

Diseño y Animación 3D

Diseño / Modulo I - TheCoders.center

1- introducción a 3Ds Max

- *-Entorno del programa
- *-Shortcuts y Herramientas
- *-Creación de primitivas
- *-Iluminación I
- *-Cámara
- *-Iluminación I
- *-Animación

2- Modelado 3D

- *-Herramientas de modelado
Extrude, Chanfer, Bevel, Bridge, Inset, Connect, Attach y detach
- *-Modelado Inorgánico
Concepto low y high poly
Edición de primitivas (edit poly)
Modelado de un auto o nave
- *-Modificadores
Bend, Twist, Stretch, Taper, Shell, TurboSmooth
- *-Splines I
Creación splines
Modificadores de splines
- *- Modelado compuesto
Reparación de objetos
Booleanas
Objetos compuestos con splines

3- Materiales y e iluminación

- *-Mapeo de objetos
UVmap
UNwrap
- *-Materiales
Según motor de render

Orgánicos. Metálicos, translucidos, etc.

*-Texturas

Creación e importación

*-Iluminación II

Tipos de luces y sombra

Conceptos de iluminación

Controles de exposición

*-Render

Scanline, Arnold, Vray

Exportación de escena

Render en baja y alta

4- Implementar todo lo aprendido

*- Animación de objetos inorgánicos

Animación con splines

Link de objetos

Movimiento de cámara

Trabajos finales de todo lo aprendido

Iluminación de escenario.