

3ds Max: 5 bja UJCB mTiempo Real Nivel 3

- **Objetivos**

Esta capacitación propone dominar la metodología empleada en la creación de contenidos para la visualización en Tiempo Real, abarcando los fundamentos utilizados por los motores de videojuegos. Se parte de un modelo elaborado en 3D, al cual se lo prepara en 3ds Max y Photoshop para finalmente importarlo dentro de un motor de videojuegos, dejando al modelo listo para navegar. El estudiante debe tener conocimientos previos de Nivel 2 en Autodesk 3ds Max. No es necesario poseer conocimientos previos de motores de videojuegos o navegación en Tiempo Real.

Para realizar esta capacitación el estudiante debe acreditar que ha aprobado los niveles correspondientes de la formación. Para ello podrá presentar los Certificados Oficiales de Autodesk o aprobar los exámenes de evaluación previa correspondientes.

Animation Campus es el primer Centro de Formación Oficial Autodesk (ATC) del Uruguay. Al culminar satisfactoriamente esta capacitación los estudiantes recibirán un Certificado de Completitud emitido directamente por Autodesk, con validez internacional. Nuestra formación se centra en las técnicas de visualización y diseño aplicadas al mundo profesional. La infraestructura y el aula sobrepasan el estándar internacional en educación exigido por el fabricante del software y poseen un cupo de alumnos muy reducido, con un alumno por máquina.

- **Temario**

01. Exportación del modelo
02. Reducción del conteo de polígonos
03. Animación de objetos
04. Objetos de Colisión
05. Estructura invisible
06. Estructura de colisión y exportar la animación
07. Optimización para Tiempo Real
08. Normal Mapping
09. Iluminación
10. Sistema de Partículas

TOTAL: 20 horas

Incluye Certificado de Completitud de Autodesk