



Donostia · Bilbao · Madrid · Pamplona · Almendralejo · Sevilla · Querétaro

Denominación de la especialidad: Infoarquitectura 3D con 3ds Max - Nivel Usuario

Familia Profesional: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: SISTEMAS Y TELEMÁTICA

Código: IFCT159PO

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.

Experiencia profesional: No se requiere.