

INFOARQUITECTURA 3D CON 3DS MAX - NIVEL USUARIO



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 40 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

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.

METODOLOGÍA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.



REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.