

Especialización Profesional
Modelado 3D con 3D
Studio Max





Especialización Profesional Modelado 3D con 3D Studio Max

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/modelado-3d-3d-studio-max

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 18

08

Titulación

pág. 22

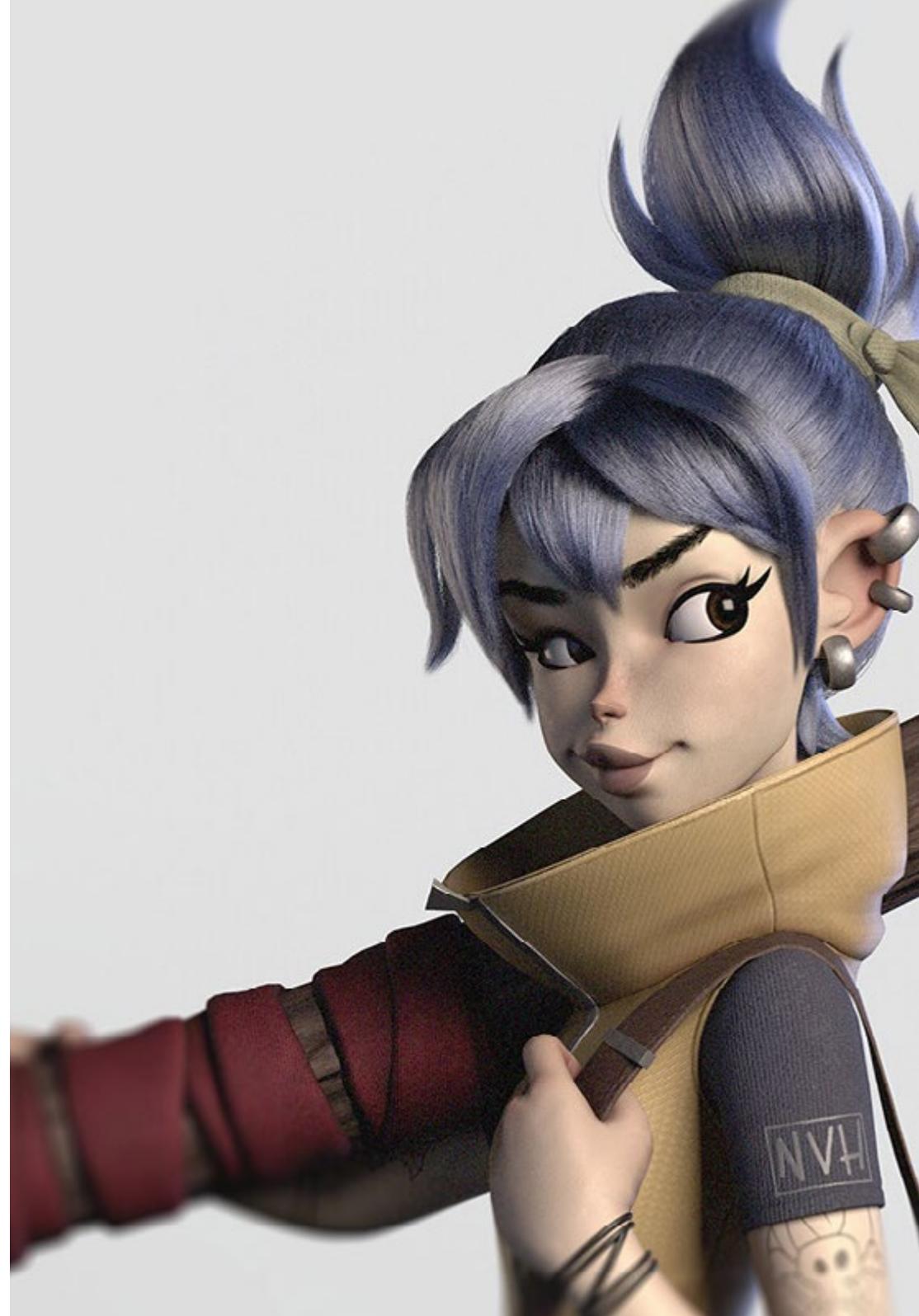
01

Presentación

El software 3D Studio Max es uno de los más empleados para el diseño y la creación de modelado 3D para videojuegos. Por ello, las compañías desarrolladoras de videojuegos precisan especialistas en el dominio de este programa, con el objetivo de optimizar la creación de sus gráficos. Esta titulación te posibilitará la adquisición de las novedosas técnicas de diseño y creación de modelado 3D en 3D Studio Max, con la intención de favorecer tu acceso a este sector laboral. Durante este itinerario académico, aprenderás a combinar los modificadores para potenciar los efectos visuales y utilizarás los *plugins* y *scripts* de 3DS Max para dotar de una mayor calidad al modelado. Además, la metodología 100% en línea de TECH te permitirá alcanzar un aprendizaje efectivo en cualquier momento y lugar.

“

La Especialización Profesional en Modelado 3D con 3D Studio Max te permitirá dominar los plugins y scrips de este potente software con la intención de generar un modelado de excelente calidad”



3D Studio Max es un programa utilizado para la creación de texturas en el modelado 3D. Debido a esto, su popularización se ha extendido en el sector del videojuego para el diseño y la creación de los gráficos. Por ello, las empresas de videojuegos desarrolladoras han optado por contratar especialistas en el empleo de este software.

Por estos motivos, TECH ha iniciado la Especialización Profesional en Modelado 3D con 3D Studio Max, con la intención de impulsar tu acceso a este sector. A lo largo de este itinerario académico, aprenderás a combinar los elementos 2D con los 3D para diseñar formas de manera eficiente o dominarás las dos formas de edición existentes para emplearlas según el tipo de modelado. De igual modo, adquirirás destrezas para migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor V-Ray.

Esta titulación posee una metodología 100% online, aspecto que te posibilita un aprendizaje eficaz, sin la necesidad de depender de incómodos horarios preestablecidos. Además, obtendrás acceso a un completo material didáctico elaborado por expertos que trabajan activamente en el mundo del modelado 3D. Por tanto, las habilidades que adquieras tras cursar este programa académico serán aplicables en la vida laboral.

“

Gracias a esta Especialización Profesional, aprenderás a combinar los elementos 2D y 3D para diseñar formas de manera eficiente en 3D Studio Max”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

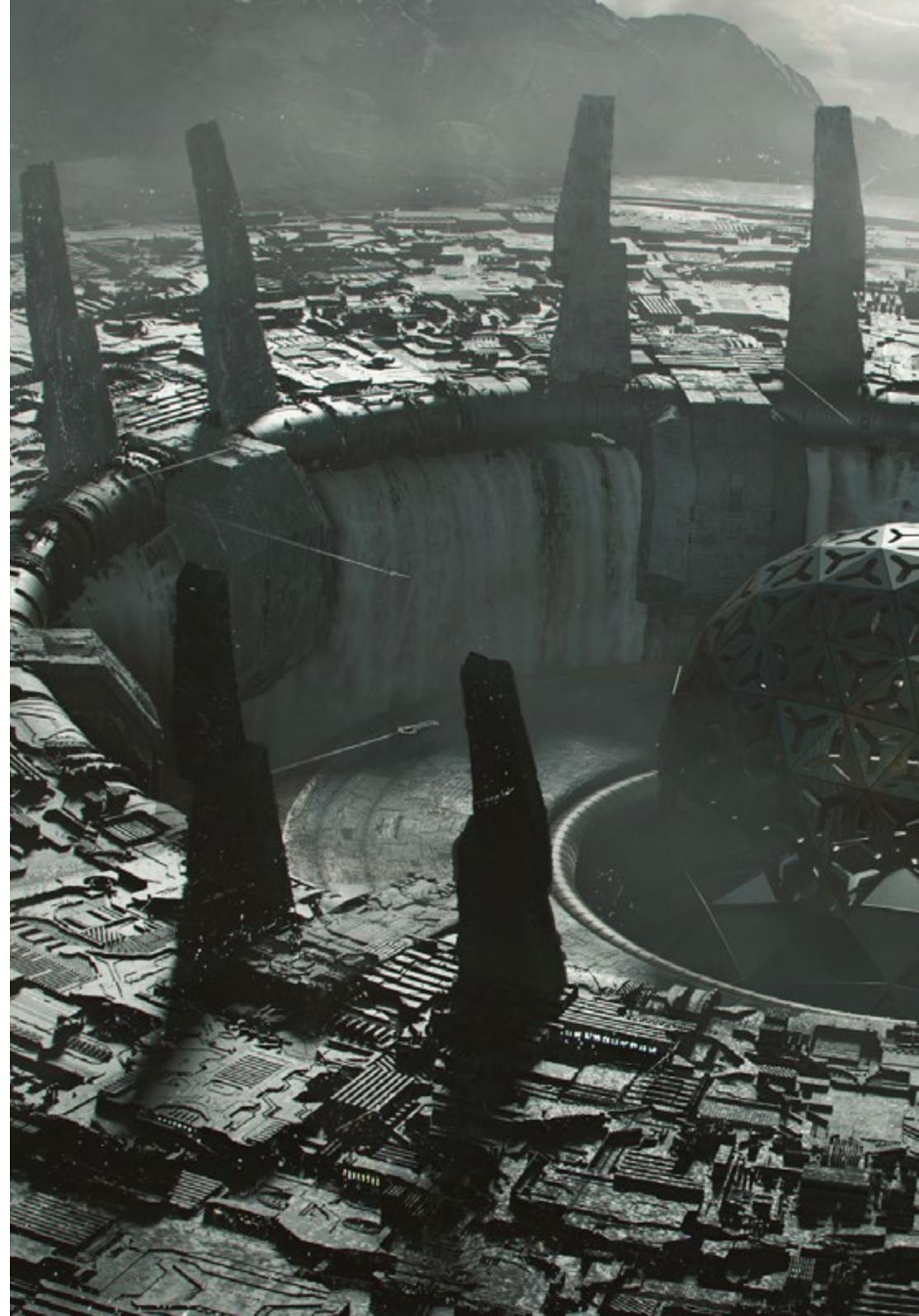
03

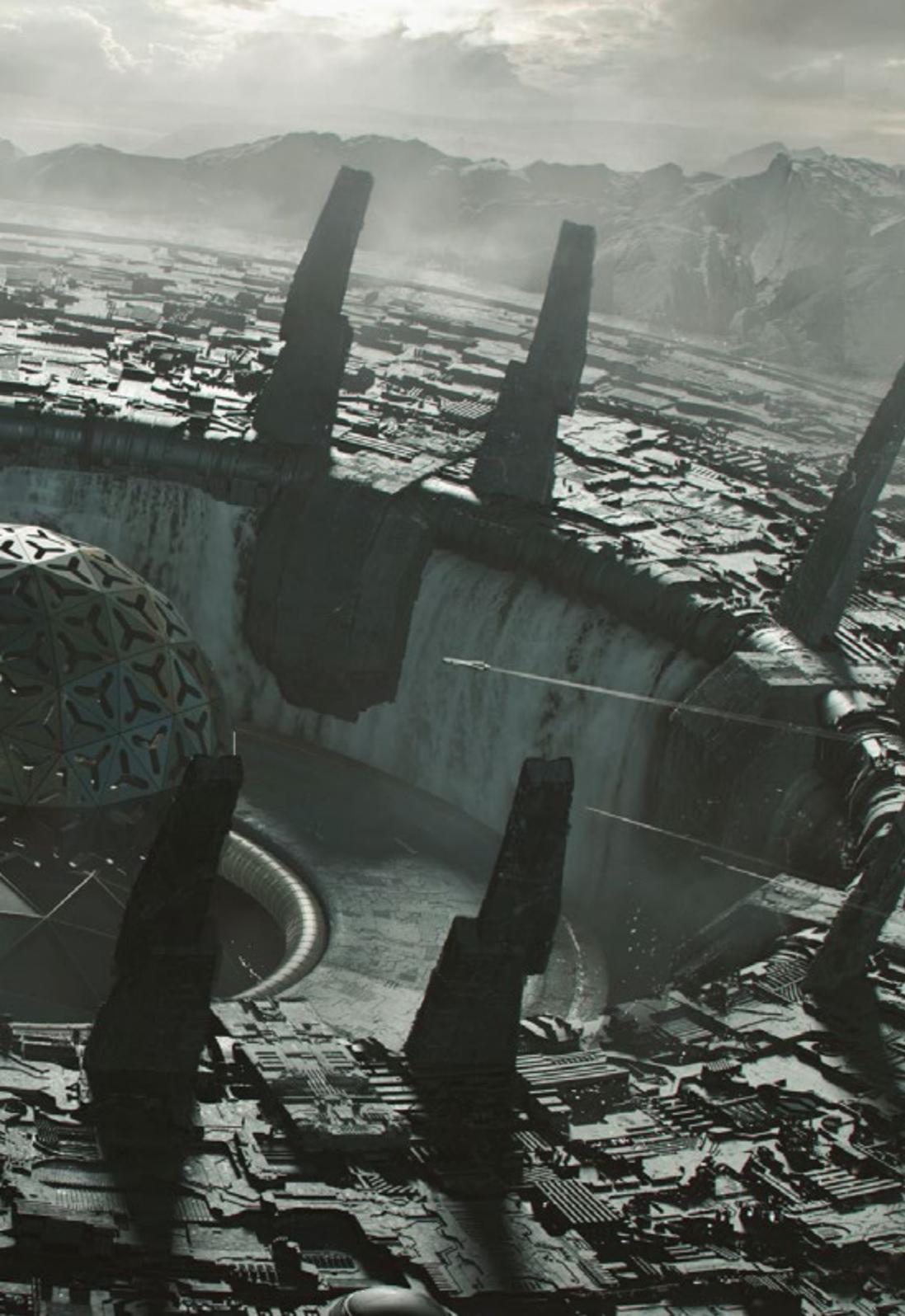
Salidas profesionales

La búsqueda de la excelencia gráfica en los videojuegos ha propiciado que los programas de modelado 3D sean cada vez más complejos. Por ello, las compañías desarrolladoras de videojuegos reclaman especialistas altamente cualificados en la utilización de softwares como 3D Studio Max. Ante esta situación y con el objetivo de brindarte las destrezas necesarias para acceder a este sector laboral, TECH ha iniciado esta Especialización Profesional.



Esta titulación te posibilitará el acceso a un puesto de trabajo como técnico en modelado 3D especializado en el software 3D Studio Max”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Animador 3D
- ♦ Grafista digital
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Técnico en modelado 3D con 3D Studio Max
- ♦ Especialista en Renderizado con motor VRAY en 3DS Max



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Una vez hayas finalizado esta Especialización Profesional, estarás completamente habilitado para dominar las técnicas más actualizadas en modelado 3D en el programa 3D Studio Max. De igual manera, ahondarás en utilización de estrategias de renderizado con motor V-Ray para perfeccionar los diseños de modelado 3D.

01

Manejar la interfaz de 3D Studio Max y sus controles

02

Transformar la geometría para conseguir la forma que desees de la manera más rápida y eficiente

03

Integrar todos los efectos de los modificadores y aprender a combinarlos para conseguir un mayor efecto

04

Personalizar el programa para usarlo de la forma más rápida y eficiente según cada profesional





05

Utilizar las herramientas más avanzadas del programa

06

Abordar las opciones de render para asignar el motor de render que desees

07

Migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor V-Ray

08

Aprender a configurar la iluminación de tu escena de V-Ray

05

Dirección del curso

Con el objetivo de preservar la excelente calidad académica de sus programas, esta Especialización Profesional de TECH dispone de un cuadro docente conformado por especialistas que trabajan activamente en el mundo del modelado 3D para videojuegos. Estos expertos son los responsables de elaborar el material didáctico del que dispondrás a lo largo de esta titulación, por lo que los contenidos ofrecidos estarán en completa sintonía con las novedades del sector.

“

Este cuadro docente está conformado por profesionales que trabajan en el mundo del modelado 3D para videojuegos, quienes te ofrecerán sus conocimientos de mayor aplicabilidad laboral”





Dirección del curso

Dra. Vidal Peig, Teresa

- ♦ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ♦ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ♦ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ♦ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ♦ Docente en la Universidad de Girona
- ♦ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ♦ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ♦ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ♦ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ♦ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ♦ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ♦ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ♦ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ♦ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy

06

Plan de formación

El temario de este programa académico está compuesto por 3 módulos mediante los que ahondarás en el manejo de las técnicas más novedosas en modelado 3D con el *software* 3D Studio Max. Asimismo, obtendrás acceso a un extenso material didáctico presente en diversos soportes como el resumen interactivo o las lecturas complementarias. Con esto, TECH pretende ofrecer un aprendizaje basado en tus necesidades individualizadas.

“

Esta Especialización Profesional dispone de material didáctico en formatos como el resumen interactivo, el vídeo explicativo o las lecturas”



Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con 3D Max
 - 1.1.1. Órbita, visores y vistas
 - 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
 - 1.1.3. Steering Wheels
- 1.2. Transformaciones y Geometría
 - 1.2.1. Transformaciones Interactivas y Paramétricas
 - 1.2.2. Primitivas Estándar y Extendidas
 - 1.2.3. Transformación del escalado
 - 1.2.4. Select and Place / Select and Rotate
 - 1.2.5. Alinear y Simetría
- 1.3. Operaciones principales
 - 1.3.1. Duplicar, Selección Interactiva y Grupos de Selección y elementos
 - 1.3.2. Capas, Grid, Snap y Punto de Pivote
 - 1.3.3. Vínculos, Sistemas de Coordenadas, acciones, vistas y aislar geometría
- 1.4. Modificadores paramétricos
 - 1.4.1. Bend, Taper, Skew y Twist
 - 1.4.2. Stretch y Squeeze
 - 1.4.3. Ripple, Wave y Noise
 - 1.4.4. Spherify, Lattice y Mirror
 - 1.4.5. Push y Relax
 - 1.4.6. Slice, Shell y CapHoles
- 1.5. Modificadores de deformación libre
 - 1.5.1. Modificadores FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objetos de composición
 - 1.6.1. Operaciones Booleanas. Boolean y ProBoolean
 - 1.6.2. Dispersión de Objetos. Scatter
 - 1.6.3. Morfismo. Morph

- 1.7. Formas 2D. Splines
 - 1.7.1. Splines y sus opciones
 - 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
 - 1.7.3. Subobjeto Vértice, Segmento y Spline
- 1.8. Formas 2D. Splines avanzado
 - 1.8.1. Spline Editable y uso del Grid y del Snap para crear formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y Booleans con Splines
 - 1.8.3. Splines extendidas y la sección
- 1.9. Modificadores de Spline
 - 1.9.1. Extrude
 - 1.9.2. Bevel
 - 1.9.3. Sweep
 - 1.9.4. Lathe
- 1.10. Objetos de composición. Splines
 - 1.10.1. Loft
 - 1.10.2. Terrain
 - 1.10.3. Shape Merge
- 2.4. Edición de mallas. Surface
 - 2.4.1. Desplazamiento de geometría y Pincel de Deformación
 - 2.4.2. Modo Plano y EditableMesh
 - 2.4.3. Splines + Surface
- 2.5. Edición de mallas avanzado
 - 2.5.1. EditablePatch
 - 2.5.2. Model Sheet y Setup para el modelado
 - 2.5.3. Simetría. Calco y Symmetry
- 2.6. Personalización de usuario
 - 2.6.1. Herramienta Display Floater y Panel Display
 - 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
 - 2.6.3. Personalización IU. ShortCuts, menús y colores
 - 2.6.4. Configuración de visores
- 2.7. Distribución de objetos
 - 2.7.1. Vista Ortográfica
 - 2.7.2. Herramienta de espaciado y SnapShot
 - 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
 - 2.7.4. Matrices. Array

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
 - 2.1.1. Edición Poligonal. EditablePoly y EditPoly
 - 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
 - 2.1.3. Modificador TurboSmooth, MeshSmooth y HSDDS
- 2.2. Edición de mallas. Geometría
 - 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
 - 2.2.2. Edición de Polígono, Elemento y Geometría
 - 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución
- 2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
 - 2.3.1. Alineado y Visibilidad de Geometría
 - 2.3.2. Selección. SubObjetos, IDs material y Grupos de suavizado
 - 2.3.3. Subdivisión de superficie y Pintado de Vértices
- 2.8. Operaciones geométricas
 - 2.8.1. Combinación poligonal y paramétrica
 - 2.8.2. Combinación poligonal y formas
 - 2.8.3. Combinación poligonal y boolean
 - 2.8.4. Combinación poligonal, spline, paramétrica y boolean
- 2.9. Otras herramientas
 - 2.9.1. Loops, restricciones y división de aristas
 - 2.9.2. Isoline y colapsar modificadores
 - 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización
- 2.10. Plugins y Scripts
 - 2.10.1. Plugins y Scripts. Grass-o-matic
 - 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con Grass-o-matic
 - 2.10.3. Plugin Greeble
 - 2.10.4. Script Voronoi. Fracture

Módulo 3. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

- 3.1. Asignación del Motor de Render V-Ray
 - 3.1.1. Preparación del espacio de render
 - 3.1.2. Opciones del Setup de render y asignar render
 - 3.1.3. Optimizar tiempo de render
- 3.2. Iluminación y creación de luces
 - 3.2.1. Iluminación a 3 puntos
 - 3.2.2. Configuración de luces
 - 3.2.3. Render Region
- 3.3. Creación y aplicación de materiales
 - 3.3.1. Materiales V-Ray
 - 3.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 3.3.3. Self-Illumination
- 3.4. De Substance Painter a V-Ray
 - 3.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 3.4.2. Presets de exportación
 - 3.4.3. Configurar Smart Material en V-Ray
- 3.5. Detalles y posicionamiento en la escena
 - 3.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
 - 3.5.2. Ajustar modelo y silueta
 - 3.5.3. Base metálica
- 3.6. Redondeado de superficies
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Funcionalidad y configuración
 - 3.6.3. Renderizado con y sin redondeado
- 3.7. Campo de visión
 - 3.7.1. La Cámara y el Plano
 - 3.7.2. Apertura de la cámara
 - 3.7.3. Campo de visión
- 3.8. Ambient Occlusion e Iluminación Global
 - 3.8.1. GI y Render Elements
 - 3.8.2. V-RayExtraTex y V-RayDirt
 - 3.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global
- 3.9. Renderizado de un fotograma estático
 - 3.9.1. Ajustar valores de Render
 - 3.9.2. Guardar renderizado final
 - 3.9.3. Composición del Ambient Occlusion
- 3.10. Renderizado de una secuencia
 - 3.10.1. Animación de la cámara
 - 3.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
 - 3.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia



La metodología de esta titulación es 100% online, lo que posibilita la gestión de tus propios horarios para optimizar tu aprendizaje”

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



08

Titulación

La Especialización Profesional en Modelado 3D con 3D Studio Max garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Modelado 3D con 3D Studio Max**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Modelado 3D con 3D Studio Max

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Modelado 3D con 3D

Studio Max

