

Introducción al 3D con 3ds Max

Objetivos

Con este curso aprenderás a manejar uno de los programas más utilizados en la realización de imágenes en 3D. Veremos con detalle, todo el proceso de modelado, texturas e iluminación para conseguir imágenes realistas. El curso está indicado para todas aquellas personas que quieren introducirse en el mundo del diseño 3D, y para aquellos que manejando otro software quieren conocer 3dsMax.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

Profesor	Rafael Rubio	Duración	14 Semanas
Prerequisitos	Ninguno	Software	3ds Max 2011
Precio	600 € + IVA		Photoshop CS4

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes después de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	Introducción a 3ds Max Interfaz de 3dsMax 2011 Herramientas básicas Primitivas. Edición básica de Herramientas Primitivas. Alinear. Simetrías. Métodos de selección. Snaps

Introducción al 3D con 3ds Max

Semana	Lecciones
2	Modelado Poligonal (I) Herramientas de Modelado. Técnicas de Modelado. Modelado de las piezas de una motocicleta clásica.
3	Modelado Poligonal (II) Modificadores y Deformadores. Objetos de Composición. Topología del Modelado.
4	Curvas y Superficies Curvas y Splines. Modelado partiendo de Splines. Superficies.
5	Materiales y Texturas Editor básico de Materiales. Slate: el nuevo editor de materiales basado en Nodos de 3dsMax 2011. Tipos de Materiales. Creación de Materiales básicos. Materiales múltiples. Propiedades avanzadas de Materiales. Aplicación de Materiales a nuestros objetos.
6	Editor UV UV's y Mapeado. Unwrap de Objetos y Aplicación de texturas. Body Paint con 3dsMax 2011.
7	Cámaras Cámaras en 3dsMax. Configuración de Cámaras. Configuración básica del Render. Animación de Cámaras en 3ds Max.
8	Iluminación y Render Iluminación. Tipos de luces. Configuración de luces. Iluminación Global. Mental Ray. Render con Mental Ray.
9	Modelado de un personaje básico Modelado de un personaje básico. Topología idónea para un modelo orgánico animable.
10	Mapeado, texturización y render de nuestro personaje Mapeado y Unwrap de nuestro personaje. Texturizar nuestro personaje. Renderizar nuestro personaje