

# STUDIO BANANA CURSOS

---

PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL CURSO EXPERTO

## PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL CURSO EXPERTO

**MODULO A MODELADO 3D E IMAGEN INFOGRAFICA**

HORAS LECTIVAS 84 horas

3DMAX  
MODELADO 3D

Configuración general Interfase 3DMAX 2012

Transformaciones de objetos.

- Desplazar, Girar, Escalar.
- Copiar, Copia rápida, Matriz. Copiar objetos a partir de una trayectoria.

Splines/ Boolean/ Proboolean/ Cross Section.

- Modelado 3D a partir de splines generadas en el entorno Max o importadas de CAD.
- Edición de splines: vértices-segmentos-líneas.
- Líneas renderizables
- Modificadores asociados a splines: extrusiones y extrusiones con recorrido.
- Superficies de revolución.

Modelado 3D a partir de Sólidos Primitivos.

- Modelado de escenas 3D a partir de Sólidos Primitivos.
- Modificación de los elementos.
- Principales modificadores asociados a Sólidos.

Modelado 3d a partir de Malla.

- Modelado 3D de escenas y objetos a partir de Malla. Editpoly y todos sus parámetros: selección/edición de geometría/edición de vértices-polígonos y vértices.
- Modificadores asociados a la edición de malla: PolySelect y Turbosmooth (Grupos de suavizado).

Objetos de composición

- Loft y sweep.

RHINOCEROS  
MODELADO 3D

Configuración general Interfase Rhinoceros 4.0

Transformaciones de objetos.

- Desplazar, Girar, Escalar.
- Copiar, Copia rápida, Matriz. Copiar objetos a partir de una trayectoria.

La Curva en Rhinoceros.

- Tipos de Curvas y parámetros de la curva. Modelado 3D de un objeto a partir de la definición de una curva. Edición del objeto 3D a partir de la modificación de puntos de control de la curva generatriz.
- Extrusiones-extrusiones con recorrido y superficies de revolución.

Modelado de Superficies: Geometría (NURBS).

- Superficie a partir de una sección a lo largo de un eje.
- Superficie a partir de una sección a lo largo de dos ejes variables.
- Superficie a partir de secciones variables a lo largo de dos ejes variables.
- Superficie de parche definida por 4 curvas no planares.
- Superficie de transición entre dos secciones. Valores de ajustes.
- Estructura isoparamétrica de una superficie, Estructura alámbrica.

## PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL CURSO EXPERTO

RHINOCEROS  
MODELADO 3D

- Isocurvas de tensión estructural
- Generación a partir del modelo 3d de plantas-alzados vectoriales
- Proyección de curvas sobre superficies no planares.
- Extrusiones con recorrido y superficies de Revolución.

## Panneling Tools aplicado a Superficies.

- Modificación de la geometría de una superficie a partir de la herramienta panneling tools.

ILUMNACION  
AVANZADA Y  
POSTPRODUCCIONVRAY REAL TIME Y  
PHOTOSHOP

## Iluminación avanzada con el motor de Render Vray Real Time sobre

- Planteamiento de una escena: Colocación de cámaras. Cámara Standard y Cámara Vray.
- Materiales Vray: Reflexión y Refracción de un material. Mapas falloff. Mapas de opacidad y ruido.
- Materiales avanzados: Efectos glossiness y especulares: Subdivisiones.

## Material autoiluminado.

- Mapa de Normales.
- Iluminación sobre escenas interiores y exteriores
- Tipos de luces: Luces photométricas y Luces Vray: colocación y distribución en la escena.
- Escenas diurnas y nocturnas:
- Estudio de rebote primario y rebote secundario de la luz.
- Parámetros de Vray: calculo de Rebote de la luz.
- Color mapping.
- Render por canales: render-elements

## Postproducción de la escena

- Manejo de las herramientas de retoque de Photoshop para tratamiento de imagen.
- Estudio de todos las capas de ajustes aplicables en una imagen: corrección de la luz/contraste/ tonalidad de una imagen.
- Estudio de las mascararas y utilización.
- Canales: Alpha y Zdepth
- Métodos de fusión entre capas. Efectos de desenfoque y glossiness para postproducción.
- Combinación de los las fases de render en postproducción.

## PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL CURSO EXPERTO

**MODULO B ANIMACION Y COMPOSICION DE VIDEO**

HORAS LECTIVAS 76 horas

**3DS MAX  
ANIMACIÓN**

## Animación de objetos y luces

- Jerarquías, cinemáticas directas e inversas
- Parámetros de interconexión en movimiento
- Sistemas de cálculo en Vray 2.0 con animación de objetos y luces
- Animación de entornos y sistemas solares.

## Animación de cámaras

- Técnicas de cine para animación de cámaras.
- Animación de cámara y objetivo independiente.
- Efectos de cine. Animación de la profundidad de campo.
- Emular cámaras reales con cámaras virtuales en movimiento.
- Trabajo en multipases.
- Animación por captura de movimiento.

## Renderizado en animación

- Optimización de render con el motor Vray 2.0 para animación. Estudio de la opciones de antialiasing y soluciones de cálculo de iluminación global particularizada para animación de geometría estática y en movimiento.
- Elementos de postproducción. Trabajo con reflexiones, mattes, id mattes, especularidades, Z, alfas (premultiplicadas o no), GI, luz directa, ambient occlusion, invert ambient occlusion, transparency, velocity.
- Opciones de desenfocado de movimiento (motion blur) y de profundidad de campo (DOF).

**ILLUSTRATOR  
GRÁFICOS  
VECTORIALES**

## Interfaz. Configuración y navegación.

- Creación de documentos. Tipos de formato.
- Creación de formas vectoriales. Tipos de objetos geometría. Formas y curvas Beziere.
- Estilos. Rellenos, contornos y colores o gradientes.
- Seleccionar, editar y transformar objetos.
- Trabajar con caracteres y textos.
- Organización por capas y grupos.
- Creación de gráficos que se integren en texturas de objetos en 3DS Max.
- Configuración y exportación a After Effects para dotar de animación a los objetos vectoriales.

**AFTER EFFECTS  
POST PRODUCCIÓN**

## Interfaz. Configuración y navegación.

- Creación de documentos. Tipos de formato.
- Composiciones, precomposiciones y composiciones anidadas.
- Animación. Creación de claves y tipos de claves.
- Efectos. Corrección de color.
- Creación y animación de texto.
- Trabajar con máscaras y capas forma.
- Composición y cromas.

## PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL CURSO EXPERTO

AFTER EFFECTS  
POST PRODUCCIÓN

- Organización y uso de capas de render de 3DS Max con Vray 2.0. Creación de efectos con las capas de render: profundidad de campo, resplandor, corrección de color por material.
- Trackeo de movimiento y estabilizado.
- Emparentando, movimiento de vectores. Integración con gráficos vectoriales de Illustrator.
- Exportación y render. Tipos de formato de vídeo y codecs.
- Integración de gráficos vectoriales en texturas de objetos en 3DS Max.

PREMIERE  
EDICIÓN DE VÍDEO

- Interfaz. Configuración y navegación.
- Creación de documentos. Tipos de formato.
  - Composiciones y secuencias. Organización de medios.
  - Transiciones, movimiento de clips, composición de imágenes y encadenados.
  - Creación y edición de textos.
  - Inserción de audio en los clips.
  - Exportación de medios. Formatos de salida y codecs.

Para más información, contacta con:

**Studio Banana Cursos**

t. +34 657 579 567

info@studiobananacursos.com

**Studio Banana**

t. +34 625 631 917

info@studiobanana.org

c/ Plátano 14, 28029 Madrid

www.studiobananacursos.com

www.studiobanana.org