



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

DURACIÓN: 40 HORAS

MODALIDAD: PRESENCIAL/AULA VIRTUAL

FECHA INICIO/FIN:

OBJETIVOS:

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.

PARTICIPANTES:

Personas trabajadoras OCUPADAS que han estado en ERTE

Personas trabajadoras DESEMPLEADAS inscritas en los servicios públicos de empleo.

Personas trabajadoras en situación de ERTE.

REQUISITOS DE ACCESO:

Cualquier persona que quiera adquirir y mejorar las competencias profesionales relacionadas con los cambios tecnológicos y la transformación digital. Es recomendable disponer de:

- Habilidades básicas de comunicación lingüística que le permitan el aprendizaje y seguimiento de la formación.
- Competencias básicas en el manejo de ordenadores.
- Manejo básico en entornos microinformáticos.
- Buen manejo del ordenador y software específico.
- Conocimientos de navegación en internet

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.

PARA PODER TENER SUPERADO EL CURSO HAY QUE CUMPLIR LOS SIGUIENTES REQUISITOS:

- TENER SUPERADAS TODAS LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN QUE SE REALICEN DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y LA PRUEBA FINAL DE LA ACCIÓN FORMATIVA.