



FICHA TÉCNICA



NOMBRE DEL CURSO:

3D Studio Max

DURACIÓN DEL CURSO:

La duración del visionado y comprensión, para un alumno de tipo medio, será de 135 horas. El Centro de Formación podrá ampliar su duración con sus propios ejercicios y prácticas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Dada su extensión el Curso 3D Studio Max consta de 2 Cd-Rom
El citado curso contiene 2509 escenas con diseño gráfico, vídeos de animación, textos locutados por profesionales de radio y TV, posibilidad de impresión en 4 formatos diferentes (textos y diseños gráficos).

MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

Este curso puede ser ejecutado en Red Local para acciones Presenciales y en Cd-Rom para Distancia/ Teleformación.

OBJETIVOS:

3D Studio MAX es el programa de diseño y animación 3D más popular del mercado, siendo todo un veterano en el mundo de 3D; tratándose este curso de la versión número 4. Junto con programas como Lighthwave, Maya, Softimage, Truespace o Cinema 4D, el programa de Discreet se ha posicionado en el mundo de la producción de videojuegos y en la industria publicitaria; también goza de especial importancia en la industria del cine siendo numerosas las producciones en la que este programa ha intervenido. Con este curso pretendemos que domines el modelado y las herramientas de animación para crear espectaculares efectos visuales, aprovechando la potencia de las herramientas, efectos y utilidades especializadas de 3D Studio MAX. 3D Studio MAX mantiene un compromiso con la animación avanzada y la tecnología de creación de imágenes y de representación a escala mundial. MAX, asimismo tiene una reputación como único sistema de animación profesional para ordenador viable de su categoría, poniendo al alcance de los creadores toda una serie de herramientas de modelado, materiales, iluminación y animación de personajes. MAX le exige tener una idea previa del proyecto antes de llevarlo a cabo para así poder sacar el máximo partido a sus herramientas. Una vez que comprendas los principios de funcionamiento de MAX y las herramientas que tienes a tu disposición, serás capaz de gestionar tu ritmo de trabajo para aprovechar al máximo el potencial del programa.

CONTENIDO DEL CURSO:

CD-ROM I

1-INTRODUCCIÓN

2-ENTORNO DE 3D STUDIO MAX

- Iniciar 3D Studio MAX
- El entorno de usuario
- Los visores
- Control del tiempo
- Personalización de la interfaz

3-INICIAR UNA ESCENA

- Operaciones con ficheros
- Tipos de vistas
- El sistema de unidades
- Espaciado de cuadrícula
- Guardar y abrir escenas
- Ayuda en línea

4-CREACIÓN DE OBJETOS

- Añadir objetos a la escena
- Deshacer y rehacer acciones
- Tipos de objetos
- Exploración de la escena
- Encuadrar y rotar la vista

5-OBJETOS GEOMÉTRICOS

- Cómo dibujar objetos
- Cajas y prismas
- Esferas, cilindros y tubos
- La pirámide y la tetera
- Primitivas extendidas

6-SELECCIONAR OBJETOS

- Designar objetos
- Seleccionar por región
- Invertir la selección
- Seleccionar por nombre
- Bloquear la selección
- Ocultación de objetos
- Congelar y descongelar
- Filtros de selección

7-MOVER Y SITUAR OBJETOS

- Hacer grupos
- Transformaciones
- Sistemas de coordenadas
- Elementos de transformación
- Cambiar el tamaño
- Rotación de objetos
- Alinear objetos

8-AJUSTES

- Alineación de normales
- Objetos de cuadrícula
- Utilización de ajustes
- Ajuste angular y porcentual
- Obtener medidas

9-MODIFICACIÓN DE OBJETOS

- El panel Modificar
- Aplicar modificadores
- Modificadores principales
- Catálogo de modificaciones
- Crear conjuntos

10. FORMAS SPLINES Y SU MODIFICACIÓN

- Líneas
- Círculos y coronas
- Polígonos y estrellas

- Arcos y sectores
- El modificador Torno
- Extrusión de formas
- La forma hélice
- Incluir textos
- Modificación de formas
- Manipular los vértices
- Cambiar los segmentos
- Edición de splines
- Secciones de objetos

11. COPIAS Y MATRICES

- Copia de objetos
- Clonar instantáneas
- Matrices de objetos
- Clonación simétrica
- Combinar clonaciones

12. OBJETOS SOLEVADOS

- Solevar objetos
- Formas en el recorrido
- Geometría del forro
- Aspecto de la superficie
- Curvas de deformación
- Torcer, oscilar y biselar

13. MODELANDO CON SUBOBJETOS

- Convertir a malla editable
- Los vértices
- Las caras
- Grupos de suavizado
- Las aristas
- Superficies correctoras

14. OBJETOS NURBS

- Curvas NURBS
- Curvas dependientes
- Crear superficies NURBS
- Edición de subobjetos
- Deformación por ajuste
- Subobjetos solevados

15. Objetos de composición

- Transformar
- Objetos booleanos
- Dispersar objetos
- El objeto FusForma
- Conectar objetos

CD-ROM II

16. Cuadrículas de corrección

- Cuadrículas de corrección
- Corrector cuad
- Corrector tri

17. Sistema de partículas y efectos especiales

- El emisor de partículas
- Control de las partículas

- Nieve y Ventisca
- Súper aerosol
- Nubes de partículas
- Introducción
- Enlace a efectos especiales
- El efecto onda
- El efecto rizo
- El efecto gravedad
- El deflector
- Fuerzas mecánicas
- Efectos modificadores

18. Iluminación de escenas

- Incluir luces
- El color de la luz
- Atenuación y sombras
- Foco objetivo y libre
- Proyección de imágenes
- Luz ambiental
- Luz solar
- Luz natural y artificial
- Máximo brillo
- Animación de luces

19. Instalación de cámaras

- Incluir cámaras
- Distancia focal y FOV
- Profundidad de la escena
- Visores de cámara
- Animación de cámaras

20. Materiales básicos

- El editor de materiales
- Asignar materiales
- Materiales directos
- Crear materiales
- Materiales transparentes
- Mapeado del material
- Tipos de mapeado
- Árboles de mapas
- Coordenadas de mapeado
- Mapa de relieve
- La importancia del tamaño
- Reflexiones y refracciones
- Combinación de materiales
- Biblioteca de materiales

21. Entornos y atmósferas

- Los entornos
- Crear atmósferas
- Incluir niebla
- Niebla en capas
- Luz volumétrica

22. Representación de escenas

- La representación
- La barra de herramientas
- Tamaño de la imagen
- Opciones de control

23. Animación

- Crear una animación
- Los cuadros clave
- Control del tiempo
- Asignar trayectorias
- Track View

EJERCICIOS TOTALES DEL CURSO:

50 Ejercicios Interactivos de auto-evaluación y 20 Prácticas Reales