



dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

CURSO (36 horas)

**MODELADO Y TEXTURIZADO 3D
CON 3DSMAX**



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931
SANTIAGO - CHILE



Curso Modelado y Texturizado 3D con 3DSMax

OBJETIVOS:

Curso de nivel introductorio que presenta las herramientas del modelado, texturizado y animación digital tridimensional. Al finalizar el curso el alumno podrá conocer las herramientas de trabajo de un software 3D y generar modelos en 3 dimensiones.

- * Aplicar las técnicas de modelado en 3 dimensiones y generar maquetas y proyectos 3D.
- * Aplicar materiales y texturas.
- * Usar correctamente las técnicas de iluminación digital

DIRIGIDO A:

- * Abierto a todo público con vocación por el 3D.

REQUISITOS

- * Manejo de computación a nivel usuario

MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

- * Apuntes en modalidad online.

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 36

HORARIO: consultar en www.dgm.cl

CERTIFICACION

Conducente a certificaciones con  AUTODESK validez internacional

DIRECTOR ACADÉMICO

Sr. Jaime Cañas Lemesch

Diseñador Gráfico, Animador 3D,
Productor de cineanimación

BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

- Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728
- Acceder a Instituto acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)
- Mientras es alumno Dgm tiene acceso ilimitado a salas de edición.
- Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos
- Disponer de docentes de gran nivel
- Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en www.dgmonline.cl

Consulte por Seminarios, Cursos y Diplomados COSTO CERO PESOS para su empresa si cumple los requisitos solicitados por SENCE

 (02) 226355931  Instituto Dgm  info@dgm.cl  Instituto Dgm



Modele, y texturice objetos



Aplique materiales, texturas e iluminación



Aplique las técnicas correctas de iluminación



Realice maquetas y escenografías virtuales

MALLA CURRICULAR



empresas que asistieron a este curso

FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARIJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- * POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- * SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCION DE UNCURSO EN SENCE.

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- PRODUCCION DIGITAL 3D

3D-PD-01: INTERFAZ GRAFICA

CONOCER LA INTERFAZ GRÁFICA, MENU'S CONTEXTUALES, CUSTOMIZACIÓN DE LA UI Y LA CORRECTA MANIPULACIÓN DE LAS GEOMETRÍAS - PRIMITIVAS MÁS USADAS EN 3D. CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS, PARÁMETROS Y PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS GEOMÉTRICOS Y LA EDICIÓN, MODIFICACIÓN RESPECTIVA. PERSONALIZAR LA UI. VISORES

3D-PD-02: MANIPULACION DE GEOMETRIAS BASICAS

CONOCER LA INTERFAZ GRÁFICA, MENU'S CONTEXTUALES, CUSTOMIZACIÓN DE LA UI Y LA CORRECTA MANIPULACIÓN DE LAS GEOMETRÍAS - PRIMITIVAS MÁS USADAS EN 3D. CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS, PARÁMETROS Y PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS GEOMÉTRICOS Y LA EDICIÓN, MODIFICACIÓN RESPECTIVA. USO DE OBJETOS COMPUESTOS Y LOGICA BOOLEANA.

3D-PD-03: MODIFICADORES

CONOCER LAS HERRAMIENTAS PARA MODIFICAR LAS GEOMETRIAS y MODELOS EN 3 DIMENSIONES, DE ACUERDO A LAS NORMAS ESPECIFICADAS EN EL SOFTWARE. APLICACION DE LAS HERRAMIENTAS FED (free form deform), BEND (curvar), TWIST (torcer), LATTICE (celosía), NOISE (ruido), WAVE (ola), RIPPLE, EXTRUDE (extruir), BEVEL (biselar), y muchos más entre otros.

3D-PD-04: MODELADO BASICO

FAMILIARIZARSE CON LAS FORMAS GEOMÉTRICAS Y MODIFICARLAS MEDIANTE HERRAMIENTAS PROPORCIONADAS POR EL SOFTWARE. EL ALUMNO PODRÁ GENERAR OBJETOS SEGÚN PARÁMETROS PRE ESTABLECIDOS Y REALIZAR EL PROCESO DE MODELADO A TRAVÉS DE POLIGONOS, NURBS, Y A LA VEZ TEXTURIZADO BÁSICO.

3D-PD-06: MATERIALES, MAPAS Y TEXTURAS

CONOCER LAS PROPIEDADES DE LOS MATERIALES Y COMO SE VISUALIZARA EL MODELO FINAL UNA VEZ REALIZADO EL PROCESO DE RENDERIZADO. CONOCER LOS ASPECTOS DE COLOR, OPACIDAD, RELIEVE, REFLEXION, REFRACCION Y LA MANERA DE CONTROL LINEAL o A TRAVES DE MAPAS. CONOCER LOS TIPOS DE MATERIALES STANDARD, RAYTRACE, MULTISUBOBJETO. UTILIZAR CORRECTAMENTE EL EDITOR DE MATERIALES Y LAS TEXTURAS POR DEFECTO.

3D-PD-07: ILUMINACION y RENDERIZACION

CONOCER DE MANERA AVANZADA EL COMPORTAMIENTO DE LAS LUCES, CÁLCULOS FOTOMÉTRICOS Y LOS PARÁMETROS REQUERIDOS PARA UNA ÓPTIMA RENDERIZACIÓN. APLICAR LA ILUMINACIÓN GLOBAL, EFECTOS SIMPLES Y CARACTERÍSTICAS OPTICAS DE PROFUNDIDAD DE CAMPO COMO TAMBIÉN TÉCNICAS DE DESENFUQUE, MANIPULACIÓN DE SOMBRAS Y POSTERIZACIÓN ENTRE OTROS, DE MANERA DE LOGRAR UNA ADECUADA REPRESENTACIÓN y VISUALIZACION.



ILUMINACION
y
VISUALIZACION



DISÑO DE PRODUCTOS

