



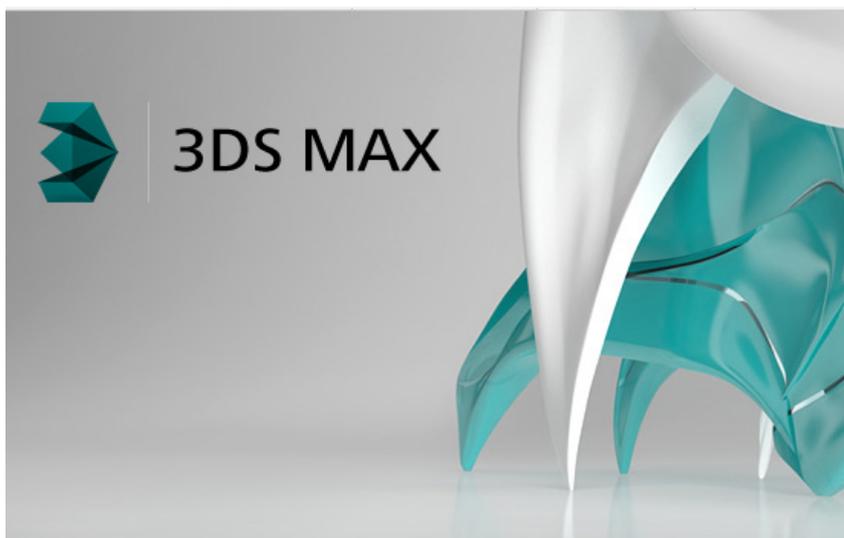
Pº. Arco Ladrillo nº5
47007 Valladolid

Tfno. 983 397 622
Fax. 983 392 080
<http://esivalladolid.com>
contacta@esivalladolid.com

Lugar realización
La Escuela de Diseño - Esi Valladolid

Curso Especialización

INFOGRAFÍA



Duración
40 horas

Titulación
Curso Especialista INFOGRAFÍA

Cursos Asociados

Certificación Asociada
Autodesk 3dsMax

Software
3dsMax

Fecha y Horario
del 06/04/2015 - 17/04/2015
de lunes a viernes de 16:00 a 20:00h

Introducción

El curso de infografía ofrece una aproximación profesional a uno de los programas de modelado 3D y de generación de imágenes realistas más extendidos del mercado actual. Con este curso se consigue aprender a crear objetos tridimensionales virtuales, a aplicarles materiales e iluminación y a crear una imagen realista del modelo.

Las herramientas infográficas exigen hoy en día no solo el manejo de técnicas de modelado de objetos virtuales; sino que resultan imprescindibles también los conocimientos sobre las propiedades de acabados de los materiales que caractericen dichos modelos, así como de los diversos sistemas de iluminación y sus bases en las teorías físicas que proporcionarían personalidad propia a cada una de las imágenes resultantes finales.

Perfil

El curso está dirigido a profesionales de la arquitectura, la ingeniería o el diseño, a delineantes, grafistas y, en general, a cualquier persona con necesidad de crear imágenes infográficas realistas desde modelos virtuales en tres dimensiones; así como de crear dichos modelos 3D, para ampliar la información gráfica aportada en los proyectos técnicos o mejorar las posibilidades de venta de un artículo, espacio o edificio.

PREINSCRIPCIÓN

Personalmente en la secretaría de ESI Valladolid.
A través de la página web www.esivalladolid.com.
A través de e-mail: contacta@esivalladolid.com.

Objetivos

Esta unidad pretende dotar al alumno de los conocimientos necesarios para la generación de modelos tridimensionales virtuales destinados a la generación de infografías. Más concretamente el alumno alcanzará los siguientes objetivos:

- Dominar y manejar el software 3DStudio Max en su vertiente de modelado.
- Adquirir los conocimientos básicos de trabajo con sistemas de modelado tridimensional.
- Estar familiarizado con las posibilidades de iluminación con el software.
- Adquirir los conocimientos para el mapeado y caracterización material de cada uno de los elementos modelados.
- Conocer los recursos que ofrece el software para el renderizado de los modelos/escenas creadas.

TEMARIO

Infografía 40 H

Introducción a las imágenes de síntesis.

- Las tres dimensiones llevadas a soportes bidimensionales
- Ejemplos de infografías actuales en diferentes campos
- Vista panorámica sobre Autodesk 3D Studio Max Design

Primeros pasos.

- Proceso de trabajo
- Interfaz del programa
- Primitivas básicas tridimensionales
- Transformaciones básicas: Movimiento, rotación y escala
- Clonación de objetos
- Modificadores Básicos
- Trabajo con grupos

Del 2D al 3D.

- Dibujando en 2D en el software
- Primitivas bidimensionales básicas
- Concepto de "Editable spline"
- Edición de subobjetos: vértice, segmento, spline
- Importación de trazados desde otros programas

Edición básica de mallas.

- Concepto de "Editable mesh"
- Edición de subobjetos: vértice, arista, cara, polígono y malla
- La selección suave
- Repertorio de modificadores
- Objetos de composición: operaciones booleanas

Materiales.

- Materiales y mapas
- El explorador de materiales
- Tipos básicos de materiales y mapas
- Aplicación de materiales
- Técnicas de mapeado básico
- Materiales compuestos

Cámaras.

- Fundamentos teóricos básicos
 - Concepto de cámara
 - Tipos de cámaras
 - Configuración de cámaras
-
-

Iluminación básica.

- Fundamentos teóricos básicos
- Conceptos básicos: iluminación directa e indirecta
- Tipología de elementos de iluminación
- Configuración de luces
- Sombras y su tratamiento
- Efectos atmosféricos

Del 3D al 2D: el renderizado.

- Motores de renderizado
- Parámetros del Default Scanline
- Entorno de renderizado
- Ventana de renderizados

Mental Ray.

- Introducción a la infografía fotorrealista
- Fundamentos teóricos
- Trabajo con unidades físicas reales
- Iluminación fotométrica: Final Gather y Global Illumination
- Nuevos materiales fotorrealistas
- Parámetros del motor de renderizado

CERTIFICACIONES

Los alumnos que hayan terminado satisfactoriamente la formación podrán optar a la realización de la certificación de la casa comercial Autodesk, Adobe o Microsoft en el mismo centro.

Dicha información de la certificación se realizará en el propio centro.

Autodesk

- Autocad
- 3dsMax
- Revit
- Inventor
- Maya
- ...

Adobe

- Photoshop
- Dreamweaver
- Flash
- Illustrator
- Indesign
- Premiere
- ...

Microsoft

- Word
- Excel
- Powerpoint
- Access
- Outlook
- ...

