

ESPECIALISTA TIC EN DISEÑO CON 3D STUDIO MAX 2012: 3D GRAPHICS DESIGN EXPERT (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Autodesk 3D y Studio Max Design 2012 son dos potentes herramientas de modelado, renderización y animación tridimensional de objetos. Mediante este curso el alumnado podrá crear espectaculares imágenes 3D, usando las potentes herramientas de modelado, texturizado y animación con 3D Studio Max 2012, incluyendo las novedosas Graphite Modeling Tools.n

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

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¿Qué es 3D Studio Max?nElementos de la interfaznEl panel de comandosnLa barra inferiornTEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICASnLas ventanas de visualizaciónnLas vistasnUtilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)nUtilización de la rueda de desplazamientonOpciones de la ventana gráficantTEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENASnCrear y guardar escenasnImportar y exportar escenasnMODULO II. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOSnTEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOSnCreación de objetosnCambiar nombre y colorTEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOSnLos métodos de creaciónnCreación de SplinesnTEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOSnMétodos de selecciónnModificar objetosnSegmentosnTEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONALnLos modificadoresnLa pila de modificadoresnTEMA 8. MODELADO DE OBJETOSnPolígonosnSelección de Sub-objetosnModificar partes de un objetonLas normalesnChaflán, extrudido y biselnPrincipales herramientas de modeladonMODULO III. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCESnTEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITORNIntroducción a las Propiedades de los materialesnMaterial editornMaterial / Map Browser y ExplorernMaterial estándar y sombreadoresnMapas 2DnMapas 3DnMateriales compuestos y modificadoresnTEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCESnCámarasnLucesnMODULO IV. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓNnTEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOSnLa animación con Auto KeynLa animación con Set KeynEdición de fotogramas clavenPropiedades de reproducciónnModificaciones desde la hoja de rodajenEl editor de

curvasnTEMA 12. LA RENDERIZACIÓN¿Qué es la renderización?nRenderizaciónnEfectos de renderizaciónnANEXO I: EJERCICIO DE MODELADOnANEXO II: ATAJOS DE TECLADOn

