

**PASION
POR CREAR
COMPETENCIAS**

CURSOS



3D STUDIO MAX BASICO
TOTAL HORAS: 50 HORAS TOTAL CICLO: 10 SABADOS

INTRODUCCIÓN

3D Studio MAX es una de las plataformas 3D más extendidas para la infografía profesional. Actualmente es utilizada para la producción de películas para cine y televisión, publicidad, juegos y efectos especiales. Aunque no sólo interviene en el ocio, también en los sectores profesionales de la medicina, la ingeniería o la arquitectura es utilizado para el diseño de piezas industriales, maquetas en la construcción de edificios, entre otras muchas más opciones.

CONTENIDO

MODULO 1

Introducción a 3D Studio Max

Introducción, expectativas
Interfaz programa
Configuración (unidades, cuadrícula, vistas)
Panel de Comandos
Herramientas de visualización
Creación de Geometrías
Mover, rotar, escalar

Modificadores

Segmentación
Clonación
Operaciones Booleanas
Modificación de geometrías

MODULO 2

Trabajo con líneas

Creación de elementos bidimensionales
Edición de splines
Creación de geometrías a partir de splines
Creación de superficies (Nurbs)

MODULO 3

Materiales

Editor de materiales
Librería de materiales
Asignación de materiales
Escalado, mapeado
Materiales avanzados (creación de materiales)

**PASION
POR CREAR
COMPETENCIAS**

CURSOS



FUNDACIÓN
ACADEMIA
DE DIBUJO
PROFESIONAL

MODULO 4

Iluminación

Tipos de luz (direct, spot, omni)
Inserción de luces
Parámetros Básicos de luces
Parámetros Básicos de sombra
Renderizado

MODULO 5

Animación Básica

Conceptos básicos de animación
Animación por cuadros clave
Animación de movimiento, rotación, escala
Animación de modificadores

NIVEL 2

MODULO 6

Introducción de cámaras

Repaso al Interfaz, creación y modificación de geometrías (creación de una escena)
Tipos de cámaras
Inserción de cámaras
Parámetros Básicos de la cámara

MODULO 7

Efectos atmosféricos

Niebla
Fuego
Luz Volumétrica
Efectos de imagen

MODULO 8

Animación por trayectorias

Conceptos básicos de animación por trayectoria
Configuración de tiempo
Creación de trayectorias (splines, nurbs)
Parámetros Motion
Asignación trayectorias (Follow path)

MODULO 9

Simulación de expresión facial

Clonación de geometrías
Modificador **Morpher**

MODULO 10

Simulación de movimiento del cuerpo

Creación de huesos (bones)
Modificador **Skin**
Biped

**PASION
POR CREAR
COMPETENCIAS**

CURSOS



DIRIGIDO A

Estudiantes de carreras afines a la publicidad, interesados en aplicar su perfil creativo al mensaje publicitario, diseñadores gráficos, diseñadores multimediales, personal de mercadeo, agencias y talleres, comunicadores y toda persona que se relacione en el campo del diseño, la comunicación y la creatividad.

CLAUSULAS PARA INGRESO A LA FADP

1. La preinscripción a cualquier curso es intransferible, el estudiante no se podrá cambiar de curso una vez haya realizado este proceso.
2. Para el proceso de Inscripción, el estudiante de la FADP deberá estar a paz y salvo académica y financieramente. Debe presentar soporte ante la Vicerrectoría de Educación Continuada y de Tesorería.
(Autorizaciones sin paz y salvo con el departamento de Vicerrectoría de Estudiantes).
3. El estudiante deberá realizar matrícula financiera y académica del curso a tomar, de lo contrario no podrá asistir a las clases.
4. El cupo del curso se respetará hasta el inicio de clases, se tendrá prioridad a los estudiantes que estén a paz y salvo académica y financieramente. Si el curso tiene cupos disponibles, serán asignados para las matrículas que se generen después de la fecha de inicio.
5. El curso se iniciará siempre y cuando se cumpla con el número de estudiantes asignados (mínimo 6 - 10), estos deberán estar matriculados académica y financieramente.