Luces Arnold Render 2<br>Cámara Física Arnold Render<br>Materiales Arnold Render<br>Materiales Arnold Render 2<br>Materiales Arnold Render 3<br>Render Settings Arnold Render<br>Render Settings Arnold Render 2 |
| <b>3DS Max 2019 Animación:</b>      | Timeline Animation<br>Timeline Animation 2                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>3DS Max 2019 Prácticas :</b>     | 01 Modelado Balón de Fútbol                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>3DS Max 2019 Proyecto Final:</b> | Ejercicio de Conclusión<br>Ejercicio de Conclusión Parte 2<br>Ejercicio de Conclusión Parte 3<br>Ejercicio de Conclusión Parte 4<br>Ejercicio de Conclusión Parte 5<br>Ejercicio de Conclusión Parte 6                                                                |
| <b>Introducción:</b>                | Introducción a 3Ds max<br>Interfaz de usuario                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Modelado:</b>                    | Modelado de Android<br>Modificadores<br>Modelado (parte 1)<br>Modelado (parte 2)                                                                                                                                                                                      |
| <b>Texturizado:</b>                 | Materiales<br>Mapas                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Luces y cámaras:</b>             | Luces y Cámaras                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Animación:</b>                   | Animación (parte 1)<br>Animación (parte 2)                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Renderizado:</b>                 | Rendering                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Herramientas extas:</b>          | Tools<br>Unwrap<br>grahipitemod<br>Mental Ray                                                                                                                                                                                                                         |



MassFX

## MÉTODO DE EVALUACIÓN

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



## **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 (1280x720) 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 (960x540)