

## CURSO DE 3DS MAX

- o El curso tiene una duración de 90 horas lectivas en horario de tarde.
- o El precio es de 450 €
- o No se cobra matrícula.
- o Forma de pago: 50 € reserva de plaza y el resto el primer día de curso

o **DESCUENTO DEL 50% PARA ALUMNOS DESEMPLEADOS (imprescindible presentar la demanda de empleo).**

- o El número máximo de alumnos por grupo es de 15.
- o El objetivo es modelar objetos en 3 dimensiones, diseñar y aplicar materiales, iluminar y visualizar mediante cámaras las escenas, crear secuencias de animación, añadir efectos especiales y representar para obtener las imágenes de síntesis, fijas o animadas, con aspecto realista, utilizadas en el cine o en TV.
- o El nivel es de iniciación-medio.

### TEMARIO

#### Programa informático de dibujo en 3D y animación 3dsMAX:

- Presentación del programa.
- Fundamentos de animación y gráficos 3D.
- Como funciona 3ds MAX.
- La interfaz de 3ds MAX.
- Trabajo con archivos. Menú Archivo.
- Modelado:
  - o Concepto de modelado.
  - o Métodos de modelado.
  - o Modelado paramétrico.
- Los Visores.
- Presentación de objetos. Panel Presentación.
- Precisión y ayudas de dibujo.
- Selección de objetos. Menú Edición.
- Trabajo con Grupos. Menú Grupo.
- Capas.
- Transformaciones:
  - o Movimiento, rotación y escala de objetos.
  - o Elementos de transformación.
  - o Punto de pivote. Panel Jerarquía.
- Trabajo con objetos:
  - o Clonación de objetos.
  - o Matriz y Simetría.
  - o La herramienta espaciado.
- Modificadores:
  - o Como trabajar con modificadores.
  - o Modificadores principales.
  - o Uso del catálogo.
- Objetos de composición:
  - o Booleano.
  - o Otros objetos de composición.
- Creación de Formas:
  - o Modelado y edición de splines.
- Mallas editables.
- Propiedades de los objetos.
- Modelado con correctores.
- Herramientas de superficie.
- Cámaras.
- Luces:
  - o Luces estándar.
  - o Luces fotométricas.
  - o Iluminación avanzada.
- Composición de escenas.
- Entorno y Efectos de entorno.
- Materiales.
- Los sistemas de partículas.
- Efectos especiales.
- Animación:
  - o Conceptos de animación.
  - o La configuración del tiempo.
  - o Panel Movimiento.
  - o Controladores.
  - o Track View.
  - o Cinemática directa.
  - o Jerarquías de objetos.
- Representación y efectos de representación.
- Técnicas de postproducción.