



Donostia · Bilbao · Madrid · Pamplona · Almedralejo · Sevilla · Querétaro

# **IFCT159PO – INFOARQUITECTURA 3D CON 3DS MAX** **- NIVEL USUARIO**

## **OBJETIVO GENERAL:**

Manejar la interfaz de usuario y las herramientas de Autodesk 3ds Max, a partir de la adquisición de los conocimientos básicos de modelado, iluminación, texturizado y render, así como el manejo de las herramientas de Photoshop para la creación de texturas, tratando las imágenes finales desde la etapa de Render de una escena tridimensional.

## **CONTENIDOS:**

### **1. INTERFAZ Y ÁREAS DE TRABAJO EN 3DS MAX**

- 1.1 Introducción.
- 1.2 Interfaz de usuario.
- 1.3 Configuración de la interfaz. Menús.
- 1.4 Zoom y cursores. Navegación.
- 1.5 Sistemas de unidades.
- 1.6 Creación de entidades 2D y 3D.
- 1.7 Herramientas de selección. Copias y referencias.
- 1.8 Ayudas al dibujo.

### **2. MODELADO CON 3D MAX**

- 2.1 Modificadores para formas 2D.
- 2.2 Convertir splines a 3D.
- 2.3 Modificadores de deformación.
- 2.4 Modificadores para entidades 3D.
- 2.5 Modelado de objetos por composición.

### 3. ILUMINACIÓN DE ESCENAS

- 3.1 Teoría de iluminación.
- 3.2 Tipos de luces.
- 3.3 Control de luces. Tipos de sombras.
- 3.4 Iluminación con Mental ray.

### 4. TEXTURIZADO DE ESCENAS. MATERIALES Y MAPEADO

- 4.1 Editor de materiales
- 4.2 Materiales Mental ray. Parámetros de configuración.
- 4.3 Mapas procedurales.
- 4.4 Aplicación de mapas.
- 4.5 Photoshop básico para creación de texturas.
- 4.6 Coordenadas de mapeado y modificadores.

### 5. CÁMARAS Y RENDER

- 5.1 Cámaras.
- 5.2 Render y Render Elements.
- 5.3 Postproducción.