

**3****AUTODESK  
3ds Max**

## **3DS MAX** **MODELADO DE PERSONAJE Y ESCENARIO TRIDIMENSIONAL**

### **OBJETIVO**

El objetivo de este curso es el alumno aprenda los fundamentos del modelado en 3D a través de 3ds Max logrando la creación de personajes caracterización de ropa y accesorios interacción con un entorno o escenario físico, animación de personajes con esqueletos, trabajo de mallas complejas.

**DIRIGIDO A:** Este curso va dirigido a Arquitectos, Diseñadores industriales y gráficos y creativos que se dediquen a la realización de visualización arquitectónica, modelado de objetos, animación, cine, televisión, diseño de productos y de objetos que deseen acercarse al mundo del modelado en 3d.

**REQUISITOS:** Navegación de Explorer, administración de archivos.

**DURACIÓN: 120 HORAS**

### **CONTENIDO**

#### **SESIÓN 01**

- Introducción a entorno e interfaz de 3ds Max
- Módulos internos de 3ds Max

#### **SESIÓN 02**

- Introducción a los flujos de trabajo para contenido digital
- Conceptos básicos de personaje
- Introducción a modelado paramétrico

#### **SESIÓN 03**

- Introducción a modelado poligonal
- Modelado en polígonos con base en shapes
- Conceptos básicos de topología
- La importancia de modelar en bajos poligonos

#### **SESIÓN 04**

- Modelado de props
- Modelado de escena
- Modulación de objetos

#### **SESIÓN 05**

- Detallado de modelado de escena

#### **SESIÓN 06**

- Modelado de personaje
- Layout de volúmenes principales
- Layout de cuerpo

#### **SESIÓN 07**

- Modelado de manos
- Modelado de pies

#### **SESIÓN 08**

- Modelado de cabeza

#### **SESIÓN 09**

- Modelado de cabeza

#### **SESIÓN 10**

- Modelado de ropa

#### **SESIÓN 11**

- Modelado de ropa

#### **SESIÓN 12**

- Modelado de cabello volumétrico
- Modelado de cabello por planos
- Hair and fur

#### **SESIÓN 13**

- Detalle de modelo

#### **SESIÓN 14**

- Detalle de modelo

#### **SESIÓN 15**

- Blends
- Modelado de Blends



Calle La Fortuna No. 186,  
Col. Industrial, Del. Gustavo A.  
Madero, México D.F., C.P. 07800



informes@cad-consultores.mx



+52 55 4616 3330



7587 3035 y 55 3333 9387



WWW.CAD-CONSULTORES.COM.MX

**3****AUTODESK  
3ds Max**

## **3DS MAX**

### **MODELADO DE PERSONAJE Y ESCENARIO TRIDIMENSIONAL**

#### **CONTENIDO**

**SESIÓN 16**

- Modelado de Blends
- Modificador morph

**SESIÓN 17**

- Introducción a UVs
- Desarrollo de UVs

**SESIÓN 18**

- Viewport Canvas
- Interoperabilidad con photoshop
- Blend layer con photoshop
- Interoperabilidad con Mudbox

**SESIÓN 19**

- Texturizado de personaje
- Diferentes canales de texturas en un material
- Texturizado de piel

**SESIÓN 20**

- Texturizado de ropa
- Texturizado de pelo

**SESIÓN 21**

- Introducción a rig
- Módulos de rig en 3ds max
- Rigeando con CAT

**SESIÓN 22**

- Rig de personaje

**SESIÓN 23**

- Rig de personaje

**SESIÓN 24**

- Rig facial

**SESIÓN 25**

- Animación en 3ds max
- Principios de la animación

**SESIÓN 26**

- Animación de personaje
- Animación por layers

**SESIÓN 27**

- Motores de renderizado
- Principios de iluminación
- Iluminación natural
- Iluminación artificial

**SESIÓN 28**

- Renderizado de texturas
- Bake de texturas

**SESIÓN 29**

- Renderizado de escena y animación

**SESIÓN 30**

- Conclusión



Calle La Fortuna No. 186,  
Col. Industrial, Del. Gustavo A.  
Madero, México D.F., C.P. 07800



informes@cad-consultores.mx



+52 55 4616 3330



7587 3035 y 55 3333 9387



WWW.CAD-CONSULTORES.COM.MX