

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