

Curso de 3D Studio Max

Director del curso	Juan Arturo Mora García	
Profesor	Juan Arturo Mora García	
Duración	80 horas Sábados: de 09.00 a 14:00 horas	Fecha de Inicio: creación de nuevo curso Interesados llamar ESAT o infocursos@esat.es
Precio	Alumnos externos a ESAT: 1.200 €	Precio especial: 1.000 €*

* Descuento aplicable a alumnos y antiguos alumnos de ESAT, socios de la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV) , socios de la Asociación Profesional de Ilustradores de Valencia (APIV) y miembros del Colegio Territorial de Arquitectos de Valencia (CTAV).

Descripción general del curso

El objetivo es introducirse a través del programa 3d Studio Max en el mundo del diseño asistido por ordenador. Con un enfoque modular, el alumno aprenderá a manejar la herramienta, de alto contenido técnico, pero sin dejar de lado criterios artísticos. De esta forma al finalizar el curso, el alumno no solo habrá adquirido conocimientos sobre el programa, sino también el flujo de trabajo adecuado que le permitirá desarrollar desde infografías arquitectónicas a personajes para animación. Si bien el curso está orientado principalmente a desarrollo de infoarquitecturas, la enseñanza se centrará en la medida de lo posible a las necesidades particulares del alumno.

Material proporcionado al alumno

Hardware:

Ordenador torre, pantalla TFT, SO Windows XP. Un puesto por alumno.

Software:

3d Studio Max, Photoshop

Material propio que el alumno debe llevar

Memoria USB.

Temario del curso	
<p>Módulo 1 MODELADO Y TEXTURIZADO Principios básicos del 3D. Interface de usuario y flujo de trabajo. Modelado; Primitivas, objetos compuestos, curvas, objetos a partir de shapes, edición de malla y modificación. Creación de materiales; Editor de material y navegador. Tipos de materiales; el material estándar. Las mapas de textura. Mapeado UVW. Creación de texturas con Photoshop.</p>	<p>Observaciones Aunque el contenido del curso es modular, alguno conceptos se irán adelantando y explicado en paralelo.</p>
<p>Módulo 2 CONCEPTOS BÁSICOS DE ILUMINACIÓN, LAYOUT Y RENDER Iluminando la escena. Tipos de luces; Luz puntual, foco, luz direccional. Luz ambiental. Parámetros de las luces. Las sombras. Colocación de cámaras. Iluminación global. Radiosidad. Efectos de ambiente. Introducción a HDRI. Menú de render; parámetros de render. Renderizar fotograma/animación. Antialiasing, iluminación avanzada, renderizar elementos, forzar alambre. Elegir motor de render. Guardar Render, formatos de salida.</p>	<p>Observaciones Aunque el contenido del curso es modular, alguno conceptos se irán adelantando y explicado en paralelo.</p>
<p>Módulo 3 LA ANIMACIÓN EN 3D MAX. Animación digital por keyframes. El timeline. Ajustes de tiempo. Editor Gráfico y editor de curvas. El panel de animación. Parámetros de transformación y el eje de coordenadas local. Resto de parámetros animables. Animando cámaras, recorridos virtuales.</p>	<p>Observaciones Aunque el contenido del curso es modular, alguno conceptos se irán adelantando y explicado en paralelo.</p>