

3D Max. Avanzado

1ª convocatoria 2017

Directores: Jesús Muñoz Gil

Horas lectivas: 20

Fechas: 15-16, 19-20-21 de junio de 2017

Horario: 15-16 de junio: 15:30h – 19:30h.
19-20-21 de junio: 15:00h – 18:00h.

Lugar: Aula 1 - 2ª planta
LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

Objetivos

El curso está orientado a alumnos que hayan cursado previamente el curso **3D Max**.

Se abordarán temas como el modelado de formas complejas, dobles curvaturas y geometrías tridimensionales adaptadas a la arquitectura orgánica. También se estudiara la creación y aplicación de texturas fotorrealistas mediante Vray así como reproducción de iluminación real. Por último el alumno aprenderá a recrear animaciones de cinemática y efectos especiales.

Se persigue, por tanto, con el presente curso, que el alumno adquiera y conozca nuevas herramientas de 3D Studio y sea capaz de realizar trabajos de forma profesional.

Programa

- Repaso-resumen curso 3D Max.
- **Modelado con mallas editables.** Selección flexible, suavizados, retriangulaciones, facetados....
Superficies complejas.
- **Modelados de dobles curvaturas.** Variables matemáticas.
- **Introducción a superficies NURBS.**
Operaciones NURBS.
Creación de superficies complejas mediante NURBS.
Mutaciones y variaciones NURBS.
- **Creación, edición y mapeado de materiales Vray.**
Importación de bibliotecas y objetos complejos a escena.
Iluminación avanzada Vray. Curvas Fotométricas.
Técnicas avanzadas de iluminación fotorrealista.
Creación y edición de cámaras Vray.
Renderizados Vray.
Renderizados en red. Render Farm.
- **Animaciones. Cinemática.**
Animaciones. Efectos especiales.
- **Introducción edición y montaje de video.**

Programa – 04.mayo.2017 - 1ª edición