

ESPECIALISTA TIC EN DISEÑO CON 3D STUDIO MAX 2010 (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

curso orientados al conocimiento del entorno, modelado, animación y renderización que conforman el software 3D Studio Max, con el objetivo de fundamentar las bases teóricas que capaciten al alumnado para el diseño, texturizado y animación de objetos en 3D analizando los diferentes efectos y herramientas: splines, paint, deformation, soft, selection, mesh, smooth, etc.n

Categorías: [Creación y Desarrollo Multimedia en 2D y 3D](#), [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	300 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX 2010
 ¿Qué es 3D Studio Max?
 Elementos de la interfaz
 El panel de comandos
 La barra inferior
 TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS
 Las ventanas de visualización
 Las vistas
 Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
 Utilización de la rueda de desplazamiento
 Opciones de la ventana gráfica
 TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS
 Crear y guardar escenas
 Importar y exportar escenas
 MÓDULO II. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS
 TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS
 Creación de objetos
 Cambiar nombre y color
 TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS
 Los métodos de creación
 Creación de Splines
 TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS
 Métodos de selección
 Modificar objetos
 Segmentos
 TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL
 Los modificadores
 La pila de modificadores
 TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS
 Polígonos
 Métodos de selección
 Modificar partes de un proyecto
 Las normales
 Chaflán, extrudido y bisel
 Principales herramientas de modelado
 MÓDULO III. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES
 TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR
 Introducción a las Propiedades de los materiales
 Material editor
 Material / Map Browser y Navigator
 Material estándar y sombreadores
 Mapas 2D
 Mapas 3D
 Materiales compuestos y modificadores
 TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES
 Cámaras
 Luces
 MÓDULO IV. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN
 TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS
 La animación con Auto Key
 La animación con Set Key
 Edición de fotogramas clave
 Propiedades de reproducción
 Modificaciones desde la hoja de rodaje
 El editor de curvas
 TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN
 ¿Qué es la renderización?
 Renderización
 Efectos de renderización
 ANEXO I: EJERCICIO DE MODELADO
 ANEXO II: ATAJOS DE TECLADO