

Curso de:



General

Descripción del Curso

El control del dibujo en 3 Dimensiones, requiere de muchos cambios en la forma de pensar, para quien trabaja únicamente en 2 dimensiones. 3ds Max es la herramienta líder para el desarrollo de Animaciones Tridimensionales, así como el desarrollo de videos y efectos especiales, con fines comerciales o de entretenimiento.

Objetivos

El objetivo de este curso es enseñar al alumno a generar imágenes y presentaciones que impresionen con detalle y realismo.

Al finalizar este curso, el estudiante podrá:

- Usar técnicas de visualización en 3D
- Trabajar en Modelado Tridimensional
- Construir virtualmente, cualquier tipo de modelo.
- Manejar óptimamente el control de luces y efectos de luz
- Desarrollar y generar texturas y texturización para cualquier tipo de modelo.
- Animar cualquier representación creativa o de carácter técnico, además de hacer recorridos virtuales y animación de objetos dentro de cualquier modelo tridimensional
- Desarrollo de videos y construcción de escenas finales para entretenimiento, publicidad o arquitectura.

A quien va dirigido este curso:

Este es un curso dirigido a Diseñadores Gráficos, Ingenieros, Arquitectos y estudiantes que buscan plasmar gráficamente y de forma virtual sus ideas para que puedan ser visualizadas con un nivel de realismo y detalle que impacte.

Prerrequisitos:

Conocimiento mínimo de Conceptos de dibujo por computadora.

Duración

El curso tiene una duración de 60 horas.



CONTENIDO

Modulo 1

INTERFASE PRINCIPAL

- Controles especiales
- Conceptos Generales sobre Viewports
- Presentación de los Viewports
- Controles de Navegación
- Particularidades de las vistas
- Conceptos sobre Grillas

MODELADO

- Conceptos básicos sobre creación y modificación de objetos
- Creación de objetos básicos
- Modificación de parámetros
- Modelado por medio de Mesh
- Modelado por medio de Poligonos
- Modelado por medio de Patches
- Utilizacion de Shapes
- Modelado por medio de Shapes
- Utilizacion de objetos Compuestos
 - Booleans
 - Loft
 - Terrain
 - Shapemerge

MODIFICADORES

- Transformadores
- Comandos de Transformación
- Herramientas de Transformación
 - Mover
 - Rotar
 - Escalar
- Objetos Compuestos
- Modificadores de geometria

USO DE ARCHIVOS EXTERNOS

- Importar y vincular archivos desde AutoCad
- Utilización de Merge Objects
- Referencias externas

Modulo 2

ILUMINACIÓN DE ESCENAS

- Conceptos básicos de Iluminación
- Parámetros de iluminación
- Tipos de luces
- Luces Convencionales
- Sistema de luz Solar
- Skylight
- Efectos especiales de iluminación
- Sistemas avanzados de iluminacion

MATERIALES

- Tipos de Material
- Standard
- Multi sub-object
- Blend
- Composite
- Ray traced
- Matte Shadow
- Ink and Shadow
- Utilizacion de los mapas procedurales
- Animacion de materiales

MANEJO DE CÁMARAS

- Tipos de Cámaras
- Parámetros de configuración de Cámara
- Colocación de cámara en escena
- Efectos de Cámara
- Animación de Cámara y creacion de recorridos
- Composición de Escenas finales y fotomontaje

Modulo 3

ANIMACIÓN

- Herramientas de Animación
- Trackbar (canales de animacion)
- Panel Motion
- Controladores de Animación
- Categorías de controladores
- Asignando controladores
- Controladores para propósitos específicos
- Sistemas de Particulas
 - SuperSpray
 - Snow
 - Parray
 - Pcloud
- Fuerzas y Space Warps
- Transformadores de morfologia
- Fuerzas de Deflexion
- Fuerza de Gravedad
- Fuerzas de explosion
- Efectos de Atmosfera
 - Nubes y niebla
 - Fuego
- Fuerzas dinamicas
- Introduccion a Bones
- efectos de camara



2ª calle 18-79 Z.15 V.H.I

Guatemala, Guatemala

Tel. 2369-4083

Fax. 2369-1125

<http://www.cadstudio-gt.com>