

TÉCNICO TIC EN 3D STUDIO MAX 2016: EXPERTO EN DISEÑO 3D(ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Autodesk 3D y Studio Max Design 2016 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 2016, incluyendo las novedosas Graphite Modeling Tools.nn

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

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX¿Qué es 3D Studio Max?nElementos de la interfaznEl panel de comandosnLa barra inferiornUNIDAD DIDÁCTICA 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 gráficanUNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENASnCrear y guardar escenasnImportar y exportar escenasnMÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOSnUNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOSnCreación de objetosnCambiar nombre y colornUNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOSnLos métodos de creaciónnCreación de SplinesnUNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOSnMétodos de selecciónnModificar objetosnSegmentosnUNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONALnLos modificadoresnLa pila de modificadoresnUNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOSnPolígonosnSelección de Sub-objetosnModificar partes de un objetonLas normalesnChaflán, extrudido y biselnPrincipales herramientas de modeladonMÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCESnUNIDAD DIDÁCTICA 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 modificadoresnUNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCESnCámarasnLucesnMÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓNnUNIDAD DIDÁCTICA 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 curvasnUNIDAD DIDÁCTICA 12. LA
RENDERIZACIÓNn¿Qué es la renderización?nRenderizaciónnEfectos de renderizaciónn

